

Dungeon Bell System (DBS) Core Rules

Andres Zanzani

11 novembre 2020
v1.0.0



Dedicato all'unica Donna mai amata, colei che ogni giorno mi accompagna nei sogni
Mai rinunciare ai tuoi sogni, persevera fino ad avverarli.

Indice

Introduzione	6	L'Iniziativa	35
Termini Comuni	8	Risoluzione delle Azioni . . .	35
Razze	11	Azioni nel Round	36
Umani	11	Il Tempo (Round, Minuti e	
Elfi	11	Turni)	37
Nani	12	Movimento	38
Mezzelfo	12	Creature Grandi e Piccole	
Mezzorco	13	in Combattimento *	
Drow	13	(Opzionale)	38
Nibali	14	Vita e Morte	40
Diversi	14	Recupero da 0 PF*	40
Altri	15	Tiro per Colpire e Difesa	41
Caratteristiche Speciali	16	La Difesa	41
Visione Crepuscolare	16	Tirare 3 volte 1	42
Scurovisione	16	Tirare 3 volte 6	42
Fiuto	16	Tiro Critico	42
Vista Cieca (aka "Daredevil")	17	Esplosione del Danno	42
Tremorsense	17	Tiro Critico Variante Opzionale*	43
Le Caratteristiche	18	Attacchi multipli in mischia	43
Punti Ferita	18	Armi da Tiro - Archi - Balestre (Arco	
Punti Fato (Fortuna del Principiante)	19	/ Balestre / Pugnali..)	43
I Trattati	20	Attacchi con armi a spargimento	
Competenze	22	(olio incendiato/acqua bene-	
Competenze di Base	22	detta..)	43
Competenze Attive	23	Impreparato – Colti di Sorpresa	44
Competenza Armi	24	Modificatori di attacco o difesa per	
Competenza Magica	24	situazioni particolari	44
Costruiamo il Personaggio	26	Azioni particolari in combattimento:	45
Regole per le competenze	28	Attacco a mani nude	45
Superare o Fallire la prova di tanto...	28	Attacco di Opportunita'	45
Prove opposte	29	Carica	45
Vantaggi e Svantaggi	29	Controcarica	45
Fattore tempo	30	Carica con Arma da Contro-	
Aiutare un Altro	30	carica	45
Golden Rules	31	Aiutare un altro	45
Successo Parziale - Opzionale	31	Colpo di Grazia	45
Descrizione delle Competenze di		Danno non letale	46
Base	32	Senza Competenza	46
Esempi Prove Competenza	33	Armi Leggere	46
Linguaggi	34	Armi Versatili	46
Volare	34	Lanciare armi	46
Combattimento	35	Colpi Potenti	46
		Maestria del combattimento	46
		Danno non letale con arma	
		non idonea	46
		Fiancheggiare	46
		Arma Doppia	47
		Arma Lunga	47
		Arma lunga a breve distanza	47
		Magia in combattimento	47
		Prova di Concentrazione	48

Uscire da una zona minac-		Attacco turbinante	59
ciata	48	Colpi poderosi	59
Preparare una arma lunga		Colpo furtivo (Attacco alle spalle) . .	59
contro una carica . .	48	Colpo Indebolente	59
Prendere la Mira (cecchino) .	48	Colpo Mortale	59
Alzarsi da prono	48	Colpo Paralizzante	59
Combattimento con due armi	48	Combattere alla Cieca	59
Usare un'arma da lancio sot-		Combattimento con due armi	60
to minaccia	48	Creare Oggetti Magici	60
Usare un'arma da lancio mi-		Creare Oggetti Magici Superiori . . .	60
rando ad un avver-		Creare Oggetti Magici Meravigliosi .	60
sario impegnato in		Decifrare scritti magici	60
combattimento . . .	48	Difendere Cavalcatura	60
Usare un'arma con due mani	48	Distillare pozioni	60
Difesa totale	48	Doppia porzione	61
Disingaggiare	49	Energia Psichica	61
Mettersi sulla difensiva . . .	49	Colpo Psichico	61
Disarmare*	49	Raggio Psichico	61
Finta*	49	Eludere	61
Spingere un avversario* . . .	49	Esperto	61
Afferrare un avversario* . . .	49	Animalletto / Famiglio	61
Fare cadere un avversario . .	49	Fare Infuriare	62
Modificare le proprie dimen-		Ferocia	62
sioni*	50	Finta Morte	62
Nascondigli e coperture	51	Flagello Danzante	62
Invisibilita'	51	Forgiato nella furia	62
Lista Armi per Tipologia Omogenea . . .	53	Freccia chiamata, freccia consegnata	62
Armi Leggere	53	Furia	62
Asce	53	Giocoliere	63
Rompi Cranio	53	Guerriero della Magia	63
Archi	54	Ho detto CADI!	63
Balestre	54	Incantare in Combattimento	63
Armi doppie	54	Incantatore Prudente	63
Armi da carceriere	54	Immunità ai veleni	63
Palle rotanti	55	Imposizione delle mani (energia ne-	
Armi aggraziate	55	gativa o positiva a seconda	
Armi della morte	55	dei tratti)	63
Armi da stordimento	55	Incanalare energia (energia negativa	
Lance	55	o positiva a seconda dei tratti)	64
Armi letali	56	Incanalare energia a distanza	64
Aste	56	Incanalare energia concentrata . . .	64
Spade	56	Iniziativa migliorata	64
Scudi	56	Iaijutsu	64
Bloccanti	57	La mia morte la tua morte	65
Armi da tiro	57	La mia Testa è più Dura	65
Pugno nudo	57	Lo scudo è mio amico	65
Armi Semplici	57	Magie efficaci	65
Abilita'	58	Montagna umana	65
Animalia	58	Occhio Clinico	65
Armatura del Devoto	58	Occhio di Falco	65
Arciere a cavallo	58	Opportunista	66
Arma Focalizzata	59	Passo Veloce	66

Passo sicuro	66	Influenzati da più Magie	82
Passo tattico	66	Alterare le Magie	82
Percettivo	66	Tentare Incantesimi con im-	
Persona veramente malvagia	66	pedimenti	82
Più sono grossi più fanno rumore		Definizioni dei possibi-	
quando cadono	66	li obiettivi degli	
Proseguire	67	incantesimi	82
Questo è il mio pugnale	67	La lista degli incantesimi . . .	84
Questa è la mia arma!	67	Vantaggi	171
Radici magiche	67	Svantaggi	175
Rappresaglia	67	Svantaggi di Ruolo	176
Resistenza della pietra	67	Svantaggi psico/fisici	178
Rilevare il Magico	67	Cosmologia	184
Ricarica rapida (Balestra)	68	Patroni	187
Riflessi fulminei	68	Ljust	188
Scacciare i non morti	68	Calicante	189
Schivare trappole	68	Atmos	189
Schivata prodigiosa	68	Lynx	190
Seconda pelle	69	Gradh	190
Segugio	69	Atherim	191
Senso Trappola	69	Belevon	191
Senza Traccia	69	Cattalm	192
Stai giu'!	69	Efrem	193
Tiro preciso	69	Erondil	193
Tiro rapido	70	Gaya	194
Toccata e fuga	70	Krondal	195
Tocco pietoso	70	Ledyal	195
Vampiro	70	Nethergal	196
Volontà Ferrea	71	Nedraf	196
Famiglio	72	Nihar	197
Altre Abilità speciali	74	Orudjs	197
Etereo	74	Orlaith	198
Resistenza al Danno	74	Rezh	198
Riduzione del Danno	74	Sumkjr	199
Vulnerabilità al Danno	74	Shayalia	200
Resistenza alla Magia	75	Sixiser	201
Paura	75	Tazher	201
Paralizzato	75	Thaft	202
La Magia	76	Torbiorn	202
Le regole iniziali	76	Tabella collegamento Patro-	
Entriamo nelle meccaniche		no - Tratto	203
piu' dirette...	80	Equipaggiamento	207
Tiro per Colpire con le Magie	80	Ricchezza e Denaro	207
L'esplosione del 6 nella Magia	81	Monete	207
Tentare la sorte con la Magia	81	Altre Ricchezze	207
Riuscire e Fallire nella prova		Equipaggiamento - Armi	208
di Magia	81	Equipaggiamento - Armature e Scudi	211
Resistere all'incantesimo (Ti-		Tabella Armature	211
ro Salvezza)	81	Tabella Scudi	213
Resistenza alla Magia	81	Merci e Servizi	214
Prova di Concentrazione	81	Equipaggiamento d'Avventura . . .	214
Mantenere la Concentrazione	82	Oggetti e Sostanze Speciali	223

Armi Alchemiche	227	Avventure e Trappole	279
Attrezzature Alchemiche	227	Altre Peculiarità delle Trappole	283
Rimedi Alchemici	228	Progettare una Trappola	283
Attrezzi per professioni ed artigiani	230	Veleni e Pozioni	289
Cavalcature e Relativo Equipaggiamento	233	Veleni Naturali	290
Accessori e Varie	233	Pozioni naturali	291
Vestiaro	235	Droghe	294
Vitto e Alloggio	237	Pozioni generiche	295
Trasporti	238	Movimento e Trasporto	296
Magie e Servizi	239	Tabella: Movimento e Distanza e Velocità : a Piedi	296
Oggetti da Intrattenimento	239	Movimento Tattico	296
Materiali Speciali	240	Movimento Locale	297
Acciaio Forgiato a Caldo	240	Movimento Via Terra	297
Acciaio Forgiato a Freddo	240	Tabella: Cavalcature e Veicoli	298
Acciaio Vivente	240	Fuga e Inseguimento	299
Adamantio	240	Capacità di Carico e Trasporto:	
Argento Alchemico	241	Ingombro	299
Ferro Freddo	241	Ingombro	299
Mithral	241	Oggetti e valori di Ingombro	299
Pelle di Drago	241	Come stimare l'Ingombro	300
Sfondare ed Entrare	243	Ingombro delle Monete	300
Rompere Oggetti	244	Trascinare	300
Tabella: DC per Rompere o Forzare oggetti - Prova di Potenza	245	Creature Più Grandi e Più Piccole	300
Ambiente	246	Altri Tipi di Movimento	301
Regole Ambientali	246	Masterizzare	303
Visione e Luce	246	Il Narratore	303
Buio	247	Punti Esperienza	303
Accecato	247	Tabella punti Esperienza / Livello	303
Cadute	247	Incontri	304
Effetti dell'Acido	248	Costruire un Bottino	308
Effetti del Fumo	248	Recitare	309
Fame e Sete	248	Creare Oggetti Magici	310
Oggetti Cadenti	248	Creare Anelli Magici	310
Pericoli dell'Acqua	249	Creare Armature Magiche	310
Pericoli del Caldo	249	Creare Armi Magiche	310
Prendere Fuoco	250	Creare Bacchette	311
Pericoli del Freddo	250	Creare Bastoni	311
Effetti del Ghiaccio	251	Creare Pergamene	312
Soffocamento Lento	251	Creare Pozioni	312
Tempo Atmosferico - Meteo	252	Creare Verghe	312
Tempeste	253	Aggiungere Nuove Capacità	313
Nebbia	254	Oggetti Magici	314
Venti	254	Tabella: Generazione Casuale degli Oggetti Magici	314
Avventure in Acqua	256	Taglia e Oggetti Magici	314
Avventure in Città'	259	Oggetti Magici sul Corpo	314
Avventure e Disastri	264	Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici	315
Avventure nei Dungeon	267		
Pericoli nei Dungeon	273		
Pericoli in Avventura	276		

Danneggiare gli Oggetti Magici . . .	315	Piano dell'Energia Positiva	366
Riparare gli Oggetti Magici	315	Piano dell'Acqua	366
Cariche, Dosi e Usi Multipli	315	Piano dell'Aria	366
Acquisire Oggetti Magici	316	Piano del Fuoco	367
Armature Magiche	317	Piano della Terra	367
Tabella: Generazione casuale di		Terra Dominante	367
Armature e Scudi Magici . .	317	Piano Etereo	367
Tabella Generazione Capacità Spe-		Piano Astrale	367
ciali delle Armature	318	Abaddon (Neutrale Malvagio)	368
Tabella Generazione Capacità Spe-		L'Abisso (Caotico Malvagio)	368
ciali degli Scudi	318	Elysium (Caotico Buono)	368
Tabella: Armature e Scudi Magici:		Inferno (Legale Malvagio)	368
Capacità Speciale	319	Limbo (Caotico Neutrale)	369
Scudi Magici	319	Nirvana (Neutrale Buono)	369
Capacità Speciali delle Armature		Paradiso (Legale Buono)	369
Magiche e degli Scudi Magici	319	Purgatorio (Neutrale)	369
Descrizione delle Capacità Specia-		Utopia (Legale Neutrale)	370
li delle Armature e Scudi		Il Calendario	371
Magici	320	I cicli millenari	371
Armi Magiche e Speciali	332	Condizioni	373
Tabella: Armi Magiche	332	Mostruario di TUS	378
Tabella: Capacità Speciali delle		Modificare le Creature	378
Armi a Distanza	334	Taglia	378
Descrizione delle Capacità Speciali		Tipo	378
delle Armi Magiche	334	Tratti	380
Anelli Magici Speciali	339	Difesa	380
Bastoni Magici Speciali	347	Punti Ferita	380
Oggetti Maledetti	349	Dadi Vita per Taglia	380
Draghi	353	Movimento	380
I Colori dei Draghi	354	Punteggi di Caratteristica	381
Drago Nero	354	Competenze	381
Drago Blu	354	Vulnerabilità, Resistenze e Immunità	381
Drago Verde	355	Sensi	381
Drago Bianco	355	Percezione Tellurica	381
Drago Porpora	355	Visione Crepuscolare	381
Drago Giallo	356	Visione del Vero	381
Drago Rosso	356	Vista Cieca	382
Yeru	357	Linguaggi	382
I Portali	358	Telepatia	382
I Piani	359	Sfida	382
Cos'è un Piano?	359	Tratti Speciali	382
Piani a Più Strati	360	Incantesimi	382
Interazione Planare	360	Incantesimi Innati	383
Tratti Planari	361	Azioni	383
Gravità	361	Attacchi da Mischia e a	
Tempo	361	Distanza	383
Tratti Elementali ed Energetici	361	Multiattacco	383
Tratti di Allineamento	363	Regole dell'Afferrare per i	
Tratti Magici	363	Mostri	383
Piano Materiale	365	Munizioni	384
Piano delle Ombre	365	Reazioni	384
Piano dell'Energia Negativa	365	Uso Limitato	384

Equipaggiamento	384
Azioni Aggiuntive	384
La Tana di una Creatura . . .	385
Azioni da Tana	385
Effetti Regionali	385
I Mostri	386
Angeli	387
Demoni	401
Diavoli	408
Dinosauri	416
Draghi Cromatici	418
Draghi Metallici	430
Elementali	447
Funghi	453
Geni	457

Giganti	460
Golem	466
Mannari	479
Mefiti	486
Megere	488
Melme	490
Naga	497
Oggetti Animati	498
Appendice B: Personaggi Non Gio-	
canti	546
Scheda e Manuale	555
Autore	558
Licenza	559
Changelog	560

INTRODUZIONE

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

DBS è un gioco di ruolo cooperativo e narrativo nel quale i giocatori creano personaggi che vivranno fantastiche e strabilianti avventure. Il Narratore si preoccuperà di dipanare la storia e fare partecipare i personaggi. Come in un gioco di narrazione ogni personaggio contribuirà attivamente alla storia con le sue scelte, le sue decisioni e le sue azioni.

Se sei un giocatore allora preparati a creare un personaggio che ti accompagnerà in terribili caverne e oscuri villaggi e fin sulle vette delle montagne più alte. Sarai tu a decidere tutto, dall'aspetto, al nome, alle sue capacità e ciò che possiede. Sarà un pirata rubacuori o un cavaliere timido.. un barbaro delle steppe o uno stregone ? Oro, onore, tesori, saccheggi, le avventure del tuo personaggio saranno costellate da scelte e battaglie, baldorie e.. qualsiasi cosa tu voglia!

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 condurrà nelle profondità della terra alla ricerca del Tomo dimenticato di Atmos oppure a sfidare i grandi Draghi per la corona dell'Onniscienza?

Il tuo compito non è facile, usa fantasia, buon senso e la regola principale: divertiti. 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 stupire 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. Chiamati solitamente d4, d6, d8, d10, d12, d20 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), il solitario dado a 12 facce e il sempiterno dado a 20 facce. Ogni qual volta ti verrà chiesto di tirare un dado questo sarà scritto con la notazione XdZ, ovvero tiro 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 una dettagliata accurati ed un posizionamento precisa.

Crea e gioca il personaggio che più ti aggrada, che più senti tuo e ti fa divertire, non cercare le 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 personaggio acquisirà oggetti meravigliosi, armature lucenti, armi volanti, oro, preziosi e gioielli e chissà cos'altro.

Il Narratore si preoccuperà di dirti quanta esperienza il tuo personaggio ha maturato, in base a come hai giocato, come hai collaborato nel gruppo, quanto hai aiutato il gruppo di giocatori a divertirsi. Ti terrà impegnato in scontri pericolosi, forse 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.

In questo libro troverai molte regole, eppure molte situazioni dovranno essere gestite utilizzando la prima regola, divertirsi. Buon senso, esperienza e fiducia nel Narratore risolveranno ogni situazione.

In questo manuale troverai anche un Mostruario pronto all'uso.

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 quando ti servirà!

Buona lettura e buon divertimento!

?!

Nota riguardo ai generi: in DBS il giocatore viene indicato come maschile. Non è una questione di sessismo, semplicemente in italiano la forma neutra (e quindi applicabile a giocatori e giocatrici) è maschile, le giocatrici sanno giocare meglio dei compagni maschi!

TERMINI COMUNI

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

Arrotondamenti: sempre per difetto se non esplicitato diversamente. Es. $7/2 = 3$, $9/4 = 2$.

Abilità: sono le capacità particolari che il personaggio ha imparato ad usare. Sono spesso al limite del magico, permettono azioni particolari ed anche di sovvertire le regole a volte. Sono rare e si prendono ai passaggi di livello.

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 modifica dovuta a fattori esterni, ambientali, magici, di circostanza o che decida il Narratore è un bonus o malus da applicare al tiro di dado o difficoltà nella prova. Se ci sono più bonus dello stesso tipo si tiene solo il valore maggiore.

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

Check/Prova: un check (o prova) è il tiro di 3d6 più un punteggio indicato dalla Caratteristica e Competenza coinvolta.

Prova di Concentrazione: quando un incantatore vuole usare una Magia ma è disturbato, attaccato, ferito o comunque distratto durante il lancio deve effettuare una prova di concentrazione per capire se riesce a lanciare la magia. Se è una distrazione allora la prova di magia questa deve riuscire di almeno 5.

Se il mago è colpito prima di lanciare un incantesimo la prova di competenza magica per lanciare l'incantesimo deve superare di Difficoltà dell'incantesimo + il danno subito. Se la prova fallisce l'incantesimo non è lanciato e non è contato tra gli incantesimi lanciati nel giorno.

Classe di Difficoltà (DC): indica quanto è difficile riuscire in una prova. può essere usato per verificare le competenze (nuotare..) come le conoscenze (veleni..). Indica negli magie la difficoltà a resistere ad una magia. Indica a che valore arrivare per superare e riuscire nella prova.

Competenza (skill): la competenza indica il grado di conoscenza di una singola capacità. Possa essere lo studio di una lingua, l'arrampicarsi, il notare piccole cose.

Competenza con le Armi (da mischia o distanza) (Difesa): è la tua capacità di saper colpire l'avversario con armi da mischia (spade, mazze..) 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 tue magie saranno efficaci.

Creatura: qualsiasi essere presente e partecipante nell'avventura viene identificata come creatura.

Dadi Vita: per dadi vita si intendono i livelli di una creatura. Di base servono ad indicare quanti punti ferita e livello ha. Se non indicato una creatura ha 6 PF per Dado Vita.

Difesa: per Difesa si intende il valore totale ottenuto da 10 + Scudo + Armatura + Agilità + vari ed eventuali bonus. Rappresenta la difficoltà nel colpire, più alto è più è difficile colpire.

+1d6 oppure -1d6: è un bonus o malus ad una prova. Aggiungi o sottrai un tiro di dado a 6 alla prova, oppure un +4/-4

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

Devoto: un usufruttore di Magia che si è legato ad un Patrono e ha almeno 3 tratti in comune. Ha la possibilità di cambiare energia negli incantesimi da danno, ha il Vantaggio offerto dal Patrono ed un +2 ad una Scuola di Magia. Vedi anche Seguace

Esplosione del 6: quando, esegui il Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, prova di Magia (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 Agilità oppure Intelletto. Stabilisce l'ordine delle azioni in combattimento. Chi ha il punteggio più alto agisce per primo.

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

Difficoltà: indica quando e' arduo manifestare un incantesimo. Piu' e' alto il valore piu' e' difficile la magia e potente l'incantesimo.

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

Mischia: con mischia si intende il combattimento di contatto, spada a spada, ovvero quando il tuo personaggio combatte con una spada o comunque con un'arma che non è da tiro (arco/balestre..) contro un avversario. Si considera in mischia qualsiasi creatura che il personaggio possa raggiungere con la sua arma non da tiro. Un nemico 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 una creatura può muoversi lontano.

Narratore: il 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 ed essere corretto. Il Narratore ha l'ultima parola in ogni questione.

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

Penalita' : 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: ogni qual volta si risolvano difficoltà, mostri, indovinelli, si giochi bene il personaggio e ci si diverta si guadagna esperienza. Questi punti accumulati nel tempo stabiliscono il livello del personaggio.

Punteggi caratteristica: abbreviati anche in caratteristica o statistiche. Ogni personaggio ha 5 Caratteristiche: Potenza (POT), Agilità (AGI), Intelletto (INT), Volontà (VOL) e Magnetismo (MAG). Più è alto il valore 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 e' diminuisce all'aumentare di livello.

Punti ferita (PF): indicano l'energia vitale della creatura. Finché la creatura ha 1 punto ferita combatterà al suo meglio, senza problemi (certo.. 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 somma di energie e quando si raggiungono gli 0 (zero) punti ferita si svincono, incapaci di agire. Se si viene ulteriormente feriti o comunque i propri punti ferita scendono fino 10+valore triplo della Potenza allora si e' morti.

Resistenza alla Magia (RM): Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alla magia, in ogni forma si presenti. Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da una magia deve effettuare una prova di RM, ovvero tirare 3d6 sommare il valore di RM e se è superiore alla prova di magia effettuata dall'incantatore l'magia non ha effetto.

Riduzione del Danno (DR): alcune creature hanno una resistenza innata al danno e ferite. Questa resistenza si denota come DR. E' solitamente indicata come Valore/Particolare, dove il valore indica quanto si e' resistenti e il Particolare indica da che cosa si e' danneggiati. Es "10/cold iron" indica che si ha una resistenza a tutti i danni di 10 tranne quelli causati da ferro freddo. Se il particolare e' indicato da un trattino "-" allora questa resistenza non e' oltrepassabile e si applica a tutti i tipi di danno.

Resistenza al Danno (RD) : una creatura potrebbe avere una resistenza ad una tipologia di danno. In questo caso si considera che dimezzi automaticamente il danno subito.

Round: il combattimento o azioni sono divise in round. Un round rappresenta una unità temporale di circa 6 secondi. Durante il round ogni creatura ha la possibilità di agire in base alla sua iniziativa ed eseguire fino a 3 Azioni.

Sucesso Critico/Fallimento Critico : nel caso in cui il giocatore passi la prova di un ampio magine otterrà benefici (o malus). Controllate nelle competenze e nella magia.

Tiro per colpire: è una prova di Difesa (Competenza 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..). Leggi bene il capitolo del combattimento.

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 (Agilità), resistere a veleni/malattie o cambiamenti del corpo (Potenza) oppure per resistere ad attacchi mentali ed effetti che agiscano sull'arbitrio (Volontà').

Tratto: indica una componente del carattere. Ogni personaggio sceglie 4 tratti per comporre e costruire la sua personalità.

Turno: sono 10 minuti, ovvero 100 round

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

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 specie più forte o la più intelligente a sopravvivere, ma quella che si adatta meglio al cambiamento. (Leon C. Megginson)

UMANI

Gli uomini con il loro desiderio di scoperte, potere, gloria e violenza sono la razza dominatrice.

Le caratteristiche fisiche degli umani sono varie quanto i climi del mondo. Il colore della pelle, 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.

Lasciate fuori il razzismo da Yeru, ci sono già abbastanza guerre per crearne di nuove solo perché quelli usano le asce al posto delle spade.

Gli umani sono stati la razza creata da Ljust e Calicante insieme perché con la loro spinta caotica, mutevole e vitale potessero fare e disfare ricominciando continuamente da capo e migliorando di continuo.

Modificatori razziali: +1 ad una caratteristica a piacere

Caratteristiche fisiche: altezza 150-185 cm, 50-130 kg, aspettativa di vita 70 anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune

Vantaggio: +1 Abilità al primo livello

ELFI

Gli elfi sono la razza creata direttamente da Ljust perché guidasse il mondo con l'eleganza, l'intelligenza e la lungimiranza di una razza immortale.

Dopo millenni di pace e vita nell'intero mondo, dopo che bellezze naturali ed architettoniche si erano diffuse in armonia il mondo, la creazione delle nuove razze e la loro spinta espansionistica hanno portato gli elfi a diventare insofferenti, ad essere infastiditi dagli altri. Sono diventati progressivamente xenofobi ed hanno incominciato a stravolgere l'impianto originale del loro mandato.

Se erano stati creati come guida etica, morale e culturale di tutto il creato adesso molte fazioni vedono come necessaria una pulizia etnica per portare a compimento la purezza originaria del piano divino.

Molti hanno preso a conquistare, soggiogare e sterminare le razze inferiori.. qualsiasi creatura che non sia elfica, un una spirale di violenza ed espansione senza eguali.

Altri hanno preso a ritirarsi sempre più lontano, sempre più all'interno del loro regno, rimanendo custodi solitari della purezza del creato.

Gli elfi hanno rappresentato l'idea originale del creato e questo spesso li ha portati ad essere più affini agli dei originari e con Kyriel che con le successive divinità.

Gli elfi sono generalmente più alti e snelli degli umani. Gli occhi sono sempre grigi, con riflessi metallici, le gambe agili.

Gli elfi apprezzano la parola scritta e la magia. Sono una razza istintiva, guidata da mente acuta e sensi eccellenti, da passione e amore per le scoperte e conoscenze.

Gli piace la ricerca magica ma spesso questa è più frutto di ispirazione che scrupolosi studi. La magia è funzionale ed artistica fondendosi in una vera arte simile al canto ed alla poesia, al ballo se non alla pittura. La magia è arte e amore per il mondo elfico.

Modificatori razziali: +1 Intelletto, +1 Agilità, -1 Potenza

Caratteristiche fisiche: altezza 165-195 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 1000+ anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Elfico

Vantaggio Visione crepuscolare di 18 metri

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 una razza bassa e piazzata, raggiungono un'altezza massima di circa 140 cm con una corporatura robusta e compatta 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 e tradizione e comunismo. Sono spesso visti come burberi, ma hanno un forte sentimento di amicizia e giustizia e rispetto per chi lavora sodo e si impegna per la comunità.

I nani sono la razza creata da Erondil con l'aiuto di Atmos.

Giudicano gli Elfi con severità perché non hanno saputo portare a termine il dettato della Creazione e quindi si sentono il compito, l'onore e l'onore di forgiare il creato e nel creato la bellezza e la maestosità di Erondil.

Modificatori razziali: +1 Potenza, +1 Volontà, -1 Magnetismo

Caratteristiche fisiche: altezza 100-140 cm, 45-90 kg, aspettativa di vita 450 anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 6m

Linguaggi: Nanico

Speciale: Professione: Architetto o Fabbro ha un +1

Vantaggio: Scurovisione di 18 metri

Svantaggio: Pessimo carattere

MEZZELFO

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

Ci sono anche rari mezz'elfi 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.

I mezzelfi sono più alti degli umani ma più bassi 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, sempre con riflessi metallici.

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 160-185 cm, 50-100 kg, aspettativa di vita 210 anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune oppure Elfico

Vantaggio: Visione crepuscolare di 18 metri

MEZZORCO

Agli occhi delle razze 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. I loro canini crescono spesso piuttosto lunghi fino a sporgere dalle loro bocche e queste "zanne", unite ad una fronte ampia e le orecchie un pò a punta, danno loro quel noto aspetto "bestiale". 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 da Cattalm con l'aiuto di Calicante. Molto della tendenza caotica e distruttrice del loro creatore rimane nella natura dei mezzorchi.

I mezzorchi sono spesso vittime di pregiudizi.

Modificatori razziali: +2 Potenza -1 Magnetismo

Caratteristiche fisiche: altezza 160-210 cm, 60 - 140 kg, aspettativa di vita 70 anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune oppure Orchesco

Vantaggio Visione crepuscolare di 18 metri

Svantaggio: Seguire il Chaos

DROW

La genesi e storia dei Drow si divide in due grandi tronconi storici, strettamente legati alla storia Elfica.

In principio Shayalia, gelosa degli Elfi plasmo i Drow a loro immagine e poi li rese cupi, oscuri, freddi come la notte perché fossero l'ombra nera degli elfi.

Conosciuti anche come elfi scuri, dimorano nelle profondità del sottosuolo in complesse città plasmate nella roccia dalle magie.

I drow hanno una fisicità simile a quella degli uomini, mediamente sono più bassi degli elfi ma condividono con loro i lineamenti e lo slancio, comprese le caratteristiche lunghe orecchie a punta. Il colore della pelle dei drow varia dal nero carbone al viola scuro. I loro capelli sono solitamente bianchi o argentei, sebbene non siano insolite altre varianti.

La società drow è per tradizione matriarcale e suddivisa in classi. I maschi drow solitamente adempiono ai ruoli militari, difendendo la famiglia dai pericoli esterni, mentre le femmine drow assumono ruoli di comando e autorità.

A rafforzare questi ruoli, un drow ogni cinquanta nasce con capacità eccezionali e viene quindi considerato un nobile, e la maggioranza di questi drow speciali sono femmine. Le casate nobili determinano la politica drow, e ciascuna di esse è governata da una nobile matriarca e composta di famiglie di rango inferiore, imprese commerciali e compagnie militari.

I drow sono fortemente motivati dall'interesse e dalla crescita personale, che plasmano la loro cultura con ribollenti intrighi e conflitti politici, mentre i drow comuni fanno del loro meglio per ottenere il favore della nobiltà, e quest'ultima si eleva al potere per mezzo di una miscela di omicidi, seduzioni e tradimenti.

I drow hanno un forte senso di superiorità razziale e suddividono le altre razze in due gruppi distinti: gli schiavi e coloro che non sono ancora schiavi.

L'odio dei drow verso gli elfi separa questi esseri da tutte le altre razze, e gli elfi scuri non desiderano nulla di più al mondo che distruggere tutto quello che ha a che vedere con i loro cugini di superficie.

I drow danno grande importanza al potere e alla sopravvivenza e non provano alcun rimorso a causa delle scelte spregevoli che potrebbero essere costretti a fare per assicurare la propria sopravvivenza. Non

sanno cosa farsene della compassione e sono spietati nei confronti dei loro nemici, antichi o attuali che siano.

Poi gli Elfi divennero più reclusi, indifferenti, xenofobi e nazisti, pari passo che Shayalia riusciva a manipolare la creazione di Ljust. E mentre Shayalia era distratta con gli Elfi, Sumkjr si faceva largo nei drow. Una volta conosciuti come l'anima nera del mondo adesso sono tra i maggiori portatori di speranza, vita, saggezza e cultura.

Riuscendo ad adattare il proprio regime sociale le matriarche Drow sono diventate le filantrope che si interessano dei poveri, degli emarginati, degli svantaggiati, dell'ambiente e cultura promuovendo una nuova consapevolezza universale.

Chiaro che, purtroppo, non tutti hanno accettato questa conversione e si possono trovare, a pari degli Elfi, soggetti che perseguono le vecchie abitudini.

Modificatori razziali: +1 Agilità, +1 Intelletto, -1 Potenza

Caratteristiche fisiche: altezza 140-170 cm, 40 - 100 kg, aspettativa di vita 1000+ anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Drow

Vantaggio: Scurovisione di 36 metri

Svantaggio: razzisti

NIBALI

I Nibali sono una razza creata magicamente per essere schiava ai grandi maghi del nord.

La leggenda dice che i terribili maghi del nord, partendo da una coppia di umani (dopo che a migliaia erano morti atrocemente nei precedenti esperimenti) riuscì a creare manipolando con la magia, una 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.

Queste cose accadevano ormai più di 2000 anni or sono ed il regno del male eterno crollò sotto la sua stessa incapacità di evolversi e percepire i nuovi problemi.

I Nibali hanno continuato a prosperare ed usufruendo di quanto il regno del ghiaccio gli aveva lasciato hanno creato una tra le civiltà più moderne, democratiche e civili del mondo.

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 efficiente 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'estrema libertà personale, legata indissolubilmente alla libertà di gruppo, permette ad un nibali di esprimersi come meglio crede nell'aspetto esteriore.

Modificatori razziali: +1 Potenza, +1 Intelletto, - 1 Volontà

Caratteristiche fisiche: altezza 183cm maschi, 172 cm femmine, 50 - 120 kg, aspettativa di vita 130 anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune

Svantaggio: Seguire la Legge

DIVERSI

Benedetti o maledetti i Diversi non sono come noi. Non sono gli amici che ti aspetti. Un Diverso è frutto di una unione non voluta. Se i Patroni non possono agire direttamente nel mondo, 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 gli umani, altrimenti avrebbero già dominato il mondo.

Un Diverso è più forte e più intelligente e può meglio nell'oscurità. Purtroppo per loro la loro vita frenetica è segnata da una breve durata. Solitamente un Diverso non supera i 50 anni di vita.

Un Diverso è segnato, da qualche parte sul suo corpo c'è il simbolo del suo Patrono.

Modificatori razziali: +1 Potenza, +1 Intelletto

Caratteristiche fisiche: altezza 155-185 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 45 anni (40+1d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune

Speciale Visione crepuscolare di 18 metri, deve individuare un Patrono ed avere almeno 3 tratti comuni.

ALTRI

In un mondo dominato dal chaos chi ha provato a scappare nell'oscurità delle caverne e della notte ha subito la punizione di Gradh per non aver tentato di migliorare il mondo.

Questi esseri insolitamente gracili hanno una forte intelligenza e agilità, la loro carnagione è diventata chiara, quasi madreperlacea. Ormai sono passati duemila anni da quando il primo Altro nacque e a seguito ogni madre per generazioni partorì solo Altri, finché non ci fu nessun umano, finché tutti ebbero pagato il peccato di non volere migliorare il mondo.

La maggior parte degli Altri si è votata a Calicante ed ai Patroni Oscuri, alle arti magiche più malvagie e corruttive. Pochi, reietti, sentono la colpa e abbracciano la Luce e vengono in superficie.

Un Altro può essere riconosciuto da una voglia naturale, come un tatuaggio, che disegna tre anelli dorati attorno al polso.

Trattati come mostri o malvagi senza neanche una domanda, un Altro non ha mai la vita facile, per fortuna la loro naturale agilità e la capacità innata di vedere nell'oscurità gli permette di vivere, anche se spesso solo di notte, lontano dalle luci e dagli affetti che vorrebbero provare.

Modificatori razziali: +1 Intelletto, +2 Agilità, -2 Potenza

Caratteristiche fisiche: altezza 155-185 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 100 anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 12m

Linguaggi: Comune

Vantaggio: Scurovisione di 36 metri

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 vostra razza dice questo o quello. Fate nascere i più belli ed 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.

Nota sugli Svantaggi: il giocatore, in accordo con il Narratore, può scegliere uno svantaggio diverso da quello indicato purché sia coerente con la storia del personaggio.

CARATTERISTICHE SPECIALI

Non basta avere gli occhi per vedere (anonimo)

VISIONE CREPUSCOLARE

Quello che per molti è oscurità per chi ha visione crepuscolare e' 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 al personaggio 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.

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 sopravvento, il raggio diminuisce a distanza di mischia. 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 Sopravvivenza 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.

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

Una creatura con la capacità Fiuto identifica gli odori familiari così come un umano potrebbe identificare un luogo familiare. 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 dell'abilità Sopravvivenza per seguire tracce in presenza di odori coprenti passa da 10 a 20.

VISTA CIECA (AKA "DAREDEVIL")

Utilizzando 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, buio e la maggior parte delle forme di copertura sono inutili, anche se la creatura dotata di vista cieca deve avere una linea di effetto per notare una determinata creatura o oggetto.

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.

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.

Se una creatura deve attivare la vista cieca, ne ottiene i benefici solo durante il proprio turno.

Una creatura etera non è visibile alla vista cieca.

TREMORSENSE

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

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

Il raggio della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura

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 5 caratteristiche (chiamate anche statistiche) che rappresentano i suoi attributi base e costituiscono il suo potenziale talento e capacità innata.

Anche se raramente un personaggio effettua una prova usando soltanto una sua Caratteristica, i punteggi di Caratteristica influiscono praticamente su ogni aspetto delle capacità e delle competenze del personaggio.

Le 5 caratteristiche sono:

Potenza: indica la forza fisica ma anche la resistenza agli sforzi del personaggio, Un personaggio con un punteggio di Potenza pari a -5 è morto.

Agilità: indica la capacità di coordinamento, riflessi ed agilità del personaggio, Un personaggio con un punteggio di Agilità pari a -5 è incapace di muoversi ed è completamente immobile (ma non privo di sensi).

Intelletto: indica la componente razionale, logica, cognitiva del personaggio. Un personaggio con un punteggio di Intelletto pari a -5 è in stato di coma.

Volontà: indica la forza di volontà, il buon senso, la perspicacia e l'intuito del personaggio. Un personaggio con un punteggio di Volontà pari a -5 è incapace di pensiero razionale ed è privo di sensi.

Magnetismo: misura la forza della personalità, la capacità di persuasione, il magnetismo personale, la predisposizione al comando e il fascino di un personaggio. Un personaggio con un punteggio di Magnetismo pari a -5 è privo di sensi.

Ogni punteggio di Caratteristica in genere va da 0 a 3, anche se i bonus e le penalità razziali possano alterarli; un punteggio di Caratteristica buona è 1, 2 ottima, 0 è "normale", 3 è giudicato "eccezionale".

Un punteggio di -1 è 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).

Ogni giocatore distribuisce 6 punti tra le 5 Caratteristiche, ogni Caratteristica deve avere come minimo un punteggio di -1 e come massimo 2 prima dei modificatori razziali.

Ogni quattro livelli (4, 8, 12, 16, 20..) si può aumentare di un punto una caratteristica, fino a raggiungere un massimo di valore 5. Per aumentare oltre 5 sono necessario oggetti magici o magie.

Il punteggio delle caratteristiche non è tutto in un personaggio né tanto meno in un mostro. I mostri più "istintivi" ed aggressivi avranno sicuramente punteggi negativi di Intelletto e Magnetismo, ma non per questo sono "stupidi", semplicemente agiscono in base ai loro schemi naturali.

PUNTI FERITA

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

I Punti ferita rappresentano l'energia vitale del personaggio e finché il personaggio/avversario ha almeno 1 punto ferita combatterà e lotterà al meglio delle sue capacità.

Ogni personaggio parte con 4 punti ferita al primo livello + il punteggio della Potenza. Ad ogni livello, oltre il primo, guadagna 1d4 Punti Ferita + il punteggio della Potenza.

Ogni punto preso in Competenza Armi aumenta i punti ferita presi di 3. Ulteriori Abilità possono alzare questo punteggio.

Segna nella scheda i PF (Punti Ferita) totali che hai e indica il valore attuale di volta in volta che per vari motivi di gioco ne perdi o riprendi.

Segna sulla scheda sempre qual e' il totale di punti ferita attuale, dopo ogni colpo o danno. I punti ferita si recuperano in diversi modi:

- per ogni notte di riposo (almeno 8 ore) il proprio valore di Potenza + CA (con un minimo di 1)
- Tramite incantesimi curativi (magie , pozioni.. o altri oggetti magici)
- Competenza Sopravvivenza (Guarire), tramite trattamenti più o meno lunghi

I Punti Ferita possono essere anche temporanei ovvero aggiunti temporaneamente ai tuoi attuali. I PF Temporanei vanno tolti per primi quando si viene feriti. Se non esplicitato diversamente i punti ferita temporanei scompaiono dopo un ora da quando si sono acquisiti.

PUNTI FATO (FORTUNA DEL PRINCIPIANTE)

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 $(20 - \text{Livello})/4$, con un minimo di 1. I Punti Fato si conteggiano per sessione di gioco.

Ad ogni sessione si azzerano e si ricalcolano, ne consegue che non si accumulano Punti Fato tra una sessione di gioco e l'altra.

Esempio di calcolo: Un personaggio di livello 5 ha: $20-5 = 15/4 = 4$ (arrotondi per eccesso) Punti Fato da usare nella sessione se non li userai tutti non potrai cumularli per la sessione successiva.

Un Punto Fato si usa come Azione di Teazione ed ogni Punto Fato utilizzato concede un bonus di +1d6 alla prova in corso.

Il Punto Fato puo' essere utilizzato per avere un dado in più nel Tiro Salvezza oppure nei Tiri per Colpire, con potenziale esplosione del dado, oppure una prova di competenza o per aumentare la propria Difesa per quel round.

I Punti Fato si devono dichiarare prima del tiro, una volta dichiarato l'ammontare di Punti Fato che si vogliono utilizzare non e' possibile utilizzarne di più o di meno.

I TRATTI

Chi dunque sa fare il bene e non lo compie, commette peccato. (Giacomo il Giusto 4.17, Lettera di Giacomo. NdA riferendosi ai Tratti scelti)

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

In DBS 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 ha voluto creare.

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

Ogni giocatore sceglie 4 Tratti per il proprio personaggio alla creazione del giocatore. Questi saranno le "bussole morali, etiche e comportamentali" che guideranno il personaggio nell'agire e nelle scelte.

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 delle linee guida entro cui muoverti.

Dei Tratti scelti al primo livello individuate uno, questo partirà, sempre al primo livello, con valore 1, gli altri partiranno a valore 0.

Col passare del tempo e delle avventure potranno essere guadagnati o sostituiti (in concerto tra Narratore e giocatore in base a come giocato) da altri Tratti.

Potranno essere anche enfatizzati certi Tratti, ovvero il Narratore a seguito di particolari scene e ruolate potrà fare aumentare di un punto un Tratto del personaggio.

Ad esempio a seguito di una particolare scelta e climax di avventura il Narratore potrebbe concedere a tutti o qualcuno Tratto Coraggioso o dare un +1 a Coraggioso 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 presente. 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.

Ogni azione particolarmente importante dove il personaggio abbia seguito un Tratto porta il personaggio ad avvicinarsi al Patrono competente per quel tratto.

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 punti 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 acquisti almeno un punto in un Tratto a livello.

All'aumentare del valore del Tratto il personaggio potrà acquisire dei poteri, indipendentemente sia un credente di quella divinità (Patrono) o meno.

- A 5 punti si può incominciare a sentire la presenza di un Patrono legato ad un Tratto
- A 10 punti si sente la vicinanza di un Patrono legato ad un Tratto
- A 15 punti si è legati ad Patrono da un Tratto
- A 20 punti si è un Campione del Patrono legato ad un Tratto.

Non è necessario credere in un Patrono per sentirne la vicinanza, 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.

Il valore dei tratti solitamente aumenta con il passare del livello e dell'esperienza. Il Narratore può sempre decidere in base ad azioni particolarmente ispirate o comportamenti idonei di aumentare anche nel mezzo di un livello il valore di un tratto.

Il Narratore è libero di inserire nuovi Tratti a suo piacere o richiesti dai giocatori, ci si deve però ricordare di attribuire questi tratti anche ai Patroni.

Tabella dei Tratti

Accumulatore	Aggressivo	Allegro	Anarchico	Arrogante
Caritatevole	Altruista	Altezzoso	Aperto	Avventato
Combattivo	Attento	Avaro	Calmo	Calcolatore
Crudele	Bugiardo	Buono	Caritatevole	Casto
Disordinato	Cattivo	Clemente	Codardo	Controllato
Egoista	Corretto	Cortese	Creativo	Coraggioso
Freddo	Determinato	Diretto	Disciplinato	Curioso
Impacciato	Distaccato	Distruttivo	Doppiogiochista	Disponibile
Incostante	Equilibrato	Esuberante	Fiducioso	Empatico
Indipendente	Gentile	Giusto	Immaturato	Generoso
Introverso	Impetuoso	Implacabile	Incontentabile	Imparziale
Istintivo	Ingenuo	Indomito	Indifferente	Indisciplinato
Logorroico	Iracondo	Innovativo	Integerrimo	Industrioso
Onesto	Morigerato	Ironico	Irrazionale	Leale
Ordinato	Pessimista	Lussurioso	Libero	Meticoloso
Perfezionista	Prudente	Narcisista	Negligente	Mite
Pio	Riflessivo	Paranoico	Osservatore	Permaloso
Saccente	Sadomasochista	Pratico	Passionale	Pianificatore
Socievole	Serio	Rigido	Riservato	Protettivo
Studioso	Solitario	Sarcastico	Semplice	Razionale
Tenace	Superficiale	Scontroso	Sincero	Sadico
Tradizionalista	Tranquillo	Sicuro	Sprovveduto	Semplice
Valoroso	Truffatore	Silenzioso	Tollerante	Sognatore
Vanitoso	Vendicativo	Sospettoso	Volubile	Superbo

COMPETENZE

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

Ogni personaggio ha conoscenze e/o sa fare qualcosa e questo qualcosa è una competenza. A seconda dei background ed avventure giocate i personaggi valorizzano e imparano determinate competenze.

Alla creazione del personaggio attribuire 1 punto libero in Artigianato o Professione o Intrattenere o Cultura per giustificare le conoscenze date dalla storia del personaggio.

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

- **I 6 esplodono**, ovvero se nella prova dei 3d6 un dato 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**. Per ogni 4 punti di competenza che rinunci a sommare nella prova tira un dado a 6 in piu', che rispetta le regole base. Questo quattro non puo' essere tolto dal punteggio dato dalla caratteristiche.

Regola Bonus: quando una penalità è indicata come "-1d6" (o peggio..) significa che si toglie 1 dado alla prova, se non è una prova si toglie 4 al risultato finale per ogni dado di penalità. Il risultato minimo per il tiro dei dadi è 0.

COMPETENZE DI BASE

Anche se indubbiamente il desiderio di conoscere è naturale per tutti gli uomini, la voglia di imparare non è cosa da tutti; la maggior parte, anzi, assaggiato quanto lo studio sia fatica e provata la stanchezza sulla propria pelle, butta alla leggera la noce ancor prima di aver rotto il guscio per gustarne il gheriglio. (Richard de Bury)

Lo studio è per i perdenti! (Lobo)

Ogni personaggio al primo livello sceglie le Competenze di Base, su queste distribuisce 4 punti, con un massimo di 2 punti per Competenza.

Ad ogni livello successivo distribuisce un numero di punti pari la metà del punteggio di Intelletto +2 ((Int+2)/2)) con un minimo di 1 punto tra le competenze già conosciute perfezionate nell'avventura o apprese ex novo. Nessuna competenza di base può avere un punteggio superiore al livello del personaggio+1.

Un personaggio puo' apprendere una nuova competenza con uno studio/pratica di 4 ore al giorno per almeno 4 mesi. Dopo questo lasso di tempo il giocatore puo' assegnare un punto alla competenza di base per cui si e' applicato.

Queste le competenze ed i loro ambiti di utilizzo:

Acrobatica(Agilità): arrampicarsi, equilibrio, saltare, acrobazia

Arcano(Intelletto): Conoscenza arcana, piani, occulta, incantesimi, creature magiche

Consapevolezza (Volonta'): percezione, percepire inganni, nascondersi nelle ombre

Cultura (Intelletto): geografia, creature e piante naturali, erboristeria, storia, religione, tradizioni e storia locale, dungeon, ingegneria, falsificare, lingue

Criminalità (Agilità): travestirsi, disattivare congegni, artista della fuga, mani di fata, muoversi silenziosamente

Faccia tosta (Magnetismo): valutare, intimidire, diplomazia (arguzia), raggirare, persuadere

Intrattenere (Magnetismo): cantare, suonare, recitare, travestirsi, diplomazia (oratoria)

Lavoro (Volontà): artigianato, professione (es.: allevatore, architetto, azzecagarbugli, barcaiolo, cacciatore, mercante, sarto, fabbro, apicoltore, conciatore..)

Resistenza (Potenza): nuotare, correre, saltare, scalare

Sopravvivenza (Volontà): seguire tracce, sopravvivenza, gestire animali, cavalcare, usare una corda, curare/pronto soccorso, creature naturali

Il Narratore potrebbe quindi chiederti genericamente una prova di Criminalità oppure dirti di fare una prova da mani di fata (borseggiare), il risultato non cambia effettui comunque una prova di Criminalità, ovvero 3d6 + punteggio in Criminalità + Agilità + eventuali bonus o malus.

Ricordati sempre delle 3 regole base: esplosione del 6, gli uno portano male ed affidarsi alla sorte.

Potranno esserci situazioni od oggetti che concedono un bonus specifico ad una competenza ovvero non tanto un bonus a Criminalità ma solo a mani di fata, in quel caso il bonus si applica non a tutte le prove di Criminalità ma solo a quelle specifiche di mani di fata.

COMPETENZE ATTIVE

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)

Ogni personaggio prende 3 punti da distribuire nelle Competenze Attive a livello. Si può assegnare massimo 1 punto a livello in una singola Competenza Attiva.

Le Competenze Attive sono:

- Competenza Magica
- Competenza Armi
- Tiro Salvezza su Tempra
- Tiro Salvezza su Arbitrio
- Tiro Salvezza su Riflessi.

Competenza Magica (CM) (varie): indica la capacità e competenza nel lanciare un'incantesimo.

Competenza Armi (CA) (Potenza o Agilità): è la capacità e bravura di combattere con un'arma da mischia o da tiro/distanza.

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

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

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

UN PERSONAGGIO DI QUARTO LIVELLO DISTRIBUISCE LE COMPETENZE ATTIVE IN QUESTA MANIERA

1 livello: +1 Competenza Armi , +1 Tiro Salvezza Tempra, +1 Tiro Salvezza Riflessi
2 livello: +1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi
3 livello: +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Tempra, +1 Tiro Salvezza Arbitrio
4 livello: +1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi
12 punti distribuiti così: +3 CA, +3 CM, +3 TS Riflessi, +2 TS Tempra, +1 TS Arbitrio

Ogni punto attribuito (CA, CM, TS) permette di usufruire di +1 nella prova (o Tiro Salvezza) relativa.

COMPETENZA ARMI

La **Competenza Armi** (abbreviata in **CA**) indica la capacità e bravura nel colpire l'avversario con armi.

Il **Tiro per colpire**, per le armi da mischia si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + Potenza + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell'avversario (Agilità + armatura/scudi/bonus).

Il **Tiro per Colpire con armi da distanza** (archi, pugnali da lancio, sassi..) si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + Agilità + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell'avversario (Agilità (schivare) + armatura/scudi/bonus).

Quando si assegna un punto ad **CA** va sempre precisata 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.

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

Il giocatore deve considerare che migliore è la sua capacità con una tipologia di arma più facilmente può usufruire di vantaggi nella 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, Morningstar, Lancia corta da fante, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto

Usare un'**Arma senza l'adeguata competenza** nel gruppo di appartenenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire.

Per poter utilizzare **Armature Leggere** è necessario avere almeno un punto in Competenza Armi.

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

Con almeno 3 punti in CA ed 1 in Potenza si possono usare senza penalità **Armature Pesanti** e **Scudi Pesanti**.

Usare un'**Armatura senza l'adeguata competenza** impedisce di usare il valore di Agilità 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 lanciare magie diverse, più potenti, più efficaci e più facilmente.

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

I tiri salvezza si eseguono confrontando la DC dell'incantesimo, che conosce il Narratore, con la prova relativa.

Se ti chiedono un Tiro Salvezza Riflessi per evitare un fulmine farai un Tiro Salvezza Riflessi (3d6 + valore TS Riflessi + bonus Agilità +/- varie ed eventuali) questo valore lo comunicherai al Narratore che lo confronterà con la DC del Tiro Salvezza.

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...

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)

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

Parti immaginando, visualizzando l'aspetto del tuo personaggio. Come te lo immagini ? In possente barbaro delle steppe ghiacciate od un mago scavezzacollo alle prime esperienze ?

Individua il nome e pensa a ciò che conosce, quali esperienze ha avuto e quali lo hanno segnato.

Come si comporta con gli altri? è un tipo ordinato, ha delle fisse, ha qualche tic o abitudine ?

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 tipo ? Magia, Spada, dalle retrovie.. incitare i compagni.. scappare...

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

Hai 6 punti caratteristica, 0 è un valore medio, -1 debole, +1 buono, al massimo una caratteristica può avere 2 (buono) come valore. Messi i punteggi applica i modificatori razziali se presenti.

Se hai Intelletto pari o superiore a 2 scegli un'altra lingua parlata/scritta oltre al comune.

Competenze Attive, qui ha 3 punti da distribuire tra Competenza Armi, Competenza Magica e Tiri Salvezza.

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 di armi sono stati applicati.

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

Puoi assegnare ai Tiri Salvezza un punto per tipo (non puoi mettere due punti in un solo Tiro Salvezza al passaggio di un livello). Questi valori determinano la tua capacità di sopravvivenza e di resistere a traumi e magie

Per le Competenze di Base al primo livello distribuisce 4 punti con un massimo di 2 punti per Competenza.

Assegna anche 1 punto libero a Professione / Artigianato / Intrattenere / Cultura giustificando il background del personaggio.

Ad ogni livello successivo distribuisce un numero di punti pari a metà del punteggio di Intelletto+2 tra le competenze già conosciute e perfezionate nell'avventura o apprese ex novo.

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

Scegli lo svantaggio di ruolo e se vuoi anche svantaggi e vantaggi. Ricorda di giocarlo, altrimenti non è divertente.

Se hai messo dei punti in Competenza Magica a questo punto devi scegliere (dopo aver parlato con il Narratore su quale sistema magico è in uso) quali Incantesimi conosci. Ricorda che per ogni punto in Competenza Magica puoi apprendere due incantesimi.

Passa alle Abilità, al primo livello ne scegli due, stai attento ai prerequisiti ed anche ad eventuali abilità che ti concede la tua razza. Ogni livello dispari prenderai un'altra abilità.

Scegli l'equipaggiamento, armatura, armi, 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 dà l'armatura e scudo indossata.

Infine 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. Oltretutto hai il vantaggio che in DBS le classi non esistono, il personaggio cresce evolve ed impara in base a ciò che fai e sperimenti.

REGOLE PER LE COMPETENZE

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

Le prove (i check) per le competenze si eseguono tirando 3d6, al risultato dei dadi si somma il punteggio della competenza (di base, 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 il 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" e' la vostra DC, la difficoltà della prova.

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

Quando devi fare una prova per una competenza di base in cui non sei preparato, ovvero non hai punti devi tirare solo 1d6 + punteggio della caratteristica collegata.

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.

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 indicazioni 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.

Classe di Difficoltà

Classe di Difficoltà (DC)	Descrizione difficoltà	Competenza necessaria
DC 5	Estremamente facile	Mediocre
DC 10	Facile	Normale
DC 15	Normale	Buona
DC 20	Difficile	Ottimo
DC 25	Molto difficile	Eccellente
DC 30	Estremamente difficile	Stupefacente
DC 35	Quasi impossibile	Fenomenale
DC 40	Leggendaria	Oltre l'umano

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

SUPERARE O FALLIRE LA PROVA DI TANTO...

Ogni qual volta la prova è superata brillantemente (di 10 o più rispetto alla difficoltà necessaria) il Narratore può decidere di dare maggiori informazioni, concedere bonus alle azioni successive (+1/+2).. qualsiasi cosa possa valorizzare quanto agevolmente la prova è stata superata.

Viceversa se la prova fallisce di 10 o più rispetto al valore necessario il Narratore potrebbe descrivere come miseramente la prova è fallita e come il risultato pessimo influenzi l'azione o quelle successive. Questi modificatori aggiuntivi non si applicano alla prova del Tiro per Colpire.

PROVE OPPOSTE

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

In questi casi il personaggio ed il Narratore effettuano una prova, 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 contrapposta

- Ingannare qualcuno: Faccia Tosta Vs Consapevolezza
- Travestirsi per sembrare qualcun'altro: Intrattenere Vs Consapevolezza
- Creare una mappa falsa: Cultura Vs Cultura
- Nascondersi: Consapevolezza Vs Consapevolezza
- Indimidire: Faccia tosta Vs TS Volontà'
- Rubare: Criminalità Vs Consapevolezza
- Slegarsi da delle corde: Criminalità Vs Sopravvivenza

?!

Ogni qual volta la prova opposta riguarda una **caratteristica correlata ai Tiri Salvezza** (Potenza, Agilità, Volontà') per tutti gli interessati, fate fare un Tiro Salvezza come valore contrapposto. Es. una prova di braccio di ferro è un Tiro Salvezza Tempra contrapposto. Chi riesce a fare più alto con il Tiro Salvezza vince.

?!

Non fate che siano le prova a governare il vostro gioco. Fate giocare i giocatori, fateli recitare, fateli partecipare ed in base a quanto dicono stabilite se la prova e' passata o meno. Se vi dicono "convinco la guardia a farci passare" fate fare una prova di Intimidire, se invece intavolano un dialogo convincente potete considerare che la prova sia stata fatta con esito positivo.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Audentes fortuna iuvat ("La fortuna aiuta gli audaci", Virgilio)

Il Narratore a seconda delle circostanze può concedervi un bonus od un svantaggio nella prova.

Vantaggio/Svantaggio	Valore in prove dinamiche	Valore in prove 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

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

Si intendono prove a valore fisso quando non è necessario tirare dei dadi (es. Difesa), in questo caso il punteggio si alza/abbassa del punteggio indicato.

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

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

FATTORE TEMPO

Se un personaggio non è in difficoltà o pressione nell'effettuare la prova può prendere il 10 (+ competenze + abilità..), ovvero non tirare i dadi e 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 (100 round) può considerare di prendere 15. Ovvero come se avesse fatto la prova e tirato 15 con i 3d6.

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

Se vuoi prendere questi valori chiedi al Narratore, sarà lui che ti permette o meno di usare questi punteggi, in base alla situazione, urgenza, pericolosità di ciò che ti circonda. Mettersi a scassinare una porta in un dungeon chiedendo il 10 richiede un estremo sangue freddo o incoscienza.

Prendere il 18 è fattibile solo se il personaggio non ha penalità nell'effettuare la prova.

AIUTARE UN ALTRO

Si può aiutare un amico in una prova dandogli supporto e suggerimenti. L'aiutante deve effettuare una prova a difficoltà dimezzata (esempio se il personaggio impegnato deve fare una prova a difficoltà 25 l'aiutante la fa a difficoltà 12), se ci riesce da un +2 alla prova del compagno.

Più personaggi possono aiutare lo stesso amico; i bonus di questo tipo sono cumulabili fino ad un bonus pari alla metà della difficoltà da battere (es +12 nel caso di difficoltà 25).

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).

GOLDEN RULES

- **Esplosione del 6:** anche nelle prove di delle competenze base c'è l'esplosione del 6. Se con un dado fai 6 lo sommi e ritiri e continui così se fai ancora 6.
- **Tirare un 1 nei check:** porta male anche nei check competenze, ovvero non si somma. Tirare un 3 nella prova di competenza (tutti 1 nei 3d6) non è un fallimento automatico è solo un tiro molto basso (zero + valore di competenza)
- **Tentare la sorte:** posso togliere 4 punti al punteggio di competenza (e non dalla Caratteristica) per aggiungere un dado al tiro.

SUCCESSO PARZIALE - OPZIONALE

Il Narratore può anche decidere di valutare una prova non riuscita come un successo parziale.

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.

Ad esempio se Tups vuole slegarsi i polsi, con un fallimento di 1 avrà fatto rumore forse svegliando la guardia, con un fallimento di 2 si è slogato il pollice con un -2 alle prove di CA e prove con quella mano per un giorno.

Con un fallimento di 4 è riuscito a liberarsi a costo di essersi slogato il polso!



Con questa Opzione può essere anche il giocatore a richiedere una "**Prova con Rischio**" in situazioni di particolare tensione ed urgenza. Questa richiesta va fatta prima di tirare i dadi.

DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE DI BASE

E quando Alessandro vide l'ampiezza dei suoi domini pianse, perché non c'erano più mondi da conquistare. Sono i vantaggi di un'istruzione classica. (Hans, "Trappola di Cristallo", Film 1988)

Criminalità (Agilità):

questa competenza riguarda molte delle capacità spesso usate dai ladri. Ogni qual volta c'è da scassinare un lucchetto, liberarsi da dei legacci o manette, rubare dalle tasche di qualcuno, oppure travestirsi, mascherarsi, truccarsi per sembrare qualcun'altro, è necessario una prova di Criminalità.

Solitamente ad una prova di Criminalità è contrapposta alla prova di Consapevolezza dell'avversario.

Sopravvivenza (Volontà):

questa competenza riguarda tutta una serie di capacità e conoscenze legate dall'attenzione e dalla vita selvaggia.

Ogni qual volta si debba legare un nemico, le tracce, sopravvivere nei boschi recuperando cibo ed un giaciglio, si debba riconoscere o calmare ed addestrare animali entra in gioco la Sopravvivenza.

Anche l'abilità di pronto soccorso, per determinare malattie, prestare le prime cure o anche a lungo termine, ricade in sopravvivenza.

Faccia Tosta (Magnetismo):

ogni qual volta il personaggio deve interagire con un altro convincendolo, persuadendolo anche in maniera aggressiva oppure per ingannarlo si usa la competenza Faccia Tosta.

Se il personaggio vuole ingannare un avversario è una prova opposta di Faccia Tosta contro Consapevolezza (percepire inganni).

Intimidire l'avversario è una prova contrapposta a difficoltà 3d6 + livello (dadi vita) dell'avversario + Magnetismo dell'avversario.

Acrobatica (Agilità):

se devi trovare l'equilibrio su un sottile cornicione, atterrare sui piedi dopo un salto, saltare su un terrazzo, arrampicarsi su una parete sono tutte prove di Acrobatica.

Ogni qual volta agilità, precisione ed equilibrio del personaggio sono messe a prova viene richiesta una prova di Acrobatica.

Consapevolezza(Volontà):

la Consapevolezza è la capacità di verificare le piccole cose, di accorgersi dei piccoli mutamenti. Consapevolezza è la capacità di calarsi nell'ambiente e farlo proprio.

Ogni qual volta dovete verificare, vedere, udire, percepire qualcosa, sentire nella voce dell'avversario una incrinatura perché si sta raccontando menzogne oppure voi dovete fondervi nell'ambiente muovendosi silenziosamente o in maniera furtiva sono effettuate una prova di Consapevolezza.

Cultura (Intelletto):

tutto ciò che è sapere non magico è cultura. Possa essere la storia e gli avvenimenti di un continente, le tradizioni ed abitudini di una nazione. Sapere come si prepara un decotto o legge una mappa, ogni ora passata su un libro è conoscenza.

Sapere se un edificio è stato costruito bene, e come e quando può essere una prova di ingegneria e quindi Cultura.

Conoscere le feste tipiche di una divinità è una prova di religione. Conoscere i mostri tipici di un dungeon e le loro abitudini alimentari è una competenza di sopravvivenza.

Falsificare uno scritto o mappa in maniera credibile richiede Cultura

Arcano (Intelletto):

ricordare i dettagli su un antico oggetto magico, riconoscere uno scritto magico in una pergamena, comprendere gli incantesimi lanciate da altri o riconoscerne gli effetti.

Sapere la geografia astrale dei piani, sapere usare un oggetto magico intuendone le funzioni, riconoscere creature magiche (la DC è il grado di Sfida della creatura modificato dalla rarità della stessa). Riconoscere o sapere formulare rituali non standard.

Ogni qual volta si ha a che fare con la magia in qualsiasi sua forma è una prova di Arcano.

Lavoro (Volontà):

qualsiasi mestiere che costruisca (Artigianato, come sarto, fabbro, apicoltore, barcaiolo.. cacciatore.. conciatore..) o fornisca servizi (Professione come architetto, avvocato.. mercante..) è assimilabile ad un Lavoro.

La competenza in lavoro permette di guadagnarsi da vivere e conoscere un mestiere che potrebbe rendersi utile.

Lavoro è spesso una competenza di background del personaggio, ma rimane sempre utile in tante e diverse situazioni. Se ad esempio è necessario lavorare del legno, creare una corda, esaminare un palazzo, ogni qual volta una professione può essere pertinente con una prova si applica il bonus di competenza.

Intrattenere (Magnetismo):

un personaggio che voglia cantare, suonare, recitare, travestirsi deve effettuare una prova di Intrattenere.

Maggiore è la competenza di Intrattenere maggiore sarà noto il nome del personaggio, maggiore sarà l'affluenza alle sue esibizioni.

Una prova di diplomazia fatta su Intrattenere sarà basata più sulla fisicità e sensualità che sulla capacità di argomentare.

Resistenza (Potenza):

Nuotare in acque placide o burrascose, correre per chilometri , saltare un crepaccio o scalare una dirupo sono tutte prove di Resistenza.

Ogni qual volta si deve mettere a prova forza e resistenza fisica entra in campo la prova di resistenza. Un salto che richieda potenza (per la distanza) lo si fa con una prova di Resistenza, mentre un salto di precisione o in disequilibrio si farà su Acrobatica.

Valutate oltre alla pura "forza/resistenza" anche i fattori esterni in quanto possono influire facilmente con modificatori anche significativi.

Come sempre ogni volta che si stabilisce una difficoltà cercate sempre di essere obiettivi e lineari, valutate ogni interferenza e fattore esterno che possa essere applicato, considerate i bonus e malus della situazione e siate sempre corretti.

ESEMPI PROVE COMPETENZA

- Una prova riuscita (base DC 15) in Sopravvivenza (pronto soccorso) può fare recuperare 1d4 PF dopo uno scontro o concedere un +2 ad un Tiro Salvezza su Tempra per resistere ad un veleno. Costo 3 Azioni
- Una prova riuscita (base DC 15) in Sopravvivenza riduce di 1 i danni da Sanguinamento. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 3, e la prova la riduce comunque di 1 alla volta. Costo 3 Azioni
- Una prova riuscita (base DC 13) in Sopravvivenza (pronto soccorso) per prendersi cura per 8 ore di un paziente fa recuperare a questo il doppio dei punti ferita ((CA+Potenza)*2 con un minimo di 4) e concede un nuovo Tiro Salvezza su Tempra per resistere a Malattie o Veleni già in corso.
- Saltare

Salto in Lungo (Distanza)	DC
1.5 m	5
3 m	10
5 m	15
7 m	20
+1,5 m	+5

Salto in Alto (Altezza)	DC
0.02 m	4
0.5 m	8
1 m	12
1.5 m	16
+0.5 m	+4

LINGUAGGI

In Yeru ogni razza è custode di una propria lingua parlata e scritta. Ogni personaggio che abbia almeno Intelletto -1 parla il linguaggio della propria razza, con 0 lo scrive anche. Per ogni punto superiore o pari a 2 parla e scrive un'altra lingua che sarà scelta alla creazione del personaggio. Per ogni punto in Cultura che dedica specificatamente ai linguaggi, parla e scrive un'altra lingua. Alcune lingue non possono essere parlate se non da creature appartenenti a quella razza, ad esempio le lingue degli Elementali.

Un appartenente ad una razza può benissimo avere come prima lingua non quella della propria razza se il background lo giustifica (es un Nano cresciuto presso una tribù di Goblin).

Tabella delle Lingue

Razza	Linguaggio Par-	Scritto	Razza	Linguaggio Par-	Scritto
lato			lato		
Nanica	Nanico	Nanico	Umani	Comune	Comune
Elfica	Elfico	Elfico	Drow	Elfico	Elfico
Orco, Goblin	Goblinoide	Goblinoide	Gnoll	Gnoll	Goblinoide
Giganti	Gigante	Gigante	Uccelli senzienti	Auran	Elfico
Abitanti marini	Acquan	Elfico	Abitanti dei boschi	Silvano	-
Draghi	Draconico	Draconico	Celestiale	Celestiale	Celestiale
Infernale	Infernale	Infernale	Abissale	Abissale	Abissale
Elementali del Fuoco	Ignam	-	Elementali della Terra	Terran	-
Elementali dell'Acqua	Acquan	-	Elementali dell'Aria	Auran	-
Linguaggi Speciali*	Linguaggio dei Segni	-	Linguaggi Speciali*	Linguaggio Druidico	Druidico
Linguaggi Speciali*	Parlata delle Profondità	Nanico			



I Linguaggi Speciali* possono essere presi solo dietro autorizzazione del Narratore a seguito di background o Abilità del personaggio.

La **Telepatia** non è propriamente una lingua ma un mezzo per parlare con qualsiasi creatura senziente (Intelletto maggiore di -3). Non c'è il vincolo del linguaggio, la telepatia funge anche da traduttore universale.

VOLARE

Volare è una competenza che si impara con sofferenza ed impegno. Se si vuole imparare a governare il volo è necessario dedicare specifici punti di competenza a Volare e avere un modo per volare.

La prova di Volare si fa su Agilità.

COMBATTIMENTO

Si vis pacem, para bellum ("se vuoi la pace, prepara la guerra", anonimo)

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 o timorosi 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, azione varie..)

L'INIZIATIVA

L'iniziativa è una prova (3d6+) di Agilità o Intelletto ed Abilità inerenti che potete avere.

Il giocatore sceglie la caratteristica che preferisce. Se viene scelta Agilità saranno i riflessi a determinare la reazione del personaggio, mentre Intelletto 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.

RISOLUZIONE DELLE AZIONI

...il passato è il prologo e il futuro sta nelle vostre mani e nelle mie. (Antonio, La Tempesta, Shakespeare) s

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

Il Narratore chiederà al più veloce di dichiarare la sua azione e agire, proseguirà poi a chiedere e fare agire gli altri giocatori e nemici.

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

E' possibile ritardare la propria Azione per aspettare una determinata situazione. Il personaggio che ritarda la propria Azione agisce per primo tra i soggetti che agiscono in quel valore o successivo di iniziativa.

Se un personaggio dichiara di fare una certa Azione in conseguenza di un'altra vuol dire che ritarda la propria azione, ciò gli sarà possibile solo se ha ancora Azioni da spendere nel round. La sua Azione potrà arrivare prima o dopo l'Azione scatenante a ed è più veloce di colui che deve compiere l'azione che scatena l'Azione (Es. se il mago incomincia a formulare un incantesimo gli tiro una freccia)

AZIONI NEL ROUND

Un personaggio può eseguire 3 Azioni per round.

Queste Azioni possono essere eseguite nell'ordine preferito.

Nella tabella sottostante sono indicate le Azioni principali che un personaggio può eseguire, sono linee guida da seguire. Nel capitolo dedicato al combattimento vengono elencate altre Azioni ed i loro costi, in Azioni, relativi.

Una Azione non può essere interrotta da un'altra Azione, ma può essere seguita da una Reazione o da una Azione Immediata, se nel proprio round.

Se un personaggio vuole fare più attacchi spostandosi nel campo di battaglia può, ad esempio, 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 (e singolo) conta comunque come attacco multiplo con le dovute penalità.

Tabella Azioni per Round

Cosa si fa	Costo Azioni
Eseguire un unico attacco con armi in mischia	1
Eseguire due o più attacchi con armi in mischia	2
Scoccare una freccia/dardo	1
Scoccare due o più frecce/dardo	2
Lanciare un'Incantesimo	2
Eseguire una Azione di Movimento (ci si sposta fino a tutto il proprio movimento)	1
Alzarsi da prono	1
Scambiare un discorso con qualcuno	1
Cercare qualcosa nello zaino di pronto	2
Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura	1
Bere una pozione tenuta alla cintura	1
Estrarre l'arma (poi rimane estratta)	1
Imbracciare lo scudo (poi rimane imbracciato)	1
Usare un anello/bacchetta/verga/bastone magico	1
Scambiare poche battute con qualcuno	0
Eseguire una prova su una competenza	2
Nascondersi, Scattare(doppio movimento)	2
Mantenere la concentrazione su un Incantesimo	1
Azione Immediata	*
Azione Reazione	*

Questo elenco non è completo, prendetelo come linee guida per stabilire il peso delle decisioni dei giocatori.

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

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

Una Azione "**Reazione**" può essere eseguita liberamente anche fuori dal proprio round. Questa Azione è solitamente dovuta ad Abilità particolari. Se non indicato diversamente una Reazione costa zero Azioni e accade immediatamente dopo la causa che la scatena.

Una Azione "**Immediata**" può essere eseguita liberamente nel proprio round, prima o dopo la propria Azione. Se non indicato diversamente una Azione Immediata costa zero Azioni.

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

?!

Una creatura che ha una distanza di mischia (portata) superiore all'avversario si considera che abbia un bonus di **+4 all'iniziativa** per il primo round, ovvero come se usasse un'arma lunga. Il round successivo la sua iniziativa in corpo a corpo non avrà questo vantaggio a meno che abbia mantenuto la distanza non facendosi raggiungere. Questo bonus non si applica con le armi da lancio (gettate).

IL TEMPO (ROUND, MINUTI E TURNI)

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

Un Round dura 6 secondi circa, è un lasso di tempo normale per agire, correre, parlare.. combattere. Un Minuto sono quindi 10 round, ed un Turno dura 10 Minuti (o 100 round).

I round si usano nelle azioni di combattimento o dove la tensione deve rimanere costantemente alta ed a ogni azione corrisponde un evolversi della situazione.

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 indica 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 o andando veloci.

In caso di **Corsa** si raddoppiano i metri percorsi (2x9 metri) per Azione (di Movimento). Per un umano (Movimento 9) significa fare 18 metri in una Azione.

- Chi attacca il personaggio che **corre/ha corso** ha un bonus di 1d6 al Tiro per colpire. Il personaggio che va veloce ha un malus di 2d6 nel Tiro per Colpire nel round in cui si corre.

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 è fondamentale, durante gli spostamenti normali, mentre si cavalca o cammina liberi senza pericoli, si usa la normale gestione del movimento orario.

Nel caso di spostamento diagonale si conta una distanza di 1,5 metri per quadretto.

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. La distanza di tocco e' anche la **distanza di mischia**.

Se non indicata nell'avversario/mostro la distanza di tocco aumenta di 0.5 metri per ogni taglia oltre la media.

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

ESEMPI DI DISTANZA IN COMBATTIMENTO

Es. per un umano armato di lancia, la distanza di mischia è 2 metri perché l'arma è lunga.

Per un nano armato di martello la distanza di mischia è 1 metro. Per un gigante delle colline la distanza di mischia è 2 metri. Per un grande drago la distanza di mischia per il soffio (portata) è 18 metri dato che può attaccare da quella distanza facilmente, mentre per gli artigli è 3 metri.

Quando si parla di "**quadretto**" per indicare una distanza od una influenza si intende un quadretto di mappa di 1 metro x 1 metro. Se un movimento termina in "mezzo" quadretto si arrotonda per difetto.

Se ci si sposta in terreno "difficile", un umano copre 4 metri per Azione di movimento (la metà del proprio movimento).

L'Azione (di movimento) può avvenire prima e dopo l'Azione (di Attacco).

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

CREATURE GRANDI E PICCOLE IN COMBATTIMENTO * (OPZIONALE)

Le creature molto piccole possono stare più di una ad una distanza di mischia, mentre creature grandi tenderanno ad occupare tutto lo spazio di mischia.

Tabella: Taglia e Scala delle Creature

Taglia della Creatura	Creature in distanza di mischia
Piccolissima	100
Minuta	64
Minuscola	32
Piccola	16
Media	8

Questi sono i valori tipici delle creature per la taglia indicata. Sono frequenti eccezioni.

VITA E MORTE

Chi non conosce la morte, non conosce la vita. (Grand Hotel, film 1932)

Quando un personaggio raggiunge i 0 (zero) Punti Ferita si considera svenuto, ovvero inabile a fare qualsiasi cosa. Una Cura (Incantesimo, Pozione) lo porterà cosciente ed ai punti ferita curati. Una prova di pronto soccorso (Sopravvivenza) a DC 15 lo porterà ad 1 punto ferita.

Un personaggio morente ha Punti Ferita negativi (-1 o meno) ed è privo di sensi e prossimo alla morte. Continuerà a perdere un punto ferita a round fide il valore non raggiungerà il triplo della Potenza+10 ed il personaggio morirà, se non viene curato. Un incantesimo di Cura, di qualsiasi Difficoltà lo porterà a 1 Punti Ferita successive cure funzioneranno normalmente.

Una prova di Sopravvivenza (pronto soccorso, 3 Azioni) a difficoltà 11 più il valore dei punti ferita negativi porterà il personaggio a 0 punti ferita.

TUPS STA MORENDO

Es. Tups è 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 per almeno stabilizzare il compagno, la sua difficoltà alla prova è 11+6 ovvero deve superare con Sopravvivenza DC 17 per riportarlo a 0 PF (svenuto)

Una successiva prova di pronto soccorso a DC 15 potrà portarlo a 1 PF.

Quando un personaggio arriva a punti ferita negativi pari 10+triplo del suo punteggio di Potenza e' morto (-10-(Pot*3)).

Es. Se ha Potenza 2 morirà a -10-6=-17 PF, se ha Potenza 0 morirà a -10 PF, se ha Potenza -2 morirà a -10+6=-4 PF. In caso di valori di Potenza pari od inferiore a -3 il personaggio muore a -3 punti ferita.

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.

RECUPERO DA 0 PF*

Nel caso vogliate un sistema meno letale potete applicare la regole opzionali.

Ogni round successivo ad essere andato a 0 punti ferita, quindi svenuto, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra a difficoltà 15, se riesce riprende coscienza e va ad 1 punto ferita.

Se fallisce la prova può effettuare un'altra a DC +1 rispetto alla precedente il round successivo. Quanto la difficoltà raggiunge 18 (ovvero 3 prove fallite di seguito) il personaggio incomincia a morire, va a -1 punti ferita e diventa morente. Appena la prova riesce (entro i 3 fallimenti) il personaggio torna ad 1 punto ferita.

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

TIRO PER COLPIRE E DIFESA

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

Il Tiro per Colpire è una prova contrapposta alla Difesa dell'avversario.
Se l'attaccante usa:

- **Armi da Mischia o Contatto:** l'attaccante deve effettuare un **Tiro per colpire (TC)** = $3d6 + \text{Competenza Armi} + \text{Potenza}$ ed eventuali bonus di Abilità o magici dell'arma o fattori circostanziali (ambiente, maledizioni..)
- **Armi da Distanza o Versatili:** l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = $3d6 + \text{Competenza Armi} + \text{Agilità} + \text{Bonus vari}$ (archi, balestre, pugnali, scimitarre...)
- **Incantesimo:** l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = $3d6 + \text{Agilità} + \text{CM}$

Chi si difende ha una **Difesa** pari a: $10 + \text{Agilità} + \text{Scudo} + \text{Armatura} + \text{eventuali bonus magici ed Abilità e bonus circostanziali}$. Il giocatore può decidere di rinunciare a del bonus dato dalla Competenza con Armi per avere un migliore punteggio di Difesa. Questi punti non saranno a disposizione nell'attacco successivo.

Ogni qual volta si parla di Bonus Difesa si intende un valore da sommare al valore Difesa ottenuto con il calcolo di cui sopra.

LA DIFESA

La difesa è sempre legittima (anonima vittima)

Ogni Tiro per Colpire ($3d6 + \text{Competenza con Armi} + \text{Potenza o Agilità} + \text{eventuali bonus/malus}$) si raffronta la Difesa ovvero un valore pari a $10 + \text{Agilità} + \text{Scudo} + \text{Armatura} + \text{eventuali bonus/malus}$.

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 dall'arma + punteggio Potenza ed altri fattori quali bonus magici e di abilità (se in mischia).

Se il TC (Tiro per Colpire) 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 subiscono ferite.

Altre situazioni possono avvantaggiare la Difesa quali coperture, nascondigli, come fosse, porte, compagni di taglia molto più grande della propria. Consultate i paragrafi relativi per capire il vantaggio che possono dare.

Ci sono occasioni in cui non è importante penetrare la difesa e sferrare un colpo ma semplicemente basta toccare l'avversario.

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

Se il personaggio usa un'incantesimo, in distanza di Mischia, se non opera tramite un arma, ovvero "consegna" la magia con una spadata, si considera che sia un incantesimo a tocco.

Se è **sufficiente toccare l'avversario** la Difesa sarà $10 + \text{Agilità} + \text{bonus magici}$, senza bonus Scudo e Armatura.

Se **l'avversario è sorpreso** ovvero non si aspetta l'attacco la Difesa sarà $10 + \text{bonus magici} + \text{Armatura}$, senza bonus di Scudo e Agilità.

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 ed affidarsi alla sorte.

Se il Tiro per colpire (TC) è superiore od uguale alla Difesa allora hai colpito, se è inferiore hai mancato.

Se i modificatori e circostanze portano il danno inflitto ad essere 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, come spiegato poco prima, 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 critico. Tira nuovamente il danno dell'arma, senza magia o Potenza o Abilità particolari 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 valore di CA e non di Potenza o Agilità.

In caso si tiri un 1 nel Tiro per Colpire questo abbassa di 1 (quindi 1 non conta) il valore totale ma non influisce sul fatto di aver fatto critico o meno.

Il fatto di tirare un critico non è garanzia di aver colpito, bisogna sempre superare la Difesa.

Anche per il Tiro per Colpire valgono le regole base delle Competenze. La Difesa è un valore fisso e come tale non è soggetta a modifiche causate dalle regole base delle Competenze.

TIRARE 3 VOLTE 1

Se nei primi 3 tiri per colpire fai tre volte 1 mancherai l'avversario (indipendentemente dal risultato finale del Tiro per Colpire) ed 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 demone delle fosse per caso...)

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 critico (vedi sotto) il Narratore potrebbe decidere di applicare qualche effetto descrittivo (o effettivo) ulteriore.

TIRO CRITICO

Ogni qual volta hai colpito, tiri un danno aggiuntivo di arma (senza bonus magici o di Abilità o Potenza, solo arma) per ogni due volte che hai tirato 6 nel tiro per colpire.

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 + Potenza + bonus/abilità + 2*Arma).

ESPLOSIONE DEL DANNO

Ogni qual volta dal tiro del dado del danno ottieni il valore massimo (nel classico d8 per la spada 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 o 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 il critico con 9 o 10.

Questa è una caratteristica di alcune 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.

Il danno aggiunto da critico, ottenuto lanciando almeno due 6, non ha il vantaggio dell'esplosione del danno. Anche se il dado dell'arma in piu' tirato grazie al Tiro Critico fa il massimo non ritiri ed aggiungi il danno.

TIRO CRITICO VARIANTE OPZIONALE*

Il Narratore potrebbe prediligere meno il caso e gestire i critici in base alla "bravura" del personaggio di usare l'arma. Un metodo alternativo e' quello di concedere un danno di arma aggiuntivo (solo il danno dell'arma, senza altri bonus) quando il Tiro per Colpire e' superiore di 5 (e multipli) rispetto alla Difesa dell'avversario.

TIRO CRITICO VARIANTE

Es. TC 21, la Difesa dell'avversario e' 13. Lo colpisco con un margine di 8, ovvero aggiungo 1 danno di arma in piu'. Se il TC fosse stato 26 si sarebbero aggiunti 2 danni Critici.

In questa variante non si ha Tiro Critico (ottenere piu' 6 nel TC) ne l'esplosione del danno.

ATTACCHI MULTIPLI IN MISCHIA

Con una Azione il personaggio può eseguire un singolo attacco in mischia.

Con due Azioni il personaggio può effettuare più tiri per colpire consecutivi.

La prima azione di attacco non ha malus mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco.

Se ho CA 5 e Potenza 2, il primo Tiro per Colpire sara' 3d6+7, il secondo sara' 3d6+2. Non e' possibile effettuare un terzo attacco in quanto il bonus al colpire diventerebbe negativo. Si conta solo CA e Potenza/Agilita' e bonus dati da Abilita' ma nessun bonus magico dell'arma si conta per capire quanti attacchi e' possibile fare.

Se il malus al colpire cumulativo diventa -1 o peggio non e' piu' possibile fare ulteriori attacchi.

Nel caso il personaggio voglia eseguire attacchi multipli, deve dichiarare se fare gli attacchi su un solo avversario o su più.

Se dopo il primo attacco il target muore (in caso di azione di multiattacco) non puoi dirigere gli attacchi rimanenti su altri bersagli tranne se ha l'abilità Proseguire e il successivo avversario è già in mischia con te.

Diversamente può dichiarare di effettuare il primo attacco su una creatura ed il secondo (o successivi) su altro, purché in mischia con il personaggio.

ARMI DA TIRO - ARCHI - BALESTRE (ARCO / BALESTRE / PUGNALI..)

Il numero di attacchi massimi con armi da lancio è 2 usando due Azioni, il secondo lancio si considera come un secondo attacco con un -5 al colpire.

Solo particolari Abilità permettono di effettuare ulteriori attacchi.

Il bonus al danno dato da Potenza si applica in automatico per le fionde, Pugnali..ovvero con tutte le armi che vengono lanciate "a mano", gli archi applicano questo bonus solo se sono di tipo composito, le balestre non lo applicano mai.

ATTACCHI CON ARMI A SPARGIMENTO (OLIO INCENDIATO/ACQUA BENEDETTA..)

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

1 2 3

4 X 5

6 7 8

X si considera il bersaglio del tiro.

Se il tiro manca di 5 o più tirare un 2d6 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.

è 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 non si può usare la propria Agilità o Scudo in Difesa.

Per quel round e per quell'attacco ti difenderai solo con la Armatura (senza scudo), non potrai reagire; dal round successivo potrai dichiarare l'iniziativa ed agire normalmente. Le medesime considerazioni valgono per gli avversari.

Per valutare se un personaggio è sorpreso effettuate un Tiro Salvezza su Riflessi, confrontandolo con la bravura nel nascondersi degli avversari, se la prova è fallita il personaggio è sorpreso.

Quando personaggi e nemici sono colti entrambi di sorpresa per valutare chi effettivamente è sorpreso effettuate un Tiro Salvezza su Riflessi, chi ottiene il risultato più basso è sorpreso e per quel round non potrà agire.

MODIFICATORI DI ATTACCO O DIFESA PER SITUAZIONI PARTICOLARI

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.. E' una questione di divertimento e visualizzazione della scena. Soluzioni non ortodosse per situazioni non ortodosse.

Concedete un d6 di bonus o malus (ovvero togliete un d6 dal numero di d6 da tirare) ogni qual volta il giocatore abbia un vantaggio o svantaggio ed allo stesso modo all'avversario. Se il bonus o malus è sulla Difesa allora usate +2 (o +4 se il bonus è maggiore) di bonus al posto del d6.

Esempi in situazione di Attacco (bonus o malus al Tiro per Colpire)

- Situazione con +2 bonus: più di uno ad attaccare un avversario
- Situazioni con 1d6 bonus: posizione sopraelevata, carica, invisibile
- Situazione con 1d6 di svantaggio: sei abbagliato, sei intralciato, sei prono, sei ristretto nei movimenti, sei spaventato o scosso, usare un arma da lancio contro un avversario in mischia, attaccare con arma lunga in distanza da mischia

Esempi in situazione di Difesa:

- Situazioni con +2/+4 bonus (bonus alla Difesa): hai copertura (vedi sotto),
- Situazioni con -4 di svantaggio (malus alla Difesa): sei accecato, immobilizzato, sei in ginocchio o seduto, sei prono, sei ristretto in uno spazio, sei stordito, lanci un incantesimo

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 il malus è alla Difesa considerare ogni -1d6 come un -4 alla Difesa.

Se non si vuole tirare il dado di bonus/malus considerare allora ogni d6 come valore +4 (a seconda che sia un bonus od un malus).

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

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

AZIONI PARTICOLARI IN COMBATTIMENTO:

ATTACCO A MANI NUDE

due armi che non mancheranno mai a nessuno sono i propri pugni e calci. Se non si ha preso la lista d'armi "Pugno nudo" un pugno o calcio fara' 1d2 + Potenza di danno non letale. Solo con la lista d'armi si diventa artisti marziali e le "armi" diventano Versatili (si puo' applicare come danno il valore di Potenza o Agilità) ed il danno diventa letale.

ATTACCO DI OPPORTUNITA'

se un soggetto usando una Azione di movimento esce o attraversa, comunque termina il suo movimento fuori dalla zona di mischia del personaggio, al personaggio è concesso un singolo attacco. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione. Stessa cosa vale per gli avversari.

CARICA

l'avversario deve essere ad una distanza entro 2 Azione di movimento (18 o 12 metri). Si deve correre fino ad essere a distanza di mischia.

Si ottiene un +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, l'attacco successivo al primo ha un -15 al colpire (questo per valutare se è possibile farlo o meno). La carica e attacco costa 3 Azioni. Non si considerano altri malus per avere corso oltre quelli indicati.

CONTROCARICA

un'arma con il talento controcarica se usata contro un avversario/cavalcatura in carica infligge il doppio del danno dell'arma e colpisce per prima, tranne in cui l'avversario abbia un arma lunga e sia in carica in questo caso l'attacco è contemporaneo. Preparare un'arma per la controcarica è una Reazione che costa una Azione.

Se l'avversario attacca con un arma lunga senza caricare non si usa l'azione di controcarica, ma si tirano le rispettive iniziative.

CARICA CON ARMA DA CONTROCARICA

se usi un arma con il talento controcarica per caricare un avversario la tua arma fa il doppio del danno dell'arma, ovvero tiri due volte il dado dell'arma, senza contare nel secondo tiro i bonus magici eventuali. Se il difensore non ha un arma lunga allora valgono anche le considerazioni di Arma Lunga.

AIUTARE UN ALTRO

Si può aiutare un amico ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con un 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 Difesa dell'avversario con 1d6 di bonus. Se l'attacco va a segno, non si fa danno, l'amico ottiene bonus di +1d6 al Tiro per Colpire con il prossimo attacco (entro la fine del successivo round) verso quell'avversario o un bonus di +4 alla Difesa contro il prossimo attacco di quell'avversario (a propria scelta).

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

COLPO DI GRAZIA

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

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge due colpi critici (due volte in più il danno dell'arma e Potenza). Se il difensore sopravvive al danno, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra DC pari ai danni inflitti o muore.

Le creature immuni ai colpi critici, non subiscono danni critici, né devono superare un Tiro Salvezza su Tempra per evitare di essere uccisi da un Colpo di Grazia.

DANNO NON LETALE

il danno non letale è una forma di danno causato da armi particolari o quando volutamente lo scopo è fare svenire il nemico e non ucciderlo.

Il danno non letale si tratta come il danno normale ma va segnato a parte nella scheda.

SENZA COMPETENZA

(Arma) usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire (quindi il TC diventa 1d6+Potenza+abilità..)

ARMI LEGGERE

Il giocatore può usare queste armi come armi secondarie senza subire penalità.

ARMI VERSATILI

Il giocatore può liberamente usare la Agilità invece della Potenza sui tiri per colpire e danno con armi versatili.

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 di lancio è 3 metri.

COLPI POTENTI

il giocatore può liberamente aggiungere un +2 al danno togliendo 1 al Competenza Armi (requisito Competenza Armi +1). Non si può togliere più di CA/4 al Tiro per Colpire.

MAESTRIA DEL COMBATTIMENTO

il giocatore può liberamente aggiungere +4 alla Difesa per ogni -1d6 al Competenza Armi. Il bonus è applicabile solo per gli attacchi in mischia.

Viceversa può prendere un -4 Difesa per alzare di +1d6 il Tiro per Colpire e quindi migliorare l'attacco. Non è possibile assegnare in questa maniera più di 2d6.

DANNO NON LETALE CON ARMA NON IDONEA

se vuoi fare danno non letale con un'arma non predisposta al danno non letale hai un -1d6 al Tiro per Colpire.

FIANCHEGGIARE

se due personaggi sono attorno allo stesso bersaglio ma non sono a fianco entrambi 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.

Esempio di fiancheggiamento

Personaggio A	Personaggio G	Personaggio D
Personaggio B	Avversario	Personaggio E
Personaggio C	Personaggio H	Personaggio 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.

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.

ARMA LUNGA

l'arma lunga da diritto a colpire più lontano ovvero entro 2 metri. Concede un bonus all'iniziativa pari a +4. Questo bonus rimane valido finché l'avversario non entra in distanza di mischia (ovvero entro 1 metro).

Nel caso in cui anche l'avversario abbia un arma lunga non considerare il bonus di 4 all'iniziativa (avendolo entrambi si annulla a vicenda).

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO CON ARMA LUNGA

Es. Tups armato di spada lunga affronta uno brigante armato di lancia lunga. Tups ha iniziativa 5, il brigante 2 ma ha un arma lunga e quindi la sua iniziativa è 6.

Il brigante attacca Tups mentre questo si avvicina, il valore di iniziativa mi "mostra" come il brigante sfruttando la sua arma lunga riesca ad agire prima di Tups. Una volta che Tups si è avvicinato in mischia sarà più veloce del brigante.

Se il brigante avesse avuto iniziativa 0 Tups avrebbe attaccato per primo, praticamente il brigante non sarebbe riuscito a sfruttare il vantaggio dato dell'arma lunga (5 contro 4 di iniziativa).

Se il brigante avesse dichiarato di attaccare e poi allontanarsi avrebbe costretto Tups ad usare due azioni di movimento per raggiungerlo.

Il brigante avrebbe attaccato da distanza di 2 metri ed usato una Azione per andare in distanza di 11 metri (2+9 di velocità). Tups avanzando normalmente non avrebbe raggiunto il brigante solo facendo una doppia Azione riesce ad andare in mischia

Tups potrebbe correre, usando quindi solo un'Azione (9mx3=27 metri) e poi attaccare ma avrebbe un -2d6 al Tiro per Colpire.

Il brigante una volta raggiunto da Tups butta l'arma lunga a terra per non avere -1d6 di penalità al colpire ed estrae un pugnale.

ARMA LUNGA A BREVE DISTANZA

è possibile usare un'arma lunga a distanza di 1 metro (mischia) con un -1d6 al Tiro per Colpire.

MAGIA IN COMBATTIMENTO

l'incantatore che lancia una magia mentre è in combattimento prende un -4 alla Difesa. Se viene colpito prima di formulare l'magia deve fare una prova di concentrazione per mantenere l'incantesimo.

PROVA DI CONCENTRAZIONE

quando un incantatore vuole usare un'incantesimo ma è severamente disturbato o ferito durante il lancio deve effettuare una prova di concentrazione per capire se riesce a lanciare la magia. Vedi capitolo Magia.

USCIRE DA UNA ZONA MINACCIATA

Il nemico potrebbe colpirti mentre la attraversi se ha ancora azioni disponibili. Uscire dal combattimento ed entrare in zona di mischia costa un movimento.

PREPARARE UNA ARMA LUNGA CONTRO UNA CARICA

è una Reazione che costa una Azione.

PRENDERE LA MIRA (CECCHINO)

per ogni round in cui prendi solo la mira, 2 Azioni, guadagni un +1 al Tiro per Colpire, fino ad un massimo di +3 alla fine del terzo round, quando puoi scagliare la freccia (o dardo o pugnale..), oppure, tirato l'iniziativa, nel round 4 con un bonus sempre di +3.

ALZARSI DA PRONO

costa due Azione. Prendi un -4 alla Difesa ed un -4 Iniziativa. Una prova di Acrobatica con difficoltà 15 ti permette di dimezzare questi malus e costa una sola Azione alzarsi. Con difficoltà 20 annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi.

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Il combattimento con due armi è possibile solo se l'arma secondaria è leggera o si usa un arma doppia.

Non serve usare Azioni per attaccare con l'arma secondaria, sull'arma secondaria non applichi il danno dato dalla Potenza.

I tiri per colpire di entrambe le armi hanno un -4.

Con l'arma secondaria se non si hanno abilità specifiche si fa solo 1 attacco.

USARE UN'ARMA DA LANCIO SOTTO MINACCIA

usare un'arma da lancio come arco, balestra o pugnale (che si vuole lanciare) mentre si combatte in mischia impone la negazione del bonus della Agilità alla Difesa ed il Tiro per Colpire ha un -4.

USARE UN'ARMA DA LANCIO MIRANDO AD UN AVVERSARIO IMPEGNATO IN COMBATTIMENTO

non è facile prendere la mira corretta e non prendere il proprio compagno. Hai un -1d6 al Tiro per Colpire. Il bonus si annulla se c'è una differenza di 2 o più taglie tra avversario e compagno.

USARE UN'ARMA CON DUE MANI

un'arma non leggera se usata a due mani permette di applicare una volta e mezza il danno dovuto dalla Potenza.

DIFESA TOTALE

costa 2 Azioni. Non fai nessun attacco o magia, puoi fare solo una Azione e guadagni un +8 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario.

DISINGAGGIARE

costa 2 Azioni e ti sposti di 3 metri. Un'avversario ti può colpire se ha una iniziativa migliore della tua o ti insegue (ed è veloce quanto te). Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. Può essere usata per uscire dalla mischia e poi muoversi od effettuare un attacco utilizzando l'Azione rimasta. Se per disingaggiare l'avversario è necessario spostarsi di più di 3 metri, a causa della grande portata dell'avversario, è necessario usare anche un'Azione di Movimento.

METTERSI SULLA DIFENSIVA

prendi un bonus di +4 alla Difesa, il tuo Tiro per Colpire ha una penalità di -1d6

DISARMARE*

fai una prova contrapposta Competenza Armi + Agilità (chi disarmo) contro Competenza Armi + Potenza (chi viene disarmato)

Un'arma a due mani concede un bonus di +4, un'arma leggera un malus di -2 a chi deve essere disarmato. Se si fallisce di 5 o più hai disarmato te stesso e non l'avversario. Costa 1 Azione.

FINTA*

fai una prova contrapposta di Competenza Armi + Faccia Tosta (chi fa la finta) contro Competenza Armi + Consapevolezza (chi subisce la finta). Se la prova riesce l'avversario perde il bonus della Agilità alla Difesa fino alla fine del round successivo.

Se fallisci di 5 o più perdi tu il round prossimo il bonus di Agilità. Costa 1 Azione.

SPINGERE UN AVVERSAIO*

è una prova contrapposta di Potenza (TS Tempra contrapposto).

Se vinci spingi l'avversario fino a 0.5 metri nella direzione che vuoi per successo nella prova (al massimo del tuo movimento), altrimenti l'avversario ti spinge nella direzione che vuole fino a 0.5 metri per successo ottenuto (se vinci la prova di 7 sposti l'avversario fino a 3.5 metri). La massima distanza è di 5 metri. Costa due azioni.

AFFERRARE UN AVVERSAIO*

è una prova contrapposta di Potenza (TS Tempra). Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +2 per taglia di differenza.

Costa 2 Azioni fare e mantenere e liberarsi dalla presa. Si considera che chi afferra (o è afferrato) abbia almeno una mano occupata nell'afferrare.

I due contendenti perdono il bonus di Agilità alla Difesa.

Finché l'avversario è afferrato il terreno si considera difficile.

Puoi attaccare l'avversario afferrato con un arma corta.

L'avversario afferrato può usare 1 azione per cercare di liberarsi. E' sempre una prova di Potenza contrapposta.

FARE CADERE UN AVVERSAIO

è una prova contrapposta di Potenza o Agilità, ogni contendente sceglie quella che preferisce.

Ognuno fa un Tiro Salvezza su Tempra o Riflessi e si confrontano i risultati, se la prova è inferiore, rispetto all'avversario, di 5 o più è chi voleva fare cadere che cade.

Per ogni gamba/zampa oltre la seconda che ha l'avversario questo ha un bonus di +2 alla prova.

Costa 2 Azioni. L'avversario se fallisce la prova diventa prono.

MODIFICARE LE PROPRIE DIMENSIONI*

Nel caso il personaggio la sua Difesa cambia di conseguenza

Nuova Taglia	Modificatore alla Difesa
Piccolissima	+8
Minuta	+4
Minuscola	+2
Piccola	+1
Media	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Mastodontica	-4
Colossale	-8

* Le azioni marcate con * sono opzionali e concesse a discrezione del Narratore.

NASCONDIGLI E COPERTURE

Non sempre l'avversario si palesa davanti a noi, spesso questo può essere nascosto se non addirittura invisibile. Potrebbe essere nascosto dietro un muretto o dei barili, se non dietro un grosso e gigantesco famiglia. E se fosse alle nostre spalle e neanche l'abbiamo visto ?

L'obiettivo in questo caso si dice che abbia copertura o invisibilità. Questa copertura può essere leggera, media e completa.

Se l'obiettivo ha più della metà (ma non totale) della superficie "esposta" allora la copertura si definisce **leggera**, ovvero ha +2 alla Difesa.

Se l'obiettivo ha meno della metà (ma non completamente) della superficie "esposta" allora la copertura si definisce **media**, ovvero ha +4 alla Difesa.

Se l'obiettivo si sa dove è ma si nasconde completamente affacciandosi solo per controllare i personaggi o tirare una freccia ogni tanto, dietro ad un muro, finestra, porta, una creatura più grande di lui (almeno 2 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. Fuoco Palle che esplodono intorno..).

Se un avversario è invisibile allora si seguono le regole della Invisibilità.

INVISIBILITA'

Anche se si è invisibili non è detto che non si possa essere percepiti diversamente attraverso altri sensi, come l'olfatto, l'udito o il tatto.

L'invisibilità rende una creatura non individuabile tramite la vista ma non rende di per sé una creatura immune ai Tiri Critici o Esplosioni del Danno.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 10 + prova di Consapevolezza dell'avversario se questo si nasconde attivamente) per individuare la creatura purché questa sia entro un raggio di 3 metri dal personaggio.

L'osservatore ha la sensazione che "ci sia qualcosa" ma non può vederlo o prenderlo di mira in modo accurato con un attacco.

È praticamente impossibile (DC 30) determinare la posizione esatta di una creatura invisibile con una prova di Consapevolezza.

Una creatura invisibile oggetto di un attacco specifico nel "suo quadretto", ovvero il giocatore decide di colpire un quadretto a caso, se non prima individuata ha un vantaggio alla Difesa come se avesse **Copertura media** (+4 Difesa).

Una creatura invisibile ha un bonus di +1d6 al colpire contro creature che non lo vedono, anche se la sua posizione viene determinata (prova di Consapevolezza DC 30 riuscita).

Ci sono molti modificatori che possono essere applicati a questa DC ad esempio se la creatura invisibile si sta muovendo o sta compiendo un'attività rumorosa.

Tabella Modificatori Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili

La Creatura Invisibile sta...	Consapevolezza
Muovendosi a velocità dimezzata	-5
Muovendosi a piena velocità	-10
Correndo o caricando	-20
Usando Muoversi Silenziosamente	Prova di Furtività (Consapevolezza) +10
Ferma	+20
A qualche metro di distanza (3 metri)	+1. +2 per ogni 3 metri oltre
Dietro un ostacolo (porta)	+5
Dietro un ostacolo (parete di pietra)	+20

Una creatura particolarmente grossa e lenta potrebbe godere di una probabilità inferiore di essere mancata.

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.

Uno 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, riducendo il loro bonus di Difesa a +4 (come se fossero stati individuati).

Una creatura invisibile nell'acqua muove il liquido, rivelando la propria posizione. La creatura invisibile rimane comunque difficile da vedere e gode dei benefici di una copertura leggera (+2 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 sulla Divinazione.

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 o prenderne una nuova.

Nella scheda segnatevi quando assegnate un punto in Competenza Armi come questo viene usato. Per riassegnare un punto di CA sono necessari almeno 4 ore di allenamento per 4 mesi.

Ricordo che usare un arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire. I punti assegnati in una Lista d'Arma non si sommano al TC, bisogna verificare il punteggio nella lista d'arma con gli eventuali bonus che la stessa lista elenca.

ARMI LEGGERE

Pugnale, Spada Corta, Mazza leggera, Martello Leggero, Stocco, Scimitarra

Puoi usare Agilità al posto di Potenza con queste armi per il Tiro per Colpire.

- 4 punti: Aumenti di un grado il dado di danno dell'arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6..)
- 8 punti: +2 Tiro per Colpire
- 12 punti: la tua arma acquista EDX anche con 6 di danno massimo

ASCE

Ascia ad una mano, Ascia da battaglia, Ascia Martello, Grande Ascia Doppia

- 4 punti: La furia dei tuoi attacchi è tale che guadagni un +2 al danno
- 8 punti: Le ferite che provochi sono così profonde che provochi sanguinamento. Il primo attacco del round se andato a segno causa 1d4 di danno extra da sanguinamento. Il danno non si applica il round successivo.
- 12 punti: Le asce nelle tue mani abbattano nemici così come abbattano degli arbusti. Puoi sacrificare 5 al Tiro per Colpire ma aumentare il danno di Potenza a x2 per le armi a 1 mano e a x3 per quelle a due. Il bonus non si cumula con usare armi a due mani, è alternativo.

ROMPI CRANIO

Randello, Mazza Leggera, Mazza Pesante, Morningstar, Martello Leggero, Flagello, Martello da guerra, Grosso randello, Flagello Pesante

- 4 punti: Sei diventato così abile che puoi controllare la forza dei tuoi colpi, puoi fare danno non letale senza malus al colpire (altrimenti -4). Puoi scegliere di ridurre di 4 il Tiro per Colpire per aumentare il danno di 4
- 8 punti: I tuoi colpi frastornano il nemico. Se anche solo un tuo attacco va a segno l'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC 10+CA) se fallisce subirà -2 Iniziativa ed -2 Difesa per la prossima azione
- 12 punti: Aumenti di un grado il dado di danno dell'arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10)

ARCHI

Fionda, Arco Lungo, Arco Corto, Arco Lungo Composito, Arco Corto Composito

- 4 punti: Aggiungi il valore di Agilità al danno, indipendentemente dal tipo di arco. Questo bonus non è cumulabile ed è alternativo al danno causato da Potenza per gli archi compositi.
- 8 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 pari o minore di leggera.
- 12 punti: Scagli una freccia in più con un malus di -5 al TC

L'aggiungere il bonus di Agilità al danno non si somma se si applica un danno da Potenza (in caso di archi compositi), devi scegliere che bonus applicare

BALESTRE

Balestra leggera, Balestra pesante, Balestra ad una mano, Balestra leggera a ripetizione, Balestra pesante a ripetizione

- 4 punti: Guadagni l'abilità Ricarica rapida
- 8 punti: La tua maestria nell'utilizzo delle balestre in combattimento è tale che non subisci nessuna penalità nel lanciare frecce a nemici in mischia o con copertura pari o minore di leggera
- 12 punti: La tua Potenza della tua arma unita alla tua esperienza e precisione sono armi mortali. Puoi decidere di prendere la mira su un nemico per un round, se quel nemico è ancora colpibile nel turno successivo scagli la freccia che se colpisce il bersaglio farà il cinque volte il danno.

ARMI DOPPIE

Bastone, 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 turno di scegliere se essere difensivo o offensivo aumentando di 2 il Tiro per Colpire o la Difesa. Non costa azioni.
- 8 punti: La tua tecnica è imprevedibile per l'avversario puoi scegliere se avere un +1d6 di danno con tutti i tuoi attacchi o eseguire un attacco extra questo turno
- 12 punti: La tua maestria è tale che l'avversario vede 3 lame. Per ogni attacco con la mano primaria puoi eseguire due attacchi extra senza bonus di danno alcuno.

ARMI DA CARCERIERE

Flagello, Flagello Pesante, Flagello Doppio, Frusta

- 4 punti: Nati come attrezzi da contadino e strumenti di lavoro nelle tue mani dispensano morte e sofferenza, guadagni +2 danno
- 8 punti: La tua capacità di infliggere dolore con le tue armi è terrificante. Dopo una tua azione di attacco se hai fatto un critico, tutti i nemici che ti possono vedere devono superare un Tiro Salvezza Arbitrio DC pari a 10+CA se falliscono subiscono -3 ai tiri per colpire per quel round.
- 12 punti: I tuoi colpi sono letali. L'EDX dell'arma, se presente, diminuisce di 1 (ad esempio su un flagello che è 8, su 1d8 diventa 7)

PALLE ROTANTI

Flagello, Flagello Pesante, Catena chiodata, Frusta

- 4 punti: Ignori il bonus di protezione dato dallo scudo.
- 8 punti: L'impatto dei tuoi colpi è tale da frantumare le ossa. L'avversario deve fare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 10+CA) su fallimento subisce -2 Agilità per 1 minuto. Una creatura non può essere influenzata da questo effetto più di due volte
- 12 punti: La velocità e forza dei tuoi colpi è tale da distruggere le difese del nemico, l'avversario prende -5 alla Difesa contro di te

ARMI AGGRAZiate

Stocco, Scimitarra, Falcione

puoi decidere di usare l'Agilità per determinare il bonus al colpire ed al danno.

- 4 punti: Puoi eseguire un critico, anche su creature normalmente immuni ai critici
- 8 punti: L'EDX dell'arma, se presente, diminuisce di 1
- 12 punti: Per ogni -1 al danno che prendi la tua iniziativa aumenta di 2, fino ad un massimo di +6

ARMI DELLA MORTE

Picca Leggera, Picca Pesante, Falce, Falcetto

- 4 punti: Puoi eseguire un Colpo di Grazie con il costo di 1 Azione
- 8 punti: Aumenti di un grado il dado di danno (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)
- 12 punti: Aumenti di un grado il dado di danno (d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)

ARMI DA STORDIMENTO

Pugno nudo, Manganello, Guanto chiodato

+

- 4 punti: Un avversario inconsapevole se colpito con queste armi (durante il round di sorpresa) deve dare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al danno (del round causato da Armi da Stordimento) o rimanere stordito per 1d6 round
- 8 punti: Raddoppi il tuo bonus di danno dato dalla Potenza
- 12 punti: La tua arma da stordimento fa 1d6 di danno in piu'

LANCE

Alabarda, Tridente, Urgrosh, Lancia da fante, Naginata, Falcione in asta, Lancia, Brandistocco, Tridente

- 4 punti: Puoi usarla anche contro avversari a distanza di mischia senza malus, perdi il bonus di controcarica mentre sei in mischia
- 8 punti: Usata contro una carica fai il quadruplo del danno
- 12 punti: Se non sei in mischia con un avversario puoi usare la tecnica della Colpo Perforante (questa azione richiede tutto 3 Azioni) puoi caricare un avversario tra 6 e 18 metri: puoi sacrificare 1 punto CA e guadagnare 5 al danno (massimo 10 CA/50 danno) poi esegui un attacco solo col arma. Questo colpo ti porta in mischia con l'avversario e ti lascia scoperto per quel turno, hai un -4 alla Difesa

ARMI LETALI

Pugnale, Machete

- 4 punti: Contro avversari sorpresi aggiungi al danno il tuo CA
- 8 punti: La tua arma fa più danno. Guadagni una categoria di danno (d4 - d6 - d8..)
- 12 punti: Guadagni EDX. Lo si applica solo facendo il danno massimo con il dado, se l'arma ha già un edx (perché con il bonus precedente è arrivata ad 1d8 di danno) questo diminuisce di 1

ASTE

Giavellotto, Lancia da fante, Tridente, Alabarda

- 4 punti: In caso di critico puoi lasciare l'arma nel corpo dell'avversario, penalizzandolo con un -2 Agilità. L'arma quando rimossa fa il suo dado di danno (senza Potenza o bonus magici)
- 8 punti: Raddoppi la gittata
- 12 punti: Guadagni un +2 all'iniziativa

SPADE

Spada Corta, Spada Lunga, Spadone a due mani, Spada bastarda, Spada a due lame, Katana

- 4 punti: La tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +1 a danno, Tiro per Colpire e CA
- 8 punti: La tua abilità con la spada ora ti permette di disarmare l'avversario. Questa abilità consuma una azione e l'avversario deve superare un Tiro Salvezza su Agilità (DC 10+CA) per evitare di essere disarmato. Valgono le considerazioni di Disarmare
- 12 punti: Hai raggiunto l'apice della maestria con la spada i tuoi colpi sono precisi e difficili da prevedere ottieni +5 a danno, Tiro per Colpire e Difesa, oltretutto hai rimosso ogni movimento superfluo dalla tua tecnica

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/S), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/S), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/S).

Attaccare con lo scudo e con l'arma è considerato attacco a due mani.

- 1 punto: Sei competente in tutte le tipologie di scudo. Non hai il vincolo del limite di Potenza 1 sugli Scudi Pesanti
- 2 punti: Il bonus di Difesa aumenta di 1 e ogni 4 volte che prendi la competenza
- 3 punti: La penalità CM diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza
- 4 punti: la penalità Difesa diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza
- 5 punti: Aumenta di 1 la categoria di danno dello scudo (1d4 - 1d6 - 1d8 - 1d10 - 2d6 - 2d8) ed ogni 4 punti ulteriori (9,13,17..)
- 8 punti: Abituato a prevedere e parare gli attacchi nemici ora riesci a difendere anche gli alleati adiacenti a te, ogni alleato adiacente a te ha un +1 Difesa. Se desideri puoi subire il danno di un attacco diretto ad un alleato entro 1 metro (al tuo fianco). Usare questa abilità è una Reazione che non costa Azioni.

BLOCCANTI

Bolas, Net

- 4 punti: Una creature avvolta dalla tua rete o bolas è intralciato e non può muoversi

ARMI DA TIRO

Pugnale, Lancia corta da fante, Martello Leggero, Ascia ad una mano, Tridente

Hai accesso a due abilità:

Tiro Devastante: puoi lanciare una delle tue armi con tale forza da triplicarne il danno (arma e Potenza) ma la precisione ne risente -8 al colpire. Costa 2 Azioni.

Ventaglio di lame: Puoi scagliare le tue armi per un massimo di 6 alla volta lancia un solo Tiro per Colpire con una penalità di -6. Le tue armi colpiscono a caso (scelti dal Narratore) chiunque sia intorno a te nel raggio della tua portata di tiro. Ricordati di raccogliere tutte le armi dopo averle lanciate. Costa 3 Azioni.

- 4 punti: Se diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +2 al colpire e un +1 ai danni
- 8 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.
- 12 punti: Raddoppi la Gittata dell'arma

PUGNO NUDO

pugni/calci

- 1 punto: tuoi pugni fanno danno letale (1d4) e diventano Versatili

Pugno Nudo: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (presa la lista 2 volte), 1d8 (5), 2d6 (7), 2d8 (9), 2d10 (11), 3d6 (13), 3d8 (15), 3d10 (17), 4d6 (19), 4d8 (21)...

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 Potenza o Agilità.

ARMI SEMPLICI

Pugnale, Mazza Leggera, Randello, Morningstar, Lancia corta da fante, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto

Questa suddivisione è scegliibile anche da chi ha Competenza Armi a zero

ABILITA'

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 si ottengono hanno sempre un effetto pratico.

Al primo livello si prendono due Abilità. Ogni 2 livelli (e quindi al 3, 5, 7, 9...) si prende un'altra Abilità che può essere la stessa già presa oppure una nuova Abilità appresa durante le avventure.

E' possibile che siano indicati dei Prerequisiti sotto il nome dell'Abilità, in questo caso vanno rispettati per prendere l'Abilità in questione. Eventuali prerequisiti successivi vengono indicati volta per volta.

Non prendete le Abilità in base al potere, forza, combinazione che hanno ma perché il linea con la storia del personaggio. Scegliere un accozzaglia di abilità solo perché forti non rende un personaggio forte ma sbilanciato, non fate il powerplayer 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, al 5, 7, 11 e 17 livello, purché ci sia una giustificazione e si sia in accordo con il Narratore.

ANIMALIA

Prerequisiti: Scuola Trasformazione, Competenza Magica 2.

Si acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale. Costo 2 Azioni

La **prima volta** che si prende questa Abilità ci si può trasformare in animali non magici di taglia piccola o media, per 10 minuti per punteggio in Competenza Magica. Ci si può trasformare 1 sola volta al giorno.

La **seconda volta**, Competenza Magica 6, che si prende questa abilità si acquisisce la capacità di trasformarsi in animali minuscoli o grandi e ci si può trasformare due volte in più al giorno.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Magica 10, si acquisisce la capacità di trasformarsi in animali di taglia minuta o enorme e ci si può trasformare altre tre volte al giorno. Il tempo minimo di trasformazione giornaliera è di 16 ore

La **quarta volta**, Competenza Magica 16, si acquisisce di trasformarsi in animali di taglia piccolissima o mastodontica ed anche magici (sempre nel limite della taglia). Il tempo minimo di trasformazione è di 24 ore al giorno, e può trasformarsi quante volte vuole al giorno.

ARMATURA DEL DEVOTO

Requisito: Tratti in comune 1 (somma dei tratti in comune con il Patrono)

Il costante allenamento con la tua armatura ti permette di indossare armature leggere senza rischio di sbagliare il lancio di incantesimi.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Tratti in comune 6, puoi lanciare incantesimi senza rischio di fallire con armature medie.

La **quarta volta** che si prende l'abilità, Tratti in comune con il Patrono 12, puoi portare Armature Pesanti senza penalità.

ARCIERE A CAVALLO

Il malus di tirare frecce da cavallo diminuisce di 2 ogni volta che prendi questa Abilità.

Le penalità standard sono -4 e -6 a seconda che si trotti (movimento x2) o galoppi (movimento x3)

ARMA FOCALIZZATA

Ottieni un +1 a Iniziativa e Tiro per Colpire quando usi un arma specifica di cui hai competenza.

ATTACCO TURBINANTE

Requisito: Competenza Armi 12

Usando 3 Azioni puoi eseguire un singolo attacco (con un malus di 5 al Tiro per Colpire) contro tutti gli avversari in mischia attorno a te.

COLPI PODEROSI

Requisito: Competenza Armi 1

Il tuo stile enfatizza colpi poderosi.

Guadagni un +1 al danno con una lista d'arma.

COLPO FURTIVO (ATTACCO ALLE SPALLE)

Requisito: Competenza Armi 3

Ogni qual volta l'avversario viene attaccato in mischia di sorpresa, per ogni volta che hai preso questa Abilità (prerequisito Competenza Armi +2 rispetto alla volta precedente) il danno aumenta di +2d6.

COLPO INDEBOLENTE

Requisito: Colpo furtivo 6d6, Competenza Armi 12

Colpo Indebolente è una forma avanzata di colpo furtivo. Ogni colpo Indebolente abbassa o Potenza o Agilità (scelta giocatore) di 1 punto.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Riflessi con DC 10 + 1/2CA.

COLPO MORTALE

Requisito: Competenza Armi 5

Esegui il Tiro per Colpire come sempre, ma ne dimezzi il risultato ottenuto. Se colpisci il danno causato dall'attacco viene raddoppiato ad esclusione dei bonus magici. Colpo mortale è una Azione Immediata da dichiararsi prima che il Narratore ti informi se si è colpito o meno.

COLPO PARALIZZANTE

Requisito: Colpo Indebolente, Colpo furtivo 8d6, Competenza Armi 18

L'obiettivo dopo che è stato studiato per 10 round (2 Azioni a round) con il prossimo tuo colpo andato a segno in mischia, entro 10 round dal termine studio, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al doppio del danno inflitto o rimanere paralizzato per 3d6 round.

COMBATTERE ALLA CIECA

è la capacità di attaccare gli avversari che non sono chiaramente percepibili.

Requisito: Consapevolezza 2

Un avversario con copertura leggera non ottiene bonus alla Difesa, con copertura media ha un +2 alla Difesa, con copertura totale ha un +4 alla Difesa.

Un attaccante invisibile, non ottiene alcun vantaggio al colpire il personaggio in mischia. I bonus dell'attaccante Invisibile si applicano lo stesso solo per gli attacchi da distanza.

Non c'è bisogno di effettuare prove di Acrobatica per muoversi a piena velocità mentre si è Accecati.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità (Consapevolezza a 6), gli attacchi in mischia riducono di ulteriore due il bonus alla Difesa.

"Livello Zatoichi", la **terza volta** che prendi l'Abilità (Consapevolezza a 12), una creatura invisibile non ha alcun vantaggio contro di te ne tu hai malus contro di lui.

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Requisito: Agilità 2, Potenza 2, Competenza Armi 2

La **prima volta** che prendi questa abilità puoi eseguire un attacco con l'arma secondaria, che deve essere leggera o a due lame, e non applichi il danno dato dalla Potenza. Entrambi i tiri per colpire hanno un -2 dato dall'attaccare a due mani.

Requisito Agilità 3, Competenza Armi 12

La **seconda volta** che prendi questa abilità puoi fare con l'arma secondaria leggera o a due mani, fino a 2 attacchi e non applichi il danno dato dalla Potenza. L'arma secondaria ha un -2 ai TC.

Requisito Agilità 3, Competenza Armi 18

La **terza volta** puoi usare un arma media come arma secondaria. Applichi il danno dato dalla Potenza con la mano secondaria. Non hai malus ai TC con la mano secondaria.

I TC dell'arma secondaria si non si considerano attacchi multipli. Il loro TC viene modificato solo dalle penalità qui indicate.

CREARE OGGETTI MAGICI

Requisito: Competenza Magica 6

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a Difficoltà 15 in un oggetto magico.

CREARE OGGETTI MAGICI SUPERIORI

Requisito: Creare Oggetti Magici, Competenza Magica 12

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino a Difficoltà 20 in un oggetto magico.

CREARE OGGETTI MAGICI MERAVIGLIOSI

Requisito: Creare Oggetti Magici Superiori, Competenza Magica 16

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino alla Difficoltà 28.

DECIFRARE SCRITTI MAGICI

Requisito: Competenza Magica 1

Saper leggere le scritte magiche. Puoi leggere una pergamena contenente la descrizione di un incantesimo con un bonus di +5

DIFENDERE CAVALCATURA

Ogni qual volta la cavalcatura viene colpita, puoi effettuare una prova di cavalcare per negare il colpo. La tua prova di Sopravvivenza deve essere maggiore del Tiro per colpire dell'avversario

L'Abilità è utilizzabile solo una volta per round, per un solo attacco, costa 1 Azione.

DISTILLARE POZIONI

Requisito: Competenza Magica 1

Competenza nel distillare pozioni.

Acquisti un bonus di +4 su Conoscenze Erboristeria (Cultura) per distillare e creare pozioni e veleni naturali.

DOPPIA PORZIONE

Requisito: Combattimento con due armi, Competenza Armi 4

Il costante allenamento con due armi ti permette di applicare il bonus al danno dovuto alla Potenza in maniera piena anche all'arma secondaria.

ENERGIA PSICHICA

Requisito: Potenza 1, Volontà 2, Competenza Armi 1, Competenza Magia 1

Dopo anni di allenamento, meditazione e stage a Nanda Parbat 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 $(CA+CM)/2+Volontà'/2$

Requisito: Potenza 1, Volontà 2, Competenza Armi 4, Competenza Magia 4

Recuperi 2 punti Chi per ogni ora di riposo.

COLPO PSICHICO

Requisito: Energia Psichica, Agilità 2

Costo 1 Azione di Attacco, Tiro per Colpire di contatto, e fare 1d6 di danno per punto Chi speso.

Non puoi usare un numero di punti Psichici superiore alla Volontà'

Requisito: Colpo Psichico, Volontà 3, Competenza Armi 7

Puoi utilizzare fino a doppio del tuo punteggio in Volontà per potenziare il Raggio Psichico

RAGGIO PSICHICO

Requisito: Colpo Psichico, Volontà 3, Competenza Armi 5

Puoi effettuare un attacco a distanza entro 9 metri usando l'Energia Psichica. Il colpo, Tiro per Colpire a tocco, causa 1d6 di danno per punto Psichico speso. E' possibile usare 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 danno) superiore alla Volontà. Costo 1 Azione di Attacco.

Requisito: Colpo Psichico, Volontà 3, Competenza Armi 9

Puoi utilizzare fino a doppio del tuo punteggio in Volontà per potenziare il Raggio Psichico

ELUDERE

Requisito: Agilità 2, Competenza Armi 4

Il costante allenamento ad evitare magie e trappole ti permette di annullare il danno nel caso ci sia un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare, ed il TS ti riesca.

La **seconda volta** che si prende: Requisito Agilità 3, Competenza Armi 7

Il costante allenamento ad evitare magie e trappole ti permette, nel caso il Tiro Salvezza su Riflessi permetta di dimezzare, di annullare totalmente il danno e se fallisci il Tiro Salvezza su Riflessi di dimezzare il danno.

ESPERTO

Prerequisito: Caratteristica collegata almeno a 1

Sei un esperto in un argomento. Ogni qual volta prendi questa abilità guadagni un +1 alle prove su una competenza a tua scelta.

ANIMALETTO / FAMIGLIO

Guadagni un animale naturale. Questo animaletto ha al massimo un numero di dadi vita pari alla tua Volontà. Puoi insegnare azioni di base al tuo animale e fargli fare dei compiti semplici.

Requisito: Competenza Magica 1, se prendi due volte questa Abilità guadagni un Famiglio (vedi argomento specifico).

FARE INFURIARE

Le tue abilità dialettiche sono incredibili

Prerequisito: Competenza Armi 2 e Magnetismo 3

Impieghi 2 Azioni ad infamare ed inveire contro un avversario. Il target deve fare un Tiro Salvezza Arbitrio a DC 10+1/2CA + Magnetismo oppure perdere il bonus di Agilità (al Tiro per Colpire e Difesa) fino alla fine del round successivo.

L'avversario può non comprendere la tua lingua ma deve avere Intelletto maggiore di -2.

FEROCIA

Prerequisito: Competenza Armi 1

La tua rabbia è tale da sconfiggere, temporaneamente, la morte.

Quando scendi sotto lo 0 punti ferita non sveni ed incominci a perdere 1 punto ferita a round. Una creatura dotata di ferocia sveni quando ha un punteggio di punti ferita negativo pari al doppio dei punti di Potenza e muore comunque quando i suoi punti ferita scendono al punteggio negativo pari al suo quadruplo del punteggio di Potenza+5 (POT*4+5)

FINTA MORTE

Sei in grado di simulare la morte, rallentando il cuore.

Come Reazione sei in grado di cadere a terra (stramazzone!) morto. Solo una prova di Sopravvivenza (Cura) DC 20 può rivelare che sei vivo.

L'effetto dura al massimo 2 minuti. La capacità non è ripetibile in intervalli inferiori ai 10 minuti.

FLAGELLO DANZANTE

Requisito: Competenza Armi 1

quando usi il tuo Flagello hai un bonus di +1 alla CA e +1 iniziativa.

FORGIATO NELLA FURIA

Requisito: Competenza Armi 5

Quando effettui un critico, ovvero hai tirato almeno 2 volte 6, si considera che tu abbia tirato un 6 in più per il conteggio totale del numero di critici

FRECCIA CHIAMATA, FRECCIA CONSEGNATA

Requisito: Competenza Armi 2

puoi tirare 2 frecce, una volta al giorno, come azione immediata.

FURIA

Requisito: Competenza Armi 1

il tuo stile di combattimento è rappresentato dalla cieca furia omicida. Aggiungi +1d6 al danno ad ogni Tiro per Colpire che fai ed i tuoi avversari guadagnano +1d6 al colpire verso di te.

GIOCOLIERE

Requisito: Agilità 2

hai un talento naturale per maneggiare gli oggetti.

Qualsiasi prova di Atletica che coinvolga il maneggiare oggetti o l'equilibrio ha un +2 di Bonus.

Puoi lanciare un secondo pugnale come azione immediata all'azione di attacco di lancio pugnale con un -3 al Tiro per Colpire. Un eventuale terzo pugnale lanciato ha il normale malus di -5 (e -10.. e così via).

GUERRIERO DELLA MAGIA

Non segui solo la via della magie e neanche quella della spada, il tuo stile fonde entrambi in un fendente di pura magia

La **prima volta** che prendi questa abilità, Competenza Armi 2, Competenza Magia 2: sei in grado di scaricare un incantesimo a distanza di mischia con la tua arma. Effettui un Tiro per Colpire normale ($3d6+CA+Potenza+...$) e se colpisci oltre al danno dell'attacco scarichi anche l'incantesimo. L'attaccare e lanciare l'incantesimo costa 3 Azioni.

La **seconda volta** che prendi questa abilità Competenza Armi 6, Competenza Magia 3: sei in grado di attaccare con l'arma e poi riattaccare scaricando l'incantesimo con l'arma. Consumi 3 Azioni, fai un attacco, un altro attacco (con penalità per attacchi multipli) dove scarichi la magia.

HO DETTO CADI!

Requisito: Competenza Armi 4

Se colpisci 3 volte consecutivamente (fino a 3 round distinti ma consecutivi) un avversario questo deve fare una Tiro Salvezza su Tempra DC $10+1/CA + Potenza$ o cadere prono.

INCANTARE IN COMBATTIMENTO

Ogni volta che prendi questa Abilità il bonus alla prova di concentrazione aumenta di 4.

INCANTATORE PRUDENTE

La prima volta che prendi questa abilità il malus alla Difesa mentre lanci un'incantesimo sotto minaccia diminuisce di 2 (da -4 a -2).

La **seconda volta** che prendi questa abilità, CA minimo 3, il malus alla Difesa diminuisce di 1 (e va a -1)

La **terza volta** che prendi questa abilità, CA minimo 6, il malus alla Difesa diventa 0.

In ogni caso se si viene colpito bisogna fare la prova di concentrazione.

IMMUNITÀ AI VELENI

Il corpo si abitua ai veleni, il personaggio guadagna un +2 TS.

La seconda volta che prendi l'Abilità divieni immune ai veleni naturali. Non riesci più ad ubriacarti normalmente.

La terza volta hai un +4 ai TS ai veleni magici, e non ti puoi più ubriacare o subire gli effetti di fumi tossici (ma puoi sempre soffocare).

IMPOSIZIONE DELLE MANI (ENERGIA NEGATIVA O POSITIVA A SECONDA DEI TRATTI)

Requisito: Competenza Magica 3, Tratti comuni 3

Se i tuoi tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (cura), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa. Usabile un numero di volte pari al valore di Volontà. Effetto curativo/dannoso pari a $1d6+Volontà'$

La **seconda volta**, requisito Competenza Magica 6, che prendi questa Abilità aumenti di 2d6 l'effetto e di 1 volta l'uso.

La **terza volta**, requisito Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità aumenti di 3d6 l'effetto e di 1 volta l'uso.

La **quarta volta**, requisito Competenza Magica 18: che prendi questa Abilità aumenti di 4d6 l'effetto e di 1 volta l'uso.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) e si applica solo a tocco. Usa 2 Azioni.

INCANALARE ENERGIA (ENERGIA NEGATIVA O POSITIVA A SECONDA DEI TRATTI)

Competenza Magica 1, Tratti comuni 3

Sei in grado di incanalare l'energia magica.

Se i tuoi tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (cura), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa. Usabile un numero di volte pari punteggio di Volontà. Effetto curativo/dannoso pari a 1d6+Volontà'. Influenzi 1 creatura.

La **seconda volta**, Competenza Magica 6, che prendi questa Abilità aumenti di 2d6 l'effetto e di 1 volta l'uso. Influenzi fino a 2 creature.

La **terza volta**, Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità aumenti di 3d6 l'effetto e di 1 volta l'uso. Influenzi fino a 4 creature.

La **quarta volta**. Competenza Magica 18, che prendi questa Abilità aumenti di 4d6 l'effetto e di 1 volta l'uso. Influenzi fino a 6 creature.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) ed influenza una o più creature entro un tre metri da te. Usa 2 Azioni.

INCANALARE ENERGIA A DISTANZA

Requisito: Incanalare energia

Puoi lanciare l'energia, come da Incanalare Energia, fino a 9 metri, influenza un raggio di 3 metri. Usa 2 azioni.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità l'energia arriva fino a 18 metri.

La **terza volta** che prendi questa Abilità l'energia arriva fino a 50 metri.

INCANALARE ENERGIA CONCENTRATA

Requisito: Incanalare energia

Puoi lanciare l'energia fino a distanza 18 metri. Singolo obiettivo. Usa 2 azioni.

Ogni volta che prendi questa competenza aggiungi un obiettivo entro i 18 metri sul quale dividere a piacimento i dadi disponibili dell'incanalare energia.

L'abilità non è cumulabile con "Incanalare energia a distanza".

INIZIATIVA MIGLIORATA

Aumenti l'iniziativa di +1. L'Abilità può essere presa più volte ed il bonus si cumula.

IAIJUTSU

Per ogni -5 al Tiro per Colpire guadagni un +10 all'Iniziativa e vice versa. Il bonus deve essere usato entro la fine del round successivo. La dichiarazione va eseguita ogni round che si intende usare al momento del controllo delle iniziative.

LA MIA MORTE LA TUA MORTE

Per ogni singolo avversario di 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 e attacca prima di te quando dichiari di usare questa Abilità.

LA MIA TESTA È PIÙ DURA

Requisiti: Competenza Armi 1

La tua Arma Rompi Cranio fa +2 danni

LO SCUDO È MIO AMICO

Requisiti: Competenza Armi 1

La penalità alla Competenza Magica diminuisce di 1

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 3, la penalità al CA diminuisce di 1, la penalità CM diminuisce ulteriormente 2.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 5, la penalità al CA diminuisce di 3, la penalità CM diminuisce di ulteriore 2.

MAGIE EFFICACI

Requisiti: Competenza Magica 5

Le tue magie sono straordinariamente efficaci.

Scegli una Scuola di Magia, i DC per resistere alle magie di questa Scuola aumentano di 1. L'Abilità può essere presa più volte ma il totale deve essere inferiore a CM/4 ed il bonus si somma o si applica ad altra Scuola.

MONTAGNA UMANA

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 (da d4 a d6). 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 (S > M > L > H).

OCCHIO CLINICO

Requisiti: Competenza Armi 2

Sei in grado di fare critici a creature normalmente immuni ai critici.

OCCHIO DI FALCO

Requisito: Competenza Armi 3

La penalità per i tiri oltre il primo incremento di range diminuisce di 1d6.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, la penalità per i tiri fino al secondo incremento di range diminuisce di 2d6.

La **terza volta** che prendi questa abilità sei in grado di estendere ancora di più il tuo tiro e portarlo ad un quarto incremento con un -1d6 di penalità al colpire. Tirare nei primi due incrementi non ha penalità.

OPPORTUNISTA

Requisiti: Competenza Armi 2

Puoi tentare di colpire un avversario (un attacco di opportunità) che esce da un'area che tu minacci. L'abilità è usabile una volta per round come Reazione a costo 0 Azioni.

PASSO VELOCE

Il tuo passo è naturalmente rapido. aumenti il tuo movimento di un terzo. Se hai movimento 6m passi a movimento 8m, se hai movimento 9m passi a movimento 12m.

L'Abilità presa altre due volte, per un totale di 3 volte, porta un'ulteriore velocizzazione del passo. Da movimento 8m passi a 12m, da movimento 12m passi a 18m per Azione di Movimento.

PASSO SICURO

È la capacità di non essere rallentati in un ambiente ostile. È necessario dichiarare su quale ambiente si prende l'abilità. In questi ambienti il terreno non è difficile per te.

Ambiente	Ambiente
Acquatico (sopra e sotto la superficie dell'acqua)	Giungla
Foresta (conifere e decidue)	Pianura
Deserto (terre brulle e deserto sabbioso)	Montagna (compreso colline)
Freddo (ghiacciai, ghiaccio, neve e tundra)	Palude
Sotterraneo (caverne, dungeon)	Urbano (edifici, strade, foglie)

Ogni qual volta si prende nuovamente questa abilità si sceglie un ambiente diverso e si aggiunge al precedente.

PASSO TATTICO

Requisiti: Competenza Armi 3, Agilità 2

Guadagni una Azione di Movimento per round. L'Abilità può essere presa al massimo 1 volta. Questa Azione può essere fatta solo nel tuo round come Azione bonus.

PERCETTIVO

La tua Consapevolezza e attenzione ai particolari è sopra la media. Prendi un bonus di +2 alla prova di Consapevolezza. L'Abilità può essere presa più volte, il bonus aggiuntivo oltre la prima volta diventa +1.

PERSONA VERAMENTE MALVAGIA

Requisiti: Competenza Armi 1

Due volte al giorno aggiungi il tuo valore di CA al colpire ed al danno, in mischia ad un avversario che vedi. L'Abilità può essere dichiarata come Reazione a costo 1 Azione, dopo il Tiro per Colpire ma prima che il Narratore dica se il colpo è andato a segno o meno.

PIÙ SONO GROSSI PIÙ FANNO RUMORE QUANDO CADONO

Requisiti: Competenza Armi 1

Quando attacchi una creatura di almeno 2 taglie più grosse di te fai +1 danno aggiuntivo ogni 2 punti CA. Se è solo una taglia superiore aggiungi 1 danno in più ogni 3 punti CA.

PROSEGUIRE

La **prima volta** che prendi questa abilità requisiti: Competenza Armi 1

Se uccidi l'avversario con il tuo ultimo colpo, in mischia, puoi effettuare una reazione di attacco con 3d6 + Competenza Armi + Potenza + Abilità (senza contare bonus dovuti alla magia dell'arma) ed attaccare l'avversario successivo entro 1m con un -2 al colpire -1 al danno, se uccidi questa creature con un colpo non puoi effettuare altri attacchi ad altre creature.

La **seconda volta** che prendi questa abilità Requisiti: Proseguire, Competenza Armi 6

Se uccidi la creatura con il tuo ultimo colpo, in mischia, puoi effettuare una reazione di attacco con l'arma senza contare bonus dovuti alla magia dell'arma e attaccare la creatura successiva in distanza di 1 metro con un -2 al colpire -1 al danno, se la uccidi puoi proseguire con la reazione di attacco (e ti sposti entro 2 metri) con la creature successiva e così via, ogni volta hai un -2 al colpire ed un -1 al danno cumulativo.

Questa abilità permette di usare più reazioni per round.

QUESTO È IL MIO PUGNALE

Requisiti: Competenza Armi 1

Ogni qual volta fai un critico con il tuo pugnale sommi la tua CA al danno. L'Abilità è usabile 1 volta per avversario nelle 24 ore e si applica automaticamente al primo critico effettuato.

QUESTA È LA MIA ARMA!

Requisiti: Competenza Armi 1

Ogni volta che colpisci il medesimo avversario fai un danno aggiuntivo (Max +1 per round di combattimento, anche se lo colpisci più nel round). Fino ad un massimo +5. La prima volta che non colpisci nel round l'avversario il bonus torna a +0.

RADICI MAGICHE

Requisiti: Competenza Magica 1

Finché sei influenzato da un incantesimo, utilizzando un'Azione la tua arma guadagna un +1 al colpire ed al danno e si considera un'arma magica. Per ogni incantesimo che ti influenza nel round, oltre la prima (non da oggetti magici) il bonus aumenta di +1/+1 fino ad un massimo di +3/+3.

RAPPRESAGLIA

Vedere i tuoi amici feriti ti riempie di rabbia. Quanto un compagno (o te stesso) scende sotto meta" dei punti ferita guadagni un +1 a CA e Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. La durata massima dell'effetto e' 1 minuto (10 round) al giorno e deve essere consecutiva. Il giocatore sceglie se attivare o meno l'abilità. Puoi prendere questa Abilità fino a 3 volte, ogni volta il bonus massimo sale di 1.

RESISTENZA DELLA PIETRA

Nel tempo hai allenato la tua Potenza a reggere gli urti, trasformazioni, veleni e quant'altro volesse modificare il tuo corpo. Ogni qual volta 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 ed ultima volta possibile

RILEVARE IL MAGICO

Competenza Magica 1

Se lo puoi vedere sai anche se è magico. Costa una Azione attivare la vista magica

RICARICA RAPIDA (BALESTRA)

Agilità 2, Tiro preciso

Come Abilità Tiro Rapido, solo per balestre

RIFLESSI FULMINEI

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 ed ultima volta possibile.

SCACCIARE I NON MORTI

Concentrandoti sulla potenza del tuo Patrono convogli l'energie positiva e allontani o distruggi i non-morti.

Effettua una prova tirando 1d6, per ogni volta che hai preso questa abilità + la somma dei tuoi punti Tratto. Confronta il risultato con questa tabella per capire gli effetti ottenuti.

Tabella Scacciare Non Morti

Non Morto	Prova	2-4	5-8	9-11	12-15	16-18	19-22	23-25	26-29	30-32	33-36
o CR											
Scheletro		-	T	T	T	D	D	D	D*	D*	D*
Zombie		-	-	T	T	T	D	D	D	D*	D*
Ghoul		-	-	-	T	T	T	D	D	D	D*
Ghast		-	-	-	-	T	T	T	D	D	D
Wraith		-	-	-	-	-	T	T	T	D	D
Mummia		-	-	-	-	-	-	T	T	T	D
Spettro		-	-	-	-	-	-	-	T	T	T
Vampiro		-	-	-	-	-	-	-	-	T	T
Fantasma		-	-	-	-	-	-	-	-	-	T
Lich		-	-	-	-	-	-	-	-	-	T

Legenda:

T: 1d4 creature scappano per 1 minuto il più lontano possibile. Se aggredite rispondono all'attacco.

D: 1d4 creature vengono distrutte

D*: 2d4 creature vengono distrutte

L'abilità è usabile quanto volte si vuole ma un non morto può essere influenzato solo una volta al giorno dall'effetto.

SCHIVARE TRAPPOLE

La **prima volta** che prendi l'abilità requisiti Agilità 3 ottieni un bonus di +4 ai TS per evitare l'effetto delle trappole.

La **seconda volta** che prendi l'abilità requisiti Schivare trappole, Competenza Armi 5

Anche se la trappola non concede TS la tua naturale propensione ad evitare i danni ti concede un TS per dimezzare i danni.

È anche possibile usare questa Abilità per evitare Attacco furtivo (TS Riflessi superiore a Tiro Colpire avversario)

La **terza volta** che prendi l'abilità requisiti Schivare trappole, Competenza Armi 9

Il TS se riuscito ti permette di evitare qualsiasi effetto della trappola, se fisicamente possibile.

SCHIVATA PRODIGIOSA

come Reazione ad una Azione di attacco puoi aggiungere +2 alla tua Difesa. Puoi applicare il bonus dopo il Tiro per Colpire dell'avversario ma prima di sapere se ti ha colpito o meno.

SECONDA PELLE

Requisito: Competenza Armi 1

Il costante allenamento con la tua armatura ti permette di indossarle senza grosse penalità.

Il malus alle prove di Agilità diminuisce di 1.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 6, il malus alle prove di Agilità diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalità al movimento diminuisce di 1.

Puoi dormire in armature medie senza essere affaticato la mattina.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 11, il malus alle prove di Agilità diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalità al movimento diminuisce di un ulteriore 1.

Puoi dormire in armature pesanti senza essere affaticato la mattina.

SEGUGIO

Requisito: Intelletto 1, Volontà 1, CA 1

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. Rimanere focalizzato costa 1 Azione per round.

La **seconda volta** che prendi questa abilità, Competenza Armi 6, il bonus sale a +2.

La **terza volta** che prendi questa abilità, Competenza Armi 12, il bonus sale a +3.

Il bonus può essere usato al TC, TS causati dall'avversario, prove di competenza.. ma non al danno.

SENSO TRAPPOLA

Requisiti: Intelletto 2, Agilità 3

Hai un senso innato per trovare le trappole. Ti viene concesso una prova di consapevolezza (reazione) nel passare entro 1 metro da una trappola (che farà il Narratore) .

La **seconda volta** che prendi l'Abilità il raggio aumenta fino a 3 metri e prendi un +2 alla prova. La **terza volta** che prendi l'Abilità il raggio aumenta a 9 metri.

SENZA TRACCIA

Requisiti: Passo sicuro

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 competenza. La prova di sopravvivenza per inseguirti ha una difficoltà aumentata di 10.

STAI GIU'!

Quando esegui un critico su un avversario la forza del tuo colpo è tale da metterlo prono. L'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempora DC 10+1/2CA+Potenza 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.

TIRO PRECISO

Requisiti: Agilità 3, Competenza Armi 1

guadagni un +1 colpire e +1 al danno per i tiri, con armi da tiro o archi, entro 9 metri.

TIRO RAPIDO

Requisiti: Agilità 3, Tiro Preciso, Competenza Armi 2

Puoi effettuare un tiro in più con Arco o Pugnale lanciato e le penalità per l'attacco multiplo sono inferiori.

Ogni proiettile lanciato oltre al primo prende un -4 al Tiro per Colpire. Per poter usufruire dell'attacco in più devi usare l'Azione di attacco multiplo. La prima freccia ha un TC normale, la seconda un -4, la terza un -8

TOCCATA E FUGA

Prendendo -5 al Tiro per Colpire all'Azione di Attacco, puoi effettuare un'Azione di 1 movimento in più (oltre le 3 Azioni standard).

TOCCO PIETOSO

Requisiti: Patrono buono, Imposizione delle mani, Competenza Magica 3

Il tuo tocco lenisce non solo le ferite ma anche le sofferenze e dolori. Ogni qual volta usi l'Abilità Imposizione delle mani puoi aggiungere anche questa Abilità come Azione Immediata.

Usando l'Imposizione delle mani puoi, rinunciando ad un numero di d6 curativi indicati, rimuovere le seguenti affezioni.

2d6 Tratti in comune 3

Affaticato: il soggetto non è più affaticato

Scosso: il soggetto non è più scosso.

Infermo: il soggetto non è più infermo.

Frastornato: il soggetto non è più frastornato

3d6 Tratti in comune 6

Malato: funziona come l'incantesimo di Cura Malattie, fatto da un incantatore di pari livello.

Stordito: il soggetto non è più stordito

Confuso: il soggetto non è più confuso

Nauseato: il soggetto non è più nauseato

4d6 Tratti in comune 9

Maledetto: funziona come l'incantesimo rimuovere maledizione, usando il livello del incantatore come livello.

Impaurito: il soggetto non è più impaurito

Avvelenato: funziona come l'incantesimo di Rimuovi Veleno

Ristorativo: il soggetto recupera 1d4 punti in una caratteristica

5d6 Tratti in comune 11

Rigenerante: il tocco dell'incantatore può fare rigenerare arti tagliati, se il soggetto è ancora vivo.

Accecato: il soggetto non è più cieco

Sordo: il soggetto non è più sordo

Paralizzato: il soggetto non è più paralizzato

Pietrificato: Il soggetto non è più pietrificato

VAMPIRO

Requisiti: Odore del sangue

La tua sete di sangue diventa cura. Il bonus di sete di sangue può aumentare fino a +5.

Se il bonus aumenta da +3 a +4 o +5 puoi, ingurgitando il sangue avversario, curarti di 1d6 impiegando un 2 azioni

VOLONTÀ FERREA

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 Arbitrio. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza ed ultima volta possibile

FAMIGLIO

Abbiamo imparato a volare come gli uccelli, a nuotare come i pesci, tuttavia non abbiamo imparato l'arte di vivere come fratelli. (Martin Luther King)

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 che mantiene aspetto, Dadi Vita, Competenza Armi, bonus ai Tiri Salvezza Base, Abilità e Talenti del normale animale che era, ma viene trattato come creatura magico 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, come indicato nella tabella sotto. Queste Capacità Speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 100 m l'uno dall'altro.

Se un famiglio viene congedato, perso oppure muore, può essere sostituito una settimana dopo con uno speciale rituale che costa 2 punti di Potenza temporanea del personaggio. Per completare il rituale occorrono 8 ore.

Famiglio	Capacità speciale
Lucertola / Capra	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Sopravvivenza
Corvo	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Faccia Tosta
Donnola / Volpe	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Riflessi
Falco	Il padrone guadagna bonus +2 su Consapevolezza sulla vista
Gatto	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Criminalita'
Gufo	Il padrone guadagna bonus +2 su Consapevolezza sulla vista
Lontra / Ornitorinco	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Resistenza
Pipistrello	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Acrobatica
Riccio	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Volontà
Scimmia	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Criminalita'
Topo	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Tempra

Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del famiglio, apportando i seguenti cambiamenti.

Dadi Vita: Ai fini degli effetti legati al numero dei Dadi Vita, utilizzare il punteggio di CM del personaggio del padrone o il normale totale di DV del famiglio, quale dei due sia più alto.

Attacchi: Utilizzare la CA del padrone. Utilizzare il modificatore di Agilità o Potenza 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.

Difesa: il famiglio ha una Difesa pari a quello dell'animale standard piu' bonus dovuto alla CM del padrone. Vedi tabella sotto.

Tiro Salvezza: Per ogni Tiro Salvezza, utilizzare i bonus al Tiro Salvezza Base del famiglio (Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0) o quelli del padrone quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi valori di caratteristica come bonus ai Tiri Salvezza e non condivide nessuno dei bonus che il suo padrone potrebbe ricevere ai propri Tiri Salvezza.

Descrizione delle Capacità del Famiglio

Tutti i famigli possiedono Capacità Speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda dei livelli combinati del padrone nelle classi che concedono i famigli, come indicato nella tabella seguente. Le capacità elencate nella tabella sono cumulative.

CM del Padrone	Mod. Difesa Fam.	Intelletto Fam.	Speciale
1-2	+1	-2	Allerta, Condividere Incantesimi, Eludere Migliorato, Legame Empatico
3-4	+2	-1	Trasmettere Incantesimi a contatto
5-6	+3	0	Parlare con il Padrone
7-8	+4	0	Parlare con gli Animali della Sua Specie
9-10	+5	1	Vedere attraverso Famiglio
11-12	+6	1	-
13-14	+7	2	-
15-16	+8	2	-
17-18	+9	3	-
19-20	+10	3	-

CM del Padrone: Il numero indicato qui è il valore di CM del padrone del famiglio, articolato in fasce.

Modificatore armatura: Il numero indicato qui è in aggiunta al Bonus di Armatura Naturale esistente del famiglio.

Intelletto: Il punteggio di Intelletto del famiglio. Si tiene questo valore o quello del famiglio a seconda di quale sia più alto.

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 Incantesimi che abbia effetto su di "sé" sul suo famiglio (come un Incantesimo a contatto), al posto di se stesso.

Il padrone può lanciare sul suo famiglio incantesimi anche se queste normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglio (creature magiche).

Eludere Migliorato: Se il famiglio è soggetto a un attacco che normalmente permette un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, il famiglio non subisce danni se supera il Tiro Salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il Tiro Salvezza.

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.

Trasmettere Incantesimi a Contatto: Se il padrone ha Competenza Magica 3 o superiore, 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 a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che consegna l'Incantesimo" (se a tocco).

Il famiglio può trasmettere l'Incantesimo proprio come il padrone. E' necessario che l'attacco del famiglio sia nello stesso round, ma successivamente come azione del lancio dell'Incantesimo.

Parlare col Padrone: Se il padrone ha Competenza Magica 5 o superiore, 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: Se il padrone ha Competenza Magica 7 o superiore, 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 dal Intelletto delle creature con cui il famiglio comunica.

Vedere attraverso Famiglio: Se il padrone ha Competenza Magica 9 o superiore, può vedere attraverso il famiglio. Attivare questa abilità costa 1 azione immediata. Il famiglio deve essere entro 30 metri.

ALTRE ABILITÀ SPECIALI

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', ma solo a velocità dimezzata. 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 effimera. 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 eterree. 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 eterrei. Alcune creature o oggetti materiali hanno attacchi o effetti speciali che funzionano anche sul Piano Etereo. Una creatura eterea considera tutte le altre creature eterree 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 resistenza o Tiro Salvezza.

La Resistenza al Danno può assumere anche dei valori. Quando viene scritto Resistenza al Danno: Fulmine, il soggetto dimezza automaticamente i danni, se scritto Resistenza al Danno: Filmine 10, significa che riduce il danno da elettricità di 10 punti prima di applicare il Tiro Salvezza o altri bonus. Una creatura con una Resistenza al Fuoco dimezza (riduce) tutto il danno che riceve dalla fiamme, magiche o meno. Possono esistere abilità o incantesimi che ignorano questa Resistenza.

RIDUZIONE DEL DANNO

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.

E' applicabile un'unica DR in caso ce ne siano di più di una contemporanea, la scelta va fatta ad inizio scontro e rimane la stessa finché non è finito lo scontro.

Determinate armi, particolarmente magiche possono ignorare la DR

DR da superare	Incantamento sull'arma	Attacco Naturale
Incantamento +1	+1	Livello 3
Incantamento +2	+2	Livello 6
Ferro Freddo / Argento	+3	Livello 9
Adamantio	+4	Livello 12

Proiettili (frecce, dardi, sassi) tirati da armi magiche sono considerate magiche al pari dell'arma che li lancia.

VULNERABILITÀ 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 resistenza o Tiro Salvezza.

Un creatura con una Vulnerabilità al Fuoco raddoppia tutto il danno subito poi se possibile effettua il TS indicato dall'incantesimo o effetto.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alla magia.

Il valore di RM (Resistenza Magia) indica tale resistenza e più è alta più la creatura è immune alla magia, che lo voglia o meno.

Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da un incantesimo o effetto magico deve effettuare una prova di RM, ovvero tirare 3d6 sommare il valore di RM e se è superiore alla prova di magia effettuata dall'incantatore l'incantesimo non ha effetto.

In caso di magie scaturite da oggetti (anelli, bastoni, pozioni) la prova di RM deve superare la Difficoltà dell'incantesimo generata per annullarne gli effetti.

PAURA

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 scosso, spaventato o in preda al panico.

Scosso

I personaggi che sono scossi subiscono penalità di -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

Spaventato

I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

In Preda al Panico

I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano, e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte.

A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

Terrore Crescente

Gli effetti della paura sono cumulativi. Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso che viene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

PARALIZZATO

Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire

Ha punteggi effettivi di Potenza e Agilità pari a -4 (-4 alla Difesa oltre ad non avere bonus di Agilità), è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzato non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

LA MAGIA

"Le parole sono, nella mia NON modesta opinione, la nostra massima ed inesauribile fonte di magia. In grado sia di infliggere dolore che di alleviarlo" (Albus Silente)

Non lascerai vivere colei che pratica la magia. (Libro dell'Esodo)

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 un preciso effetto magico, una singola alterazione delle energie magiche che permeano il multiverso in una specifica, limitata, espressione. Nel lanciare un incantesimo, un personaggio tira attentamente i fili invisibili della magia pura che permea il mondo, li ricuce in una trama particolare, li fa vibrare in un modo specifico, e poi li libera per scatenare l'effetto desiderato: tutto ciò, nella maggior parte dei casi, in pochi secondi. Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi o barriere protettive. Possono infliggere danni o ripararli, imporre o rimuovere condizioni, risucchiare l'energia vitale e ridare vita ai morti.

Nel corso della storia del multiverso sono state create innumerevoli migliaia di incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati. Alcuni possono ancora essere nascosti tra le pagine di libri degli incantesimi impolverati all'interno di antiche rovine o segregati nella mente di divinità morte. Oppure potrebbero un giorno essere reinventati da un personaggio che abbia ammassato sufficiente potere e saggezza per farlo.

LE REGOLE INIZIALI

Quando un personaggio lancia qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti regole base, quale che sia la classe del personaggio o l'effetto dell'incantesimo.

La descrizione di ciascun incantesimo inizia con un blocco di informazioni che comprende la Difficoltà, livello, scuola di magia, tempo di lancio, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione delinea l'effetto dell'incantesimo.

Tempo di Lancio

La maggior parte degli incantesimi possono essere lanciati con due Azioni. Alcuni incantesimi richiedono un'Azione Immediata, una reazione o molto più tempo per essere lanciati.

Azione Bonus

Un incantesimo lanciato con un'Azione Immediata è particolarmente rapido. Puoi usare un'Azione Immediata durante il tuo round per lanciare l'incantesimo, 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 a Difficoltà 11 (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.

Tempo di Lancio Più Lungo

Certi incantesimi richiedono più tempo per essere lanciati: minuti o addirittura ore. Quando lanci un incantesimo con tempo di lancio più lungo di una singola azione o reazione, devi spendere la tua azione ogni round per lanciare l'incantesimo, e nel farlo devi mantenere la concentrazione (vedi "Concentrazione" di seguito). Se la tua concentrazione viene infranta, l'incantesimo fallisce, ma non avrai speso lo slot incantesimo. Se vuoi tentare di lanciare l'incantesimo di nuovo, dovrai ricominciare da capo.

Le Scuole di Magia

Le accademie di magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie dette scuole di magia. Gli studiosi, in particolare i maghi, applicano queste categorie a tutti gli incantesimi, credendo che tutta la magia funzioni essenzialmente allo stesso modo, che derivi da uno studio rigoroso o venga conferita da una divinità.

Le scuole di magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste scuole.

- *Abiurazione* riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi, danneggiano i violatori, o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.
- *Anmaliamento* 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, forzare creature a effettuare determinate azioni, o addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.
- *Divinazione* riguarda incantesimi che rivelano informazioni nella forma di segreti da tempo dimenticati, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni o 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.
- *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, ma le illusioni più insidiose impiantano un'immagine direttamente nella mente di una creatura.
- *Invocazione* riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato. Alcuni creano esplosioni di fuoco o fulmini, altri incanalano l'energia positiva per curare le ferite.
- *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). Creare non morti tramite l'uso di incantesimi di necromanzia come animare morti non è un'azione buona, e solo gli incantatori malvagi fanno frequentemente uso di questo incantesimo.
- *Trasmutazione* riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente. Possono trasformare un nemico in una creatura innocua, aumentare la forza di un alleato, far spostare un oggetto agli ordini dell'incantatore o potenziare le capacità di guarigione innate di una creatura per farle recuperare più in fretta da una ferita.
- *Universale* pochi incantesimi sono capisaldi della magia in se e come tali accessibili a tutte le scuole e maghi.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come dardo incantato, 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 erutta. 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 gittata personale.

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).

Una volta lanciato l'incantesimo, i suoi effetti non sono più limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici 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 in sé per sé non sono la fonte del potere dell'incantesimo; è piuttosto l'insieme di suoni, a una particolare tonalità e risonanza, che mettono in moto i filamenti della magia. Di conseguenza, un personaggio imbavagliato o in un'area di silenzio, come quella creata dall'incantesimo silenzio, non può lanciare incantesimi con componenti verbali.

Lanciare Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti, per lanciare un incantesimo devi essere competente con l'armatura che stai indossando. Altrimenti sarai troppo distratto e ostacolato dall'armatura per lanciare l'incantesimo.

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.

- *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 perdi la concentrazione, l'incantesimo avrà fine. Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa è indicata alla voce Durata, e l'incantesimo specifica quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento (senza usare un'azione).

Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione.

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.

Un personaggio può usare una borsa dei componenti o un focus di incantamento al posto delle componenti specificate da un incantesimo. Se la componente ha un costo indicato, 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.

Lanciare un altro incantesimo

Se perdi la concentrazione su di un incantesimo e lanci un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta.

Essere inabile o ucciso

Se perdi la concentrazione su di un incantesimo e svieni o muori.

Il Narratore può anche decidere che certi fenomeni ambientali, come un'onda che si abbatte su di te mentre sei sul ponte di una nave in mezzo a una tempesta, richiedano di superare una prova di concentrazione.

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 (descritta di seguito). 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.

Traiettoria Sgombrata Verso il Bersaglio

Per prendere come bersaglio una cosa, devi avere la traiettoria sgombrata verso di essa, e quindi questa non può trovarsi dietro una copertura totale. Se piazzati 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 lato più vicino dell'ostruzione.

Prendere Te Stesso Come Bersaglio

Se un incantesimo prende come bersaglio una creatura a tua scelta, 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, puoi prendere a bersaglio te stesso.

Aree di Effetto

Incantesimi come mani brucianti 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 erutta 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.

L'effetto di un incantesimo si espande in linee dritte dal punto di origine. Se nessuna linea dritta non bloccata si estende dal punto di origine a un altro punto nell'area di effetto, quell'altro punto non viene incluso nell'area dell'incantesimo. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve fornire copertura totale.

- *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. L'ampiezza di 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.

- *Cubo*

Seleziona il punto di origine di un cubo, su cui si piazzerà una delle facce dell'effetto cubico. La taglia del cubo viene espressa 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.

- *Sfera*

Selezioni il punto di origine di una sfera, e la sfera si estenderà da quel punto. La taglia della sfera è espressa come raggio in metri che si estende da quel punto. Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo lanciato più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli lanciati (per esempio, quello con il bonus più alto) ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

ENTRIAMO NELLE MECCANICHE PIU' DIRETTE...

- Ogni volta che il mago acquisisce un punto in Competenza Magica sceglie due incantesimi dalla lista. Questi possono avere qualsiasi Difficoltà'.
- Ogni volta che il mago acquisisce un punto in Competenza Magica è possibile dimenticare un incantesimo e sostituirlo con un altro dalla lista
- Per poter lanciare una magia il mago deve superare la Difficoltà' dell'incantesimo con la prova di Competenza Magica.
La prova si effettua con $3d6 + CM + \text{Intelletto o Volontà}$ (una volta fatta la scelta lanciato il primo incantesimo non si cambia più).
- Un incantatore può formulare nel giorno un numero di magie pari a $(CM/2) + 5$.
- Gli incantesimi con Difficoltà' 11 non contano nel numero delle magie lanciate nel giorno. Va comunque fatta la prova di competenza.
- Se nel lancio di un incantesimo ottiene almeno un critico (due volte sei nel lancio dei dadi) non si computa questa magia nel numero di incantesimi lanciabili al giorno.
- Se sei un Devoto puoi scegliere se manifestare gli incantesimi di "energia" con l'elemento preferito del tuo Patrono.
Se utilizzate un'altra Energia il danno si riduce di un dado.

Portare un armatura senza le dovute competenze ed Abilità rende più difficile la prova di Competenza Magia. Vedere il capitolo armature per le penalità relative.

TIRO PER COLPIRE CON LE MAGIE

Quando l'incantesimo ti dice di fare un tiro per colpire se è un incantesimo a distanza devi effettuare un TC contro la Difesa dell'avversario. Questo Tiro per Colpire è effettuato con $3d6 + CM + \text{Agilità}$ più Abilità e modificatori vari.

Se il tiro per colpire è in mischia eseguirai un Tiro per colpire con il bonus di Potenza ($3d6 + CM + \text{Potenza}$) contro la Difesa dell'avversario.

Quando la magia è ad area non è necessario effettuare un TC se non per difficili e specificate aree, ovvero si mira in una area ben circoscritta.

L'ESPLOSIONE DEL 6 NELLA MAGIA

Anche nella prova di Competenza Magica i 6 esplodono, i 6 tirati nella prova di CM vengono ritirati, e ritirati ancora nel caso, e sommati alla prova di magia.

Per le prove di Competenza Magica l'uno non viene conteggiato, conta 0.

Tenete traccia di quanti critici (due 6 tirati) fate, potrebbero servire per avere effetti "speciali" nell'incantesimo!

TENTARE LA SORTE CON LA MAGIA

Anche nella prova di competenza magica puoi Tentare la Sorte, ovvero rinunci ad un +4 di bonus (da CM, Intelletto, non da oggetti magici...) e aggiungi un d6 in più nel tiro della prova.

RIUSCIRE E FALLIRE NELLA PROVA DI MAGIA

Per capire se si riesce nella formulazione dell'incantesimo si deve innanzitutto superare, con una prova di Competenza Magica (3d6 + CM + Intelletto oppure Volontà) la Difficoltà indicata nell'incantesimo stesso.

Se non si riesce a superare la Difficoltà l'incantesimo non si attiva e non sortisce effetto (anche se il Narratore potrebbe descrivere l'eventuale incantesimo scaturito tirando tre volte uno con i dadi...).

Anche se la prova fallisce l'incantesimo si conta tra quelli lanciati e i componenti eventuali sono consumati.

Il giocatore deve scegliere se la caratteristica prevalente nella magia (e quindi anche nella Prova di Competenza Magica) sia l'Intelletto o la Volontà, fatta la scelta non si può cambiare.

Il valore della caratteristica scelta è il "tuo valore di caratteristica da incantatore" descritto negli incantesimi.

RESISTERE ALL'INCANTESIMO (TIRO SALVEZZA)

Una volta che la prova di magia è superata e quindi la magia liberata, anche in base alla descrizione e note dell'incantesimo, è possibile resistere all'effetto della magia.

Il Tiro Salvezza in base a quanto richiesto dalla magia è pari alla prova di magia effettuata dal mago.

Una prova di magia particolarmente efficace renderà altrettanto difficile resistergli e in base all'incantesimo usato ed eventuali critici ottenuti potranno manifestarsi risultati ancora migliori.

Nella descrizione dell'incantesimo è descritto cosa succede in caso di critico nella prova di magia.

Se il Tiro Salvezza riesce o fallisce di più di 10 (**successo critico** o **fallimento critico**) il Narratore potrà decidere di applicare svantaggi o vantaggi al risultato finale..

È anche possibile che nella descrizione dell'incantesimo sia riportato cosa succede in caso di successo o fallimento critico.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alle Essenze.

Il valore di RM (Resistenza Magia) indica tale resistenza e più è alta più la creatura è immune alla magia, che lo voglia o meno.

Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da una magia deve effettuare una prova di RM, ovvero tirare 3d6 sommare il valore di RM e se è superiore al TS dell'incantesimo.

In caso di essenze scaturite da oggetti (anelli, bastoni, pozioni) la prova di RM deve superare la Difficoltà dell'incantesimo.

PROVA DI CONCENTRAZIONE

Se il mago viene severamente distratto, impedito, disturbato, sotto attacco, mentre effettua una magia la prova di magia questa deve riuscire di almeno di 5 rispetto alla Difficoltà dell'incantesimo, altrimenti la "distrazione" è stata tale da impedire il buon esito della magia.

Se il mago e' colpito prima di lanciare un incantesimo la prova di competenza magica per lanciare l'incantesimo deve superare di Difficoltà dell'incantesimo + il danno subito. Se la prova fallisce l'incantesimo non e' lanciato e non e' contato tra gli incantesimi lanciati nel giorno.

MANTENERE LA CONCENTRAZIONE

Alcuni incantesimi hanno come Durata l'indicazione Concentrazione, il mago puo' quindi mantenere attivo l'incantesimo un tempo pari a 1 round per CM oppure quanto scritto nell'incantesimo. Il mago non puo' pero' formulare altri incantesimi finche' mantiene la concentrazione attiva.

INFLUENZATI DA PIÙ MAGIE

Quando un personaggio è influenzato da **due o più effetti magici** che danno lo stesso tipo di bonus, malus o danno nello stesso round (protezione verso fuoco, bonus alla Difesa o TS... , multiple palle di acido), si tiene conto solo di quella che ha la Difficoltà maggiore.

ALTERARE LE MAGIE

Il mago può modificare la difficoltà dell'incantesimo che va a formulare tramite le proprie energie vitali.

- **Magia efficace:** sacrificando PF puo' aumentare la difficoltà a resistere alla magia. Ogni 4 punti ferita la difficoltà del Tiro Salvezza aumenta di 1
- **Magia eterea:** aumentando di 3 la Difficoltà dell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteriche o incorporee
- **Magia pietosa:** aumentando di 3 la Difficoltà di lancio le magie infliggono danni temporanei. Le magie che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni temporanei dello stesso tipo.

TENTARE INCANTESIMI CON IMPEDIMENTI

Se mani e bocca sono bloccati l'incantatore non può formulare magie. Per lanciare un incantesimo è necessario avere entrambe le mani e la bocca liberi.

Aumentando di 5 la Difficoltà puoi non usare le mani, se aumenta di 10 la Difficoltà puoi non usare la bocca.

Quindi se l'incantatore è legato ed imbavagliato può lanciare una magia con la sola forza del pensiero con una difficoltà aumentata di 15, ovvero la Difficoltà dell'incantesimo aumenta di 15.

DEFINIZIONI DEI POSSIBILI OBIETTIVI DEGLI INCANTESIMI

Negli incantesimi sotto elencati troverete spesso i riferimenti alle tipologie di soggetti ed obiettivi influenzabili.

Le **Creature Naturali** sono Insetti, Rettili, Bestie, Umanoidi, Piante, Creature acquatiche, Monstruosità, Melme.

Le **Creature Magiche** sono: Immondi, Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che e' alieno o innaturale) e Draghi.

Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica.

Una descrizione piu' completa di questi "categorie" la trovate nel Capito delle Mostruosità.

Gli **Elementi** sono: Acqua, Terra, Aria, Metallo, Legno, Ghiaccio, Nebbia.

La **Energia** comprende: Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto.

Il danno causato da **Luce** e' per meta' da fuoco e per meta' da energia positiva, ovvero una resistenza al fuoco od all'energia positiva si applica solo su meta' del danno causato dall'attacco.

Il danno causato da **Vuoto** e' per meta' da freddo e per meta' da energia negativa, eventuali protezioni si applicano alle rispettive meta' del danno.

LA LISTA DEGLI INCANTESIMI

Aiuto

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 2

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

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 e i punti ferita attuali di ciascun bersaglio aumentano di 5.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia i punti ferita del bersaglio aumentano di ulteriori 5 punti

Allarme

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una campanella e un pezzo di pregiato filo d'argento)

Durata: 8 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.

Alleato Planare

Scuola: evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Supplichi un'entità ultraterrena perché ti conceda aiuto. L'essere ti deve essere noto: un dio, un primordiale, un principe dei demoni, o qualche

altra creatura di grande potere. Quell'entità invia un celestiale, elementale o demone a essa leale perché ti aiuti, facendo comparire la creatura in uno spazio non occupato a gittata. Se conosci il nome di una specifica creatura, puoi pronunciarne il nome quando lanci questo incantesimo per richiedere l'aiuto di quella creatura, sebbene tu possa comunque riceverne un'altra (a discrezione del Narratore).

Quando la creatura appare, non è sotto l'obbligo di agire in alcun modo particolare. Puoi chiedere alla creatura di svolgere un servizio in cambio di una ricompensa, ma essa non è obbligata a soddisfarti. Il compito richiesto potrebbe essere facile ("portaci in volo oltre il baratro" o "aiutaci a combattere questa battaglia") o complesso ("spia i nostri nemici" o "proteggici durante la nostra esplorazione del sotterraneo"). Devi essere in grado di comunicare con la creatura per patteggiare i suoi servigi. La ricompensa può assumere diverse forme. Un celestiale potrebbe chiedere una considerevole donazione di oro od oggetti magici a un tempio alleato, mentre un demone potrebbe richiedere un sacrificio umano o il dono di un tesoro. Alcune creature potrebbero scambiare i loro servigi per una missione che dovrai intraprendere per conto loro. Come regola generale, un compito che può essere misurato in minuti richiede una ricompensa di 100 mo al minuto. Un compito misurato in ore, richiede 1.000 mo all'ora. Un compito misurato in giorni (massimo 10 giorni) richiede 10.000 mo al giorno. Il Narratore può modificare queste ricompense in base alle circostanze nelle quali si è lanciato l'incantesimo. Se il compito è allineato alla morale della creatura, la richiesta di pagamento potrebbe essere dimezzata o addirittura annullata. I compiti non pericolosi di solito chiedono solo la metà di quanto suggerito come pagamento, mentre i compiti molto pericolosi possono richiedere donazioni superiori. È raro che queste creature accettino compiti che sembrino suicida. Dopo che la creatura ha completato il compito, o quando il periodo di servizio concordato è terminato, la creatura tornerà al suo piano natio dopo averti fatto rapporto, se appropriato al compito svolto e se possibile. Se non sei in grado di concordare un prezzo per i servigi della creatura, la creatura tornerà immediatamente al suo piano natio. Una creatura arruolata per unirsi al tuo gruppo è considerata come un suo membro, e riceve una quota piena delle ricompense in punti

esperienza.

Allucinazione Mortale

Scuola: illusione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingi agli incubi di una creatura a gittata e che puoi vedere, e crei una manifestazione illusoria delle sue più insite paure, visibile solo per quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio.

Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è spaventato per la durata. Alla fine di ciascun round del bersaglio, prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Arbitrio o subire 4d10 danni. Se supera il tiro salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d10

Alterare Sé Stesso

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Assumi una forma diversa. Quando lanci questo incantesimo, scegli una delle 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 passeggio.

Armi Naturali. Sviluppi degli artigli, zanne, spuntoni, corna o una diversa arma naturale a tua scelta. I tuoi colpi senz'armi infliggono 1d6 danni da botta, 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.

Amicizia con gli Animali

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un po' di cibo)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelletto della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve superare un tiro salvezza su Arbitrio o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiati il bersaglio, l'incantesimo ha termine. Ai Livelli Più Alti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi agire su di una bestia aggiuntiva.

Anatema

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di 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 Arbitrio. Ogni bersaglio che fallisca questo tiro salvezza ed effettua 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 Critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Animale Messaggero

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un tocco 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 un cappello a punta”. 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 Critico ottenuto nella prova di magia la durata dell’incantesimo aumenta di 48 ore

Animare Morti

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 18

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 Immediata 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 Critico 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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 23

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 Immediata, 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	Potenza	Agilità
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, Potenza e Agilità in base alla sua taglia. Il suo punteggio di Intelletto e Volontà è -3, mentre Magnetismo 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 metri da esso. Effettua un attacco on 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 Critico ottenuto nella prova di magia puoi animare due oggetti aggiuntivi.

Anti-Individuazione

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 18

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

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 30

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 Arbitrio 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 Arbitrio 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 tiro salvezza su Arbitrio 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 Arbitrio. 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 Arbitrio 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 Magica

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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 Critico ottenuto nella prova di magia puoi il bonus aumenta a +1.

Arma Spirituale

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

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 mischia contro una creatura entro 1 metro dall'arma. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a 1d8 + il tuo valore di caratteristica da incantatore. Durante il tuo round, con un'Azione Immediata, puoi spostare l'arma di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1 metro dall'arma. L'arma può assumere qualsiasi forma tu voglia, magari affine al Patrono.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6

Armatura Magica

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 13

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 del bersaglio diventa 13 + Agilità. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o interrompe l'incantesimo con un'azione.

Artificio Druidico

Scuola: Universale

Difficoltà: 11

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 puzza. L'effetto deve entrare in un cubo di 1 metro.
- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

Aura Magica dell'Arcanista

Scuola: illusione

Difficoltà: 15

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 scuola 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 allineamento, come l'attivazione dell'incantesimo simbolo. Scegli un tipo di creatura o allineamento, e gli altri incantesimi ed effetti magici considereranno il bersaglio come fosse una creatura di quel tipo o di quell'allineamento, e non più di quello originale.

Aura Sacra

Scuola: abiurazione

Difficoltà': 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquario del valore di almeno 1.000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di tessuto dell'abito di un santo o un frammento di pergamena di un testo religioso)

Durata: 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 +2d6 a tutti i tiri salvezza, mentre le altre creature hanno -2d6 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. L'attaccante deve superare un tiro salvezza su Tempra o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Bacche Benefiche

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)

Durata: Istantanea

Fino a dieci bacche compaiono nella tua mano e vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare la sua azione per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca inoltre provvede nutrimento sufficiente per alimentare una creatura per un giorno.

Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 24 ore dal lancio dell'incantesimo.

Bagliore Lunare

Scuola: invocazione

Difficoltà': 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (diversi semi di bella di notte e un pezzo di felpato opalescente) **Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio argenteo di luce pallida risplende in un cilindro di raggio 1 metro, alto 12 metri centrato in un punto a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una luce fioca riempie il cilindro. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round o inizia qui il suo round, è avvolta da fiamme spettrali che provocano un dolore terribile, e deve effettuare un tiro salvezza su Tempra. Se fallisce il tiro salvezza subisce 2d10 danni da Luce, o la metà di questi danni se lo supera. Un mutaforma effettua il tiro salvezza con -1d6. Se lo fallisce ritorna immediatamente alla sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo.

Durante ciascun tuo round dopo aver lanciato l'incantesimo, puoi usare un'azione per muovere il fascio di 18 metri in qualsiasi direzione.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d10

Bagliore Solare

Scuola: invocazione

Difficoltà': 25

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 metri 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 con un'azione 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.

Banchetto degli Eroi

Scuola: evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una ciotola incrostata di gemme del valore di almeno 1.000 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 Arbitrio. I suoi punti ferita massimi aumentano di 2d10, e guarisce lo stesso quantitativo di punti ferita attuali. Questi benefici durano 24 ore.

Barriera di Lame

Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 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.

Beffa Crudele

Scuola: ammalamento

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malizia 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 Arbitrio 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 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Benedizione

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni **Gittata:** 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua sacra)

Durata: 1 minuto Benedici fino a tre creature a gittata, scelte da te. Ogni qualvolta un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo, può tirare un d4 aggiuntivo e sommare il risultato ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Per ogni Critico ottenuto nella prova puoi aggiungere una creatura come bersaglio.

Blocca Mostri

Scuola: ammalamento

Difficoltà: 23

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 Arbitrio, 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 Arbitrio. Se lo supera, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Blocca Persone

Scuola: ammalimento

Difficoltà': 15

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. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Arbitrio o restare paralizzato per la durata. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Arbitrio. Se lo supera, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Bocca Magica

Scuola: illusione

Difficoltà': 15

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 sembrano 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.

Caduta Morbida

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 13

Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando tu o una creatura entro 18 metri da te cadete

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (una piccola piuma o un pezzo di piuma)

Durata: 1 minuto

Scegli fino a cinque 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.

Calmare Emozioni

Scuola: ammalimento

Difficoltà': 15

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 Arbitrio; 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 sull'Acqua

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

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). 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 18 metri per round.

Camminare nel Vento

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e acqua sacra)

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.

Charme su Persone

Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata e che puoi vedere. Egli deve effettuare un tiro salvezza

su Arbitrio, e avrà +1d6 se sta combattendo con 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.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello. Quando lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Campo Anti-Magia

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (sfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere o lime 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 incantato 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 sopprese 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

Scuola: illusione

Difficoltà: 13

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 la sua azione per ispezionare il tuo aspetto e deve superare una prova di Consapevolezza contro la DC del tiro salvezza dell'incantesimo.

Capanna

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale (semisfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (una piccola biglia di cristallo)

Durata: 8 ore

Una cupola 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. Nove 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 dieci creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola, quando lanci questo incantesimo, la possono attraversare liberamente. Tutte le altre creature e oggetti sono proibiti dall'attraversarla. Incantesimi e altri effetti magici non possono estendersi oltre la cupola o attraversarla. 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'interno diventi illuminato fioco o buio. La cupola è opaca dall'esterno, di qualsiasi colore tu scelga, ma è trasparente dall'interno.

Caratteristica Potenziata

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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 Intelletto e Potenza

Forza del Toro. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Potenza, e la sua capacità di Ingombro raddoppia.

Grazia del Gatto. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Agilità. 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 Potenza. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vengono persi alla fine dell'incantesimo.

Saggezza del Gufo. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Volontà'.

Splendore dell'Aquila. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Magnetismo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura

Carne in Pietra

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di lime, acqua e terra)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di trasformare in pietra una creatura a gittata che puoi vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Tempra. Se fallisce il tiro salvezza, è intralciata e la sua carne comincia a indurirsi. Se supera il tiro salvezza, la creatura non subisce l'incantesimo. Una creatura intralciata da questo incantesimo deve effettuare un altro tiro salvezza su Tempra al termine di ciascun suo round. Se supera il tiro salvezza con successo per tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza per tre volte, viene trasformata in pietra e resta vittima della condizione pietrificato per la durata. I successi e i fallimenti non devono essere continuativi; tenere traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ottiene tre di un tipo.

Se la creatura viene danneggiata fisicamente mentre è pietrificata, soffre di deformità simili ai danni arrecati alla pietra, se ritorna al suo stato originale. Se mantieni la tua concentrazione su questo incantesimo per la sua intera possibile durata, la creatura è trasformata in pietra finché l'effetto non viene rimosso.

Catena di Fulmini

Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un po' di pelliccia; un pezzo d'ambra, vetro o una verga di cristallo; e tre spille d'argento)

Durata: Istantanea

Crei una saetta di luce che colpisce un bersaglio a gittata che puoi vedere, scelto da te. Tre saette colpiscono il bersaglio e fino ad altri tre bersagli, ciascuno dei quali deve trovarsi entro 9 metri dal primo bersaglio. Un bersaglio può essere una creatura o oggetto e può essere bersaglio di una sola saetta. Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi. Il bersaglio subisce 10d8 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia un'ulteriore saetta parte dal primo bersaglio verso un altro bersaglio.

Cecità/Sordità

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

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. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Tempra. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Celare Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 28

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 50.000 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 "dopo 1.000 anni" o "quando il tarrasque si risveglia". Questo incantesimo termina anche qualora il bersaglio subisca danni.

Cerchio Magico

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (acqua sacra 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 Arbitrio.
- 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 Critico ottenuto nella prova di magia puoi aumentare la durata di 1 ora.

Cerchio di Morte Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

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 Critico ottenuto nella prova il danno aumenta di 2d6.

Cerchio di Teletrasporto

Scuola: evocazione

Difficoltà: 23

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.

Chiaroveggenza Scuola: divinazione

Difficoltà: 18

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 un'azione, 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.

Clone

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 30

Gittata: Contatto **Componenti:** V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo e almeno 16 centimetri cubi di carne della creatura che deve essere clonata, che l'incantesimo consuma, e un recipiente da almeno 2.000 mo di valore che abbia un coperchio sigillabile e sia grande a sufficienza da contenere una creatura Media, come una grossa urna, una bara, una fossa piena di fango nel terreno o un contenitore di cristallo pieno di acqua salata)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo produce il duplicato inerte di una creatura vivente come salvaguardia dalla morte. Questo clone si forma all'interno di un recipiente sigillato e raggiunge la massima dimensione e maturità dopo 120 giorni; puoi anche decidere che il clone sia una versione più giovane della stessa creatura. Rimane inerte e sopravvive all'infinito, purché il recipiente resti indisturbato.

In qualsiasi momento dopo che il clone è maturato, se la creatura originale muore, la sua

anima si trasferisce nel clone, purché l'anima sia libera e consenziente a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e ha la stessa personalità, ricordi e caratteristiche, ma nulla dell'equipaggiamento dell'originale. I resti fisici della creatura originale, se esistono ancora, divengono inerti e non possono essere riportati alla vita, dato che l'anima della creatura è altrove.

Colpo Accurato

Scuola: divinazione

Difficoltà: 11

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. Durante il tuo prossimo round, purché questo incantesimo non sia terminato, ottieni +1d6 al primo tiro per colpire contro quel bersaglio.

Colpo Infuocato

Scuola: invocazione

Difficoltà: 23

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 Agilità. Una creatura subisce 8d6 danni da Luce se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova di magia il danno Luce aumenta di 2d6.

Comando

Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

Pronunci un comando di una parola verso una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Arbitrio o eseguire il comando durante 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, e 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 metri 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 Critico 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.

Comprensione dei Linguaggi

Scuola: divinazione

Difficoltà': 13

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. Capisci anche qualsiasi linguaggio scritto che vedi, ma 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.

Compulsione

Scuola: ammaliamiento

Difficoltà': 20

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 Arbitrio. Un bersaglio supera automaticamente il tiro salvezza se non può essere affascinato. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'Azione Immediata 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 Arbitrio per tentare di terminare l'effetto. Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o pozzi, ma per muoversi nella direzione indicata potrà provocare attacchi di opportunità.

Comunione

Scuola: divinazione

Difficoltà': 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di acqua sacra o blasfema)

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 di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, 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.

Questo Incantimo non è selezionabile se i Patroni non sono attivi

Comunione con la Natura

Scuola: divinazione

Difficoltà': 23

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

Confusione Scuola: ammalimento

Difficoltà: 20

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 Arbitrio 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 tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione, tira un d8 assegnando a ciascuna faccia un punto cardinale. La creatura non effettuerà nessuna azione in questo round.

2-6 La creatura non può muoversi né attaccare in questo round.

7-8 La creatura usa la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata. Se non c'è nessuna creatura a portata, per questo round la creatura non farà nulla.

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 Arbitrio. Se lo supera, per lui l'effetto ha termine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il raggio della sfera aumenta di 1 metro.

Cono di Freddo

Scuola: invocazione

Difficoltà: 23

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 Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8

Conoscenza delle Leggende Scuola: divinazione

Difficoltà: 23

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

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 23

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 Magnetismo 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 Arbitrio e ai tiri salvezza su Arbitrio, ed è accecata.
- *Febbre Lurida*. Una febbre devastante sconvolge il corpo della creatura. La creatura ha -1d6 alle prove di Potenza e ai tiri salvezza su Potenza, e ai tiri per colpire che usano la Potenza.
- *Fitte*. La creatura è sopraffatta dai tremori. La creatura ha -1d6 alle prove di Agilità e ai tiri salvezza su Agilità, e ai tiri per colpire che usano l'Agilità'.

- *Fuoco Mentale*. La mente della creatura è preda della febbre. La creatura ha -1d6 alle prove di Intelletto e ai tiri salvezza su Intelletto, 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 Potenza e ai tiri salvezza su Tempra. Inoltre, ogni qualvolta la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo prossimo round.

Contattare Altri Piani

Scuola: divinazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Contatti mentalmente un semidio, lo spirito di un saggio da tempo defunto, o qualche altra misteriosa entità di un altro piano. Contattare l'Intelletto extraplanare può affaticare o addirittura spezzare la tua mente. Quando lanci questo incantesimo, effettua un tiro salvezza su Intelletto con DC 15. Se lo fallisci, subisci 6d6 danni e resti demente fino al termine di un riposo lungo. Mentre sei demente, non puoi effettuare azioni, non puoi capire quello che dicono le altre creature, non puoi leggere, e parli solo farneticando. L'incantesimo ristorare superiore può porre fine a questo effetto. Se superi il tiro salvezza, puoi porre all'entità fino a cinque domande. Devi porre le domande prima del termine dell'incantesimo. Il Narratore risponderà a ciascuna domanda con una parola: "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o "confuso" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una parola potrebbe risultare fuorviante, il Narratore potrebbe invece dare come risposta una breve frase.

Contingenza

Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

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 difficoltà 23 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.

Controincantesimo

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando vedi una creatura entro 18 metri da te lanciare un incantesimo

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea

Cerchi di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di difficoltà 18 o più basso, l'incantesimo fallisce e non ha effetto. Se sta eseguendo un incantesimo di difficoltà 20 o più alto, effettui una prova di magia. Se la superi la prova di magia dell'altro mago l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto.

Controllare Acqua Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 20

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 7,5 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 7,5 metri. Qualsiasi creatura od oggetto nell'acqua e che si trovi entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato 3 metri verso di esso. Una creatura può nuotare per allontanarsi dal vortice effettuando una prova di Potenza (Atletica) 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 da botta 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 la sua azione per cercare di nuotare via dal vortice come descritto sopra, ma ha -1d6 alle prove di Potenza (Atletica) per farlo. La prima volta durante ciascun round in un cui un oggetto entra nel vortice, l'oggetto subisce 2d8 danni da botta; questo danno viene subito ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Controllare Tempo Atmosferico Scuola:

trasmutazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Personale (raggio di 1,5 chilometri)

Componenti: V, S, M (incenso bruciato e po' 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

Costrizione

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 23

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 Arbitrio o restare affascinata da te per la durata. Mentre la creatura è affascinata da te, subisce 5d10 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 ottini 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

Scuola: evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei 22,5 chili di cibo e 120 litri d'acqua sul terreno o in contenitori a gittata, sufficienti a sostenere fino a quindici umanoidi o cinque cavalcature per 24 ore. Il cibo è blando ma nutriente, e marcisce dopo 24 ore se non viene consumato. L'acqua è pulita e non va a male.

Creare o Distruggere Acqua Scuola:

trasmutazione

Difficoltà: 13

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 in un contenitore aperto a gittata. 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.

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.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia

crei o distruggi ulteriori 40 litri

d'acqua, o le dimensioni del cubo aumentano di 1 metro di spigolo

Creare Non Morti

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 25

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 un'Azione Immediata, puoi comandare mentalmente 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 alcune nello stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna). 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 ghost o wight. Con tre Critici puoi animare o riasserire il controllo su sei ghoul, tre ghost o wight, o due mummie.

Creazione

Scuola: illusione

Difficoltà: 23

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 Mondo 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 - Durato

Materia vegetale	1 giorno
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithril	1 minuto

Usare qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo farà fallire il nuovo incantesimo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il cubo aumenta di 1 metro di spigolo

Crescita di Spuntoni

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

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.

Cura Ferite Leggere

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a 1d8 + Volontà. Questo incantesimo non ha effetto su non morti e costrutti.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia curi 1d6 PF in più.

Cura Ferite Medie

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a 2d8 + 2*Volontà. Questo incantesimo non ha effetto su non morti e costrutti.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia curi 1d6 PF in più.

Cura Ferite Serie

Scuola: invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a 3d8 + 3*Volontà. Questo incantesimo non ha effetto su non morti e costrutti.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia curi 1d6 PF in più.

Cura Ferite di Massa

Come le Cura Ferite normali ma curi fino a 4 creature. La Difficoltà aumenta di 6.

Per ogni Critico ottenuto nella prova curi una creatura in più.

Dardo di Fuoco

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11 **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.

Dardo Tracciante

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

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 4d6 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 Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Danza Irresistibile

Scuola: ammaliamiento

Difficoltà: 30

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 Agilità 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 Arbitrio per recuperare il controllo di se stessa. Se lo supera, l'incantesimo ha fine.

Dardo Incantato

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ciascun dardo colpisce una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e li puoi dirigere perché colpiscano una o più creature.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo

Deflagrazione Occulta

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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 1d10 danni da forza.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Desiderio

Scuola: evocazione

Difficoltà: 33

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale possa lanciare. Semplicemente parlando ad alta voce, 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

di 8° livello o più basso. 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 25.000 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 un riposo lungo, subirai 1d10 danni da Vuoto per

livello dell'incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o diminuito in alcun modo. Inoltre, la tua Potenza 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.

Infine, c'è una probabilità del 33 percento che tu non sia mai più in grado di lanciare desiderio a causa dello stress sofferto per il lancio dell'incantesimo.

Destriero Fantomatico

Scuola: illusione

Difficoltà: 18

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.

Disco Fluttuante

Scuola: evocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea un piano di forza orizzontale, 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. Se ti allontani più di 30 metri dal disco (di solito perché non riesce ad aggirare un ostacolo nel seguirti), l'incantesimo termina.

Disintegrazione

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 25

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 Riflessi. Il bersaglio subisce 10d6 + 40 danni da forza se fallisce il tiro salvezza. 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 esser riportata in vita solo tramite un incantesimo resurrezione pura o desiderio.

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 Critico ottenuto nella prova di magia danno aumenta di 3d6.

Dissolvi il Bene e il Male

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere)

Durata: 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 Ammalamento. 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 Arbitrio 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

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 18

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 difficoltà 18 o più basso sul bersaglio ha fine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la Difficoltà dispellabile aumenta di 3.

Dito della Morte

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Invia 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.

Divinazione

Scuola: divinazione

Difficoltà: 25

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 dio 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 terminato il giorno lungo, 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.

Dominare Bestie

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 20

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 Arbitrio 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 (non richiede un'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 reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Arbitrio contro l'incantesimo. Se supera il tiro salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Mostri

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 30

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 Arbitrio 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 (non richiede un'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 tue 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 reazione alla creatura, ma ciò richiede l'uso della tua reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Arbitrio contro l'incantesimo. Se supera il tiro salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Persone

Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 23

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 Arbitrio 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 (non richiede un'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 e preserverà al meglio delle sue capacità.

Puoi impiegare la tua azione 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 reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Arbitrio contro l'incantesimo. Se supera il tiro salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Eroismo

Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 13

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 Intelletto o Volontà. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti derivati da questo incantesimo.

Esilio

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un oggetto disprezzato dal bersaglio)

Durata: Concentrazione, massimo 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 Arbitrio 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 Critico ottenuto nella prova di magia puoi influenzare un'altra creatura

Esplosione Solare

Scuola: invocazione

Difficoltà: 30

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.

Estasiare Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 15

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 Arbitrio. 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

Scuola: evocazione

Difficoltà': 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Evochi spiriti fatati 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 un fatato, 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. Tirare l'iniziativa per le creature evocate come gruppo, che agisce durante il proprio round. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi alle bestie, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia appariranno due bestie in più'

Evoca Celestiali

Scuola: evocazione

Difficoltà': 28

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Evochi un celestiale di grado di sfida 4 o inferiore, che appare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. Il celestiale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina. Il celestiale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata dell'incantesimo. Tira l'iniziativa per il celestiale, che agisce durante il proprio round. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi il suo allineamento. Se non dai comandi al celestiale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia aumenti di uno il CR della creatura evocata.

Evoca Creature Boschive

Scuola: evocazione

Difficoltà': 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per creature convocate)

Durata: 1 ora

Evochi spiriti fatati che compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Un fatato di grado di sfida 2 o inferiore
- Due fatati di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro fatati di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto fatati di grado di sfida 1/4 o inferiore

Una creatura evocata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina. Le creature evocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature evocate come gruppo, che agisce durante il proprio round. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi ai fatati, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia appariranno due creature in più'

Evoca Elementale

Scuola: evocazione

Difficoltà: 23

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 ora

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.

L'elementale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata dell'incantesimo. Tira l'iniziativa per l'elementale, che agisce durante il proprio round. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi all'elementale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il grado di sfida aumenta di 1

Evoca Elementali Minori

Scuola: evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Evochi degli elementali che compariranno in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle 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. Un elementale evocato è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per gli elementali evocati come gruppo, che agisce durante il proprio round. Essi obbediscono a

qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi agli elementali, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova di magia appariranno due Elementali

Evoca Folletto

Scuola: evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Evochi uno spirito fatato di grado di sfida 6 o inferiore, o uno spirito fatato che assuma la forma di una bestia di grado di sfida 6 o inferiore. Esso compare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La creatura fatata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

La creatura fatata è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per la creatura fatata, che agisce durante i propri turni. Essa obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi il suo allineamento. Se non dai comandi, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia aumenti di 1 il CR della creatura evocata.

Evocazioni Istantanee

Scuola: evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1.000 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 la tua azione 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 apprendrai 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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 20

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 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.

Faro di Speranza

Scuola: abiurazione

Difficoltà': 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo conferisce speranza e vitalità. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata. Per la durata, ciascun bersaglio ha +1d6 ai tiri salvezza su Arbitrio e ai tiri salvezza da morte, e da ogni cura ottiene il massimo numero di punti ferita possibili.

Fatale Scuola: illusione

Difficoltà': 33

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 Arbitrio. 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 Arbitrio o subire 4d10 danni. Se supera il tiro salvezza, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Favore Divino

Scuola: invocazione

Difficoltà': 13

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.

Ferire

Scuola: negromanzia

Difficoltà': 25

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. Il danno non può ridurre i punti ferita del bersaglio sotto l'1. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, i suoi punti ferita massimi sono ridotti per 1 ora di un ammontare uguale al danno necrotico 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.

Fermare il Tempo

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 33

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.

Fiamma Perenne

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola 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 perpetua può essere celata o nascosta ma non può essere smorzata né spenta.

Fiamma Sacra

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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 Agilità 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 raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Fiotto Acido

Scuola: evocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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 Agilità o subire 1d6 danni da acido.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Folata di Vento

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

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 4,5 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 Azione Immediata durante ciascun tuo round, prima del termine dell'incantesimo, puoi cambiare la direzione in cui la linea si proietta da te.

Fondersi nella Pietra

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

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 da botta. La completa distruzione della pietra (o la sua trasmutazione in un'altra sostanza) ti fa espellere e ti infligge 50 danni da botta. Se vieni espulso, cadi prono in uno spazio non occupato, nel punto più vicino a quello in cui sei entrato nella pietra.

Forma Eterea Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 28

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. 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 eterico, 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 Critico ottenuto nella prova di magia puoi portare con te un'altra creatura.

Forma Gassosa

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

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 con cui sei in contatto, 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.

Forme Animali

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 30

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 turni successivi, puoi usare la tua azione 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 dell'allineamento e dei punteggi di

Intelletto, Volontà e Magnetismo 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.

Frantumare

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di metallo)

Durata: Istantanea

Un forte squillo, 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 tuono 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 Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Freccia Acida

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

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 Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d4.

Fulmine

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

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.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Fuorviare

Scuola: illusione

Difficoltà: 23

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 Immediata, 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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 28 **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. 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, è 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 Arbitrio. 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.

Giara Magica

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 25

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 dagli incantesimi protezione dal bene e dal male o cerchio magico non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio 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 del tuo allineamento e dei tuoi punteggi di Intelletto, Volontà e Magnetismo. Mantieni i benefici forniti dai tuoi privilegi di classe. Se il bersaglio possiede dei livelli di classe, non puoi usare nessuno dei suoi privilegi di classe. 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 la tua azione 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 Arbitrio 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

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 18

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'internodi 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 di Intelletto (Indagare) contro la DC del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti 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 iscritto il glifo. Per i glifi iscritti 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), specie di creatura (per esempio, l'interdizione potrebbe agire contro le aberrazioni o gli elfi oscuri), o l'allineamento. 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 difficoltà 18 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 Agilità. Una creatura subisce 5d8 danni da acido, fulmine, fuoco, freddo o tuono se fallisce il tiro salvezza (a tua scelta quando crei il glifo), o la metà di questi danni se supera il tiro salvezza.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di il danno del glifo rune esplosive aumenta di 1d8.

Globo di Invulnerabilità

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 25

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 Difficoltà 23 o più basso lanciato dall'esterno della barriera non può agire sulle creature o gli oggetti al suo interno, anche se l'incantesimo viene lanciato usando uno slot incantesimo di livello più alto. Questi incantesimi possono prendere come bersaglio creature e oggetti all'interno della barriera, ma non avranno effetto su di essi. Allo stesso modo, l'area all'interno della barriera viene esclusa dalle aree di effetto di questi incantesimi.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi bloccare un livello superiore di Difficoltà.

Guardiani Spirituali

Scuola: evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (raggio di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)

Durata: 10 minuti

Richiami degli spiriti che ti proteggano. Per la durata dell'incantesimo, essi fluttueranno intorno

a te a una distanza di 4,5 metri. Se sei buono o neutrale, la forma spettrale sarà angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, avranno un aspetto demone. Quando lanci questo incantesimo, puoi designare un qualsiasi numero di creature che ne siano immuni. La velocità di una creatura soggetta viene dimezzata all'interno dell'area, e quando una creatura entra nell'area per la prima volta durante un round o inizia il suo round lì, deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio. Se fallisce il tiro salvezza subisce 3d8 danni da Luce (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni da Vuoto (se sei malvagio), o la metà di questi danni se lo supera. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova di magia il danno aumenta di 1d8

Guardiano della Fede

Scuola: evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 8 ore

Un guardiano spettrale Grande compare per la durata e fluttua in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere, scelto da te. Il guardiano occupa quello spazio ed è indistinguibile eccetto per una spada luminosa e uno scudo con il simbolo del tuo Patrono.

Qualsiasi creatura a te ostile che entri in uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta durante un round, deve effettuare un tiro salvezza su Agilità. La creatura subisce 20 danni da Luce se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il guardiano svanisce dopo aver inflitto un totale di 60 danni.

Guarigione

Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

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 travolge la creatura, facendole recuperare 70 punti ferita.

L'incantesimo pone anche termine a qualsiasi cecità, sordità e malattia che affligga il bersaglio. Questo incantesimo non ha effetto su costrutti o non morti.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia l'ammontare guarito aumenta di 10.

Guarigione di Massa

Scuola: invocazione

Difficoltà: 33

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. 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 non ha effetto su costrutti o non morti.

Guida

Scuola: divinazione

Difficoltà: 11 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

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 caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di caratteristica. L'incantesimo ha poi termine.

Guscio Anti-Vita

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, 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

Scuola: divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una perla del valore di almeno 100 mo e una piuma di gufo)

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, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede sintonia per l'uso, 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.

Illusione Minore

Scuola: illusione

Difficoltà: 11 **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 la sua azione per esaminare il suono o l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelletto (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

Scuola: illusione

Difficoltà: 25

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 la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelletto (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

Scuola: illusione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

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 tuono 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 illusione, dato che le cose vi passano attraverso.

Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelletto (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 critico l'incantesimo dura finché non viene dissolto, senza richiedere la tua concentrazione.

Immagine Proiettata

Scuola: illusione

Difficoltà: 28

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 Immediata, 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 la sua azione 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

Scuola: illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 4,5 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 la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita 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

Scuola: illusione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Nel tuo spazio compaiono tre 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 2 Azioni per congedare i duplicati illusori.

Ogni volta che una creatura ti prenda come bersaglio di un attacco nella durata dell'incantesimo, tira un d20 per determinare se l'attacco colpisca invece uno dei tuoi duplicati. Se hai tre duplicati, devi tirare 6 o più per spostare l'attacco della creatura contro un duplicato. Con due duplicati, devi tirare 8 o più. Con un duplicato, devi tirare 11 o più.

La Difesa del duplicato è pari a 10 + il tuo modificatore di Agilità. Se un attacco colpisce un duplicato, questo è distrutto. Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora invece tutti gli altri danni o effetti. L'incantesimo ha termine quando tutti e tre i duplicati sono stati distrutti.

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.

Imprigionare

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 33

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 Arbitrio 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 mithril.
- *Sopore.* 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, la classe o i punti ferita.

Un incantesimo dissolvi magie può porre fine all'incantesimo solo se lanciato come incantesimo di 9° livello, 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

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 20

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 Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Individuazione del Bene e del Male

Scuola: divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Per la durata, apprendi se entro 9 metri da te si trova un'aberrazione, celestiale, elementale, fatato, demone o non morto, e la sua posizione. Allo stesso modo, apprendi se entro 9 metri da te si trovi un luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato magicamente.

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. **Nota:**

questo incantesimo non ha effetto sulle creature che seguono i Trattati.

Individuazione del Magico

Scuola: divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Per la durata, percepisci la presenza della magia entro 9 metri da te. Se percepisci la magia in questo modo, puoi usare la tua azione per vedere una flebile aura che si estende intorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che rechi magia, e ne apprendi anche la scuola 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.

Individuazione delle Malattie e dei Veleni

Scuola: divinazione

Difficoltà: 13 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)

Durata: 1 minuto

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.

Individuazione dei Pensieri

Scuola: divinazione

Difficoltà: 15

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 Intelletto -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 Arbitrio. 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 propria azione per effettuare una prova di Intelletto contesa dalla tua prova di Intelletto; 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 Intelletto 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.

Infliggi Ferite

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 13

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.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Ingrandire/Ridurre

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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. Senon 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 prove di Potenza e ai tiri salvezza su Potenza. Le armi del bersaglio crescono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono ingrandite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni aggiuntivi.
- *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 prove di Potenza e ai tiri salvezza su Potenza. Le armi del bersaglio rimpiccioliscono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono rimpicciolite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni di meno (ma senza ridurre il danno dell'arma a meno di 1).

Insetto Gigante

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 20

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

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

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.

Intermittenza

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Tira un d20 alla fine di ciascun tuo round per la durata di questo incantesimo. Se ottieni 11 o più, 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.

Intimorire Infernale

Scuola:

Difficoltà: 13

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 Agilità. Subisce 2d10 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia i danni aumentano di 1d8

Intralcicare

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

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 dai vegetali può usare le sue azioni per effettuare una prova di Potenza contro la DC del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la supera, si

libera. Quando l'incantesimo ha termine, i vegetali evocati svaniscono.

Inversione della Gravità

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 28

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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

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 Intelletto almeno di 1 di comprendere il significato del tuo messaggio. 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.

Invisibilità

Scuola: illusione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio avvolto nella gomma arabica)

Durata: 1 ora

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 o esegue un incantesimo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi scegliere un'ulteriore creatura bersaglio.

Invisibilità Superiore Scuola: illusione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

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 ti fa diventare visibile.

Invocare il Fulmine

Scuola: evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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 abatterà dalla nuvola su quel punto. Ogni creatura entro 1 metro da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Agilità. 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 Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8

Labirinto

Scuola: evocazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, 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 la sua azione per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua una prova di Intelletto 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.

Lama Infuocata

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

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 Immediata. Puoi usare 2 Azioni per effettuare un attacco in mischia con incantesimo usando 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.

Legame Planare

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 24 ore

Con questo incantesimo, cerchi di vincolare un celestiale, elementale, fatato o demone al tuo servizio. La creatura deve restare nella gittata per l'intero lancio dell'incantesimo. (Di solito, la creatura viene prima evocata al centro di un cerchio magico invertito per tenerla intrappolata mentre questo incantesimo viene lanciato). Al completamento del lancio, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio. Se fallisce il tiro salvezza, è vincolato al tuo servizio per la durata. Se la creatura è stata evocata o creata da un altro incantesimo, la durata di quell'incantesimo viene estesa per corrispondere alla durata di questo incantesimo. Una creatura vincolata deve eseguire le tue istruzioni al meglio delle sue capacità. Potresti comandare la creatura di accompagnarti nel corso di un'avventura, di proteggere un luogo o di consegnare un messaggio. La creatura obbedisce le tue istruzioni alla lettera, ma se ti è ostile, cercherà di distorcere le tue parole ai suoi fini. Se la creatura adempie completamente alle tue istruzioni prima del termine dell'incantesimo, qualora vi troviate sullo stesso piano di esistenza ritornerà da te per comunicarti l'avvenuto. Se vi trovate su piani di esistenza diversi, ritornerà nel luogo dove l'hai vincolata e rimarrà lì fino al termine dell'incantesimo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia raddoppi la permanenza della creatura

Legame Telepatico

Scuola: divinazione

Difficoltà: 23

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 Intelletto 2 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.

Lentezza

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)

Durata: 1 minuto

Modifichi lo scorrere del tempo intorno a un massimo di sei creature di tua scelta in un cubo di 12 metri di spigolo a gittata. Ciascun bersaglio deve superare un tiro salvezza su Arbitrio o subire gli effetti dell'incantesimo per la sua durata.

La velocità di un bersaglio soggetto all'incantesimo è dimezzata, questi subisce una penalità di -2 alla Difesa e ai tiri salvezza su Agilità, e non può usare reazioni. Durante il suo round, può usare un'azione o un'Azione Immediata, ma non entrambe. Quali che siano le capacità o gli oggetti magici della creatura, durante il suo round questa non può effettuare più di un attacco in mischia o a distanza. Se la creatura tenta di lanciare un incantesimo con tempo di lancio di 2 azioni, tira un d20. Con 11 o più, l'incantesimo non avrà effetto fino al prossimo round della creatura, e la creatura dovrà usare la sua azione in quel round per completare l'incantesimo. Se non potrà farlo, l'incantesimo viene sprecato.

Una creatura sotto l'effetto di questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza su Arbitrio al termine del suo round. Se supera questo tiro salvezza, l'effetto ha termine.

Levitazione

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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 la tua 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.

Libertà di Movimento

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 20

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 spendere 1 metro di movimento 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.

Lingue

Scuola: divinazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (un piccolo modello di argilla di uno 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.

Localizza Animali e Piante Scuola: divinazione

Difficoltà: 15

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.

Localizza Creatura

Scuola: divinazione

Difficoltà: 20

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.

Localizza Oggetto

Scuola: divinazione

Difficoltà: 15

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.

Loquacità

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, quando effettui una prova di Magnetismo 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.

Luce

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

Durata: 1 ora

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 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri. La luce può essere di qualsiasi colore tu voglia. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo o lo interrompi con un'azione. 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.

Luce Diurna

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una sfera di luce con raggio 18 metri si espande da un punto a tua scelta entro la gittata. La sfera irradia luce intensa e luce fioca per ulteriori 18 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 difficoltà 18 o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto.

Luci Danzanti

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di fosforo o legno stregato, o un lombrico)

Durata: 1 minuto

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 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.

Luminescenza

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

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 Agilità. 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.

Mani Brucianti

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Mentre tieni le mani con i pollici che si toccano e le dita tese, un sottile fiotto di fiamme parte da ciascuna delle punte delle tue dita. Ogni creatura in un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Agilità. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo supera. Il fuoco incendia gli oggetti

infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6

Mano Arcana

Scuola: invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)

Durata: 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 Potenza 8 e Agilità 0. La mano non riempie il suo spazio. Quando lanci l'incantesimo e come Azione Immediata durante i tuoi turni 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 lottare 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 Immediata per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni da botta pari a 2d6 + il tuo valore di Intelletto o Volontà
- *Mano di Forza.* La mano cerca di spingere una creatura di 1 metro in una direzione a tua scelta. Effettua una prova di Potenza della mano contesa dalla prova di Potenza del 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 Intelletto o Volontà (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 Potenza è uguale o inferiore al punteggio di Potenza della mano. Se il suo punteggio di Potenza è superiore al punteggio di Potenza 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, il TC e' basato sul CM e Agilità. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Per ogni Critico 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

Scuola: evocazione

Difficolta': 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

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 scompare se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se lanci nuovamente l'incantesimo.

Puoi usare 2 Azioni per controllare la 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 più di 5 chili.

Marchio del Cacciatore

Scuola: divinazione

Difficolta': 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: 10 minuti

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai +1d6 alle prove di Consapevolezza o Sopravvivenza per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione di movimento durante il tuo prossimo round per marciare una nuova creatura.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi raddoppiare la durata dell'incantesimo fino ad un massimo di 24 ore

Messaggio

Scuola: trasmutazione

Difficolta': 11

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. 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.

Metamorfosi

Scuola: trasmutazione

Difficolta': 20

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 Arbitrio 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

uguale o più basso di quello del bersaglio (o del livello del bersaglio, se questi non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta. Egli mantiene però il suo allineamento e personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotto a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade priva di sensi.

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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 33

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 Arbitrio 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 a quello del bersaglio (o del suo livello, se il bersaglio non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della nuova forma. Egli mantiene però il suo allineamento e personalità. Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma.

Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotta a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade priva di sensi. 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 creatura 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 turni. 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

Scuola: illusione

Difficoltà': 28

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.

Modificare Memoria Scuola: ammalimento

Difficoltà': 23

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 Arbitrio. 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, l'allineamento 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 critico 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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 15

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 passeggio.

Muovere il Terreno Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un badile di ferro e una 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 10 minuti 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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)

Durata: 10 minuti

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 emisferica 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. 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 eterici di attraversarlo.

Muro di Fuoco

Scuola: invocazione

Difficoltà: 20

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 Agilità. 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Muro di Ghiaccio

Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

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 emisferica o una sfera con un raggio massimo di

3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci pannelli 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 CA 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 attraverso 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumentano di 1d8.

Muro di Pietra

Scuola: invocazione

Difficoltà': 23

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 di 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 Agilità. Se lo supera, può usare la sua 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 CA 15 e 30 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

Scuola: abiurazione

Difficoltà': 33

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 la tua azione e lo slot incantesimo sono sprecati. Il muro irradia luce intensa fino a una gittata di 30 metri e luce fioca per ulteriori 30 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 Agilità

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 passapareti, 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 pari livello o più alto.

- **7. Violetto.** Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un tiro salvezza su Arbitrio 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

Scuola: evocazione

Difficoltà: 25

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 cerchio 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 Agilità. 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Muro di Vento

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

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 4,5 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 da botta 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.

Nube Incendiaria

Scuola: evocazione

Difficoltà: 30

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 oscurata pesantemente. 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 Agilità. 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.

Nube Maleodorante

Scuola: evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un uovo marcio o foglie di cavolo puzzolente)

Durata: 1 ora

Crei, in un punto a gittata, una sfera di 6 metri di raggio composta di un gas giallo e nauseabondo. La nube si propaga dietro gli angoli e la sua area è oscurata pesantemente. La nube permane nell'aria per la durata. Ogni creatura che si trovi completamente all'interno della nube all'inizio del proprio round, deve effettuare un tiro salvezza su Tempra contro il veleno. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura spende la sua azione 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 nube dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 chilometri all'ora) lo disperde dopo 1 round.

Nube Mortale

Scuola: evocazione

Difficoltà: 23

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 oscurata pesantemente. 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8 metri.

Nube di Nebbia

Scuola: evocazione

Difficoltà: 13

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 oscurata pesantemente. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometrici/ora) non la disperde.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il raggio della foschia aumenta di 6 metri.

Occhio Arcano

Scuola: divinazione

Difficoltà: 20

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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cubo di 4,5 metri di spigolo)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di forza tonante si proietta da te. Ogni creatura in un cubo di 4,5 metri di spigolo che

origina da te deve effettuare un tiro salvezza su Tempra. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 2d8 danni da tuono e viene allontanata 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Oscurità

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

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 4,5 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 difficoltà 13 o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Palla di Fuoco

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

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 (se non ha i 6 metri di raggio a disposizione). Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno base aumenta di 1d6.

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

Scuola: invocazione

Difficoltà': 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una grossa palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: 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 Agilità. 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 o 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

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

Scuola: divinazione

Difficoltà': 13

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.

Parlare con i Morti

Scuola: negromanzia

Difficoltà': 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (incenso acceso)

Durata: 10 minuti

Conferisci un'apparenza di vita e Intelletto 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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 18

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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola divina, infusa del potere che ha modellato il mondo all'alba della creazione. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura che può udirti deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce un effetto in base ai suoi attuali punti ferita:

- 0 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 Guaritrice

Scuola: invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te, recupera punti ferita pari a 1d4 + il tuo valore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la cura aumenta di 1d4.

Parola Guaritrice di Massa

Scuola: invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Mentre pronunci parole di cura, fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la cura aumenta di 1d4.

Parola del Potere Stordire

Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che può travolgere la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, lasciandola confusa. Se il bersaglio ha 150 punti ferita o meno, è stordito. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Il bersaglio stordito deve effettuare un tiro salvezza su Tempra al termine di ciascun suo round. Se lo supera, l'effetto di stordimento ha fine.

Parola del Potere Uccidere

Scuola: ammalimento

Difficoltà': 33

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

Scuola: evocazione

Difficoltà': 25

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.

Passapareti Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 23

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, calcina o pietra (come una parete, un soffitto o un pavimento) scelta da te. Scegli le dimensioni dell'apertura: al massimo larga 1 metro, alta 2,4 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.

Passare Senza Tracce

Scuola: abiurazione

Difficoltà': 15

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: 1 ora Un velo d'ombra e silenzio si irradia da te, proteggendo te e i tuoi compagni dall'essere individuati. Per la durata dell'incantesimo, ogni creatura a tua scelta entro 9 metri da te (te compreso) riceve un bonus di +10 alle prove di Agilità (Furtività) e le sue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.

Passo Velato

Scuola: evocazione

Difficoltà': 15

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

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.

Passo Veloce

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di terra)

Durata: 1 ora

La velocità di una creatura con cui sei in contatto aumenta di 3 metri fino al termine dell'incantesimo.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura.

Paura

Scuola: illusione

Difficoltà': 18

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 Arbitrio 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, effettuare l'azione Scattare e 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 sudi te, può effettuare un tiro salvezza su Arbitrio. Se lo supera, l'incantesimo, per quella creatura, ha termine.

Pelle di Corteccia

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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 sta indossando.

Pelle di Pietra

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 20

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. Fino alla fine dell'incantesimo il bersaglio ha resistenza ai danni da botta, perforanti e taglienti di natura non magica.

Piaga degli Insetti Scuola: evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (qualche granello di zucchero, qualche chicco di grano, e una passata 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 oscurata leggermente. 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Porta Dimensionale

Scuola: evocazione

Difficoltà: 20

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.

Portale

Scuola: evocazione

Difficoltà: 33 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5.000 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Evochi in uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere un portale collegato a un posto preciso su di un diverso piano di esistenza. Il portale è un'apertura circolare creata da te, da 1,5 a 6 metri di diametro. Puoi orientare il portale in qualsiasi direzione desideri. Il portale resta per la durata.

Il portale ha un fronte e un dietro su entrambi i piani in cui compare. Il viaggio attraverso il portale è possibile solo muovendosi dal fronte.

Qualsiasi cosa lo faccia viene istantaneamente trasportata nell'altro piano, comparando nello spazio non occupato più vicino al portale. Divinità e altri sovrani planari possono impedire ai portali creati da incantesimi di aprirsi in loro presenza o in qualsiasi punto dei loro domini. Quando lanci questo incantesimo, puoi pronunciare il nome di una specifica creatura (lo pseudonimo, titolo o soprannome non funzionano). Se quella creatura si trova su di un piano diverso dal tuo, il portale si apre in prossimità della creatura nominata e attira la creatura attraverso di sé, verso lo spazio non occupato più vicino dal tuo lato del portale. Non detieni alcun potere speciale sulla creatura, ed essa è libera di agire come il Narratore ritiene appropriato. Potrebbe andarsene, attaccarti o aiutarti.

Preghiera di Guarigione

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

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 2d8 + il tuo modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la cura aumenta di 1d8.

Presagio

Scuola: divinazione

Difficoltà: 15

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 di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, 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

Scuola: Universale

Difficoltà: 11

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 0,03 metri cubi.
- Raffreddi, riscaldi o insapori per 1 ora fino a 0,03 metri cubi 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.

Previsione

Scuola: divinazione

Difficoltà: 33

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma di colibri)

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 di caratteristica 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

Scuola: evocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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 intensa nel raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. 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.

Proibizione

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua sacra, incensi rari, e un rubino in polvere del valore di 1.000 mo)

Durata: 1 giorno

Crei una interdizione al viaggio magico che protegge fino a 4.000 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, le Lande Fatate o il Mondo delle Ombre, o l'incantesimo spostamento planare.

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 necrotici (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.

Proiezione Astrale Scuola: negromanzia

Difficoltà: 33

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (per ogni creatura soggetta a questo incantesimo, devi fornire un giacinto del valore di almeno 1.000 mo e un lingotto d'argento elegantemente scolpito del valore di almeno 100 mo, tutti i quali sono consumati dall'incantesimo)

Durata: Speciale

Tu e fino ad altre otto creature consenzienti a gittata proiettate i vostri corpi astrali nel Piano Astrale (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato qualora vi trovaste già in quel piano). Il corpo materiale che ti lasci alle spalle è privo di sensi e in uno stato di animazione sospesa; non ha bisogno di cibo né di acqua e non invecchia.

Il tuo corpo astrale assomiglia in tutto e per tutto alla tua forma mortale, replicando le tue statistiche di gioco e i tuoi oggetti. La principale differenza è l'aggiunta di un cordone argenteo che si estende dalle scapole per 30 centimetri dietro di te, divenendo poi invisibile. Il cordone è la tua connessione al tuo corpo materiale. Finché questa connessione resterà intatta, potrai tornare a casa. Se il cordone viene tagliato (un avvenimento che accade solo quando uno specifico effetto lo indica)

la tua anima e corpo vengono separati, uccidendoti all'istante.

La tua forma astrale può viaggiare liberamente per il Piano Astrale e attraversare i portali che da lì conducono ad altri piani. Se entri in un nuovo piano o ritorni al piano su cui eri al momento del lancio dell'incantesimo, il tuo corpo e i tuoi oggetti vengono trasportati lungo il cordone argenteo, permettendoti di rientrare nel tuo corpo al momento dell'ingresso nel nuovo piano. La tua forma astrale è una incarnazione separata.

Qualsiasi danno o altro effetto che si applica a essa, non ha effetto sul tuo corpo fisico, né vi compare al tuo ritorno.

L'incantesimo ha termine per te e i tuoi compagni quando userai un'azione per interromperlo.

Quando l'incantesimo termina, la creatura su cui agisce torna al proprio corpo fisico, e si risveglia.

L'incantesimo potrebbe anche avere una fine anticipata per te o uno dei tuoi compagni. Un incantesimo dissolvi magie usato con successo sul corpo astrale o fisico termina l'incantesimo per quella creatura. Se il corpo originale della creatura o la sua forma astrale scende a 0 punti ferita, per quella creatura l'incantesimo ha termine. Se l'incantesimo ha termine e il cordone argenteo è intatto, il cordone trascina indietro al suo corpo la forma astrale della creatura, ponendo fine al suo stato di animazione sospesa.

Se vieni riportato al tuo corpo prematuramente, i tuoi compagni devono restare nella loro forma astrale e trovare per proprio conto la via di ritorno ai loro corpi, di solito scendendo a 0 punti ferita.

Protezione dal Bene e dal Male Scuola:

abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti.

La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno -1d6 ai tiri per colpire contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha +1d6 su

qualsiasi nuovo tiro salvezza contro l'effetto in questione.

Questo incantesimo non è usabile se si usano Tratti

Protezione dall'Energia

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

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 tuono.

Protezione dai Veleni

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Punizione Marchiante Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

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 astrale mentre colpisci. L'attacco infligge 2d6 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aggiuntivo aumenta di 1d6.

Purificare Cibo e Bevande

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 13

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 metri di raggio, centrata in un punto a gittata di tua scelta, vengono purificati e liberati da veleni e malattie.

Raggio di Gelo

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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.

Raggio di Affaticamento

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 15

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 infliggerà la metà dei danni con gli attacchi con arma che usano la Potenza fino al termine dell'incantesimo. Al termine di ciascun round del bersaglio, questi può effettuare un tiro salvezza su Tempra contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo ha termine.

Raggio Rovente

Scuola: invocazione

Difficoltà: 15

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 critico ottenuto nella prova di magia crei un raggio aggiuntivo.

Ragnatela

Scuola: evocazione

Difficoltà: 15

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'aera oscurata leggermente. Se la tela non è ancorata 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 Agilità. Se lo fallisce, la creatura è intralciata finché rimane nella ragnatela o finché non si libera.

Una creatura intralciata dalle ragnatele può usare la sua azione per effettuare una prova di Potenza contro la DC del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la supera, non è più intralciata.

Le ragnatele sono infiammabili. Qualsiasi cubo di 1 metro di spigolo di ragnatela che venga esposto al fuoco, brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a qualsiasi creatura che inizi il suo round in mezzo al fuoco.

Randello Incantato Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 11

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 Potenza 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.

Reggia Meravigliosa

Scuola: evocazione

Difficoltà: 28

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 cucchiaino 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 lieveluminosità ed è largo 1,5 metri 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 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.

Regressione Mentale

Scuola: ammalamento

Difficoltà: 30

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 Arbitrio. Sfallisce il tiro salvezza, i punteggi di Intelletto e Magnetismo 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. Ogni 30 giorni, la creatura può ripetere il tiro salvezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo ha termine.

L'incantesimo può essere terminato da ristorare superiore, guarigione o desiderio.

Reincarnazione

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

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 d100 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.

d100	Razza
01-04	Dragonide
05-13	Nano di collina
14-21	Nano di montagna
22-25	Elfo oscuro
26-34	Elfo alto
35-42	Elfo dei boschi
43-46	Gnomo della foresta
47-52	Gnomo delle rocce
53-56	Mezzelfo
57-60	Mezzorco
61-68	Halfling piede lesto
69-76	Halfling tozzo
77-96	Umano
97-00	Tiefling

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate. Mantiene le capacità che aveva nella sua forma originale, eccetto il cambiamento della sua razza originale per la nuova e la conseguente modifica dei tratti razziali.

Resistenza

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)

Durata: 1 minuto

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.

Respirare Sott'Acqua

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

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 critico ottenuto nella prova di magia puoi scegliere una creatura aggiuntiva.

Resurrezione

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di un secolo, che non è morta di vecchiaia e che non sia non morta. Se la sua anima è libera e consenziente, il bersaglio ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo neutralizza tutti i veleni e cura le normali malattie che affliggevano la creatura quando è morta. Tuttavia non rimuove malattie magiche, maledizioni e simili; se questi effetti non sono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, affliggeranno il bersaglio al suo ritorno in vita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali e ripristina qualsiasi parte del corpo mancante.

Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica. Ogni volta che il bersaglio termina un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.

Lanciare questo incantesimo per riportare in vita una creatura che è morta da un anno o più ti sfianca. Fino al termine di un riposo lungo, non potrai più lanciare incantesimi e avrai -1d6 su tutti i tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza.

Con il sistema dei Patroni questo incantesimo non è disponibile

Resurrezione Pura

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 33

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di acqua sacra e diamanti del valore di 25.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di 200 anni e che sia morta per qualsiasi motivo ma non di vecchiaia. Se la sua anima è libera e consenziente, la creatura ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza qualsiasi veleno, cura tutte le malattie e rimuove qualsiasi maledizione che affliggeva la creatura quando è morta. L'incantesimo

rimpiazza gli organi e gli arti danneggiati.

L'incantesimo può fornire anche un nuovo corpo se l'originale non esiste più, in qual caso devi pronunciare il nome della creatura. La creatura riapparirà poi in uno spazio non occupato di tua scelta, entro 3 metri da te.

Con il sistema dei Patroni questo incantesimo non e' disponibile

Rianimare Morti

Scuola: negromanzia

Difficolta': 23

5° livello, negromanzia **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 di caratteristica. Ogni volta che il bersaglio termina un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare. **Con il sistema dei Patroni questo incantesimo non e' disponibile**

Rigenerazione

Scuola: trasmutazione

Difficolta': 28

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rosario e acqua sacra)

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 (10 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 istantaneamente col moncherino.

Rimuovi Maledizione

Scuola: abiurazione

Difficolta': 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tutte le maledizioni che affliggono una creatura o oggetto a contatto con te, terminano. Se l'oggetto è un oggetto magico maledetto, la maledizione resta, ma l'incantesimo infrange la sintonia del proprietario con l'oggetto così che lo possa rimuovere o gettare.

Rinascita

Scuola: negromanzia

Difficolta': 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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. Questo incantesimo non può riportare in vita le persone morte di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.

Con il sistema dei Patroni questo incantesimo non e' disponibile

Riparare

Scuola: trasmutazione

Difficolta': 11

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

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 15

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.

L'incantesimo, inoltre, estende il limite di tempo per rianimare il bersaglio dalla morte, dato che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non sono conteggiati nel limite di tempo di incantesimi come rianimare morti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia raddoppi da durata fino ad un massimo di un anno.

Risata Incontenibile

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 13

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 Arbitrio o cadere prono, restando inabile e incapace di rialzarsi per la durata. Le creature con un punteggio di Intelletto -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 Arbitrio. Il bersaglio ha +1d6 al tiro salvezza se questo è stato provocato dai danni. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Riscaldare il Metallo

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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 2d8 danni da fuoco quando lanci questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi turni 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 di caratteristica fino all'inizio del suo prossimo round.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Ristorare Inferiore

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Puoi porre fine a una malattia o condizione che affligge una creatura con cui sei a contatto. La condizione può essere accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

Ristorare Superiore

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 23

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 per annullare un effetto debilitante. Puoi ridurre il livello di sfinimento del bersaglio di uno, o terminare uno dei seguenti effetti che affliggono il bersaglio:

- Un effetto che ha affascinato o pietrificato il bersaglio
- Una maledizione, compresa la sintonia di un bersaglio con un oggetto maledetto
- Qualsiasi riduzione di uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio
- Un effetto che riduce i punti ferita massimi del bersaglio

Risveglio

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 8 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Dopo 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 Intelletto o avere Intelletto -2 o meno. Il bersaglio ottiene Intelletto 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 critico ottenuto nella prova di magia raddoppi la durata della fascinazione fino ad un massimo di 1 anno.

Ritirata Rapida

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo ti permette di muoverti a un'andatura incredibile. Quando lanci questo incantesimo guadagni un Azione di Movimento bonus.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la durata aumenta di 10 minuti,

Saltare

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 13

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.

Salvare i Morenti

Scuola: necromazia

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'offerta al tuo Patrono di almeno 5 mo, che l'incantesimo consuma) **Durata:** Istantanea

Una creatura a 0 punti ferita, con cui sei a contatto, torna a 1 PF. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Santificare

Scuola: invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 24 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (erbe, oli e incensi del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Infondi l'area circostante a un punto con cui sei in contatto di potere sacro (o blasfemo). 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 scegli 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 che seguono una specifica Patrono o capo, 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 Arbitrio. 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 livello più basso dello slot usato per lanciare questo incantesimo non possono estinguere la luce.
- *Oscurità.* L'oscurità riempie l'area. La luce normale, e anche la luce magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot 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 da botta, 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 da botta, perforanti o taglienti), finché restano nell'area.

Santuario Scuola: abiurazione

Difficoltà: 13

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 Arbitrio. 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

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 20

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 critico ottenuto nella prova di magia puoi aumentare le dimensioni del cubo di 30 metri di spigolo.

Scagliare Maledizione

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 18

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 Arbitrio 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 prove di caratteristica e i tiri salvezza basati su quel punteggio di caratteristica.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1d6 ai tiri per colpire contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio all'inizio di ciascun suo round. Se lo fallisce, spreca l'azione di quel suo round senza fare nulla.
- Mentre il bersaglio è maledetto, i tuoi attacchi e incantesimi infliggono 1d8 danni da Vuoto aggiuntivi contro di lui.

L'incantesimo rimuovi maledizione 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. **Se ottieni un critico** la durata della maledizione è un giorno. Se ottieni 3 critici la durata è permanente. Per rimuovere una Maledizione ottenuta con Critico è necessario un Rimuovi Maledizione con Critico.

Scassinare

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

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 arcana, 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.

Sciame di Meteore

Scuola: invocazione

Difficoltà: 33

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sfere incandescenti di fuoco si schiantano a terra in quattro punti differenti a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura, in una sfera di 2 metri di raggio centrata sul punto scelto da te, deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi. La sfera si propaga intorno agli angoli. Una creatura subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni da botta se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura nell'area di più di uno scoppio infuocato ne subisce gli effetti solo una volta.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Scolpire Pietra

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 20

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 oggetto di pietra di taglia Media o inferiore o una sezione di pietra non più grossa di 1 metro in qualsiasi direzione, con cui sei in contatto.

Così, per esempio, potresti scolpire una grossa pietra in un'arma, idolo o feretro, o creare un piccolo passaggio attraverso il muro, purché il muro sia spesso meno di 1 metro. 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

Scuola: divinazione

Difficoltà: 25

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: Concentrazione, massimo 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.

Scopri Trappole

Scuola: divinazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

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.

L'incantesimo si limita a rivelare la presenza delle trappole. Non apprendi la posizione delle

trappole, ma apprendi la natura generica del pericolo posto dalle trappole che hai percepito.

Scigno Segreto

Scuola: evocazione

Difficoltà: 20

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 5.000 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 Scuola: illusione

Difficoltà: 13

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

Scuola: divinazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1.000 mo, come una sfera di cristallo, un specchio d'argento o una fonte ricolma di acqua sacra)

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 Arbitrio, 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 Tiro Salvezza
Ne hai sentito parlare	+5
Hai incontrato il bersaglio	+0
Conosci bene il bersaglio	-5

Connessione	Mod. Tiro Salvezza
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 Scuola: abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando sei colpito da un attacco o bersaglio dell'incantesimo dardo incantato

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 +5 alla Difesa compreso l'attacco innescante, e non subisci danni da dardo incantato.

Scudo della Fede

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 13

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.

Scudo di Fuoco Scuola: invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un po' 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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (o un pizzico di carota o di agata secca)

Durata: 8 ore

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 18 metri.

Segugio Fedele

Scuola: evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo fischietto d'argento, e un pezzo d'osso, e un filo)

Durata: 8 ore

Puoi evocare un cane da guardia fantasma in uno spazio non occupato a gittata e 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. 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 da incantatore + CM. Se colpisce, infligge 4d8 danni perforanti.

Sembrare

Scuola: illusione

Difficoltà: 23

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 Arbitrio 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 tua 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 la sua azione per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Intelletto contro la DC del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, capisce che il bersaglio è camuffato.

Semipiano

Scuola: evocazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: 1 ora

Crei una porta d'ombra su di una superficie piana a gittata e che puoi vedere. La porta è grande abbastanza da permettere il passaggio senza problemi a una creatura Media. Quando viene aperta, la porta conduce a un semipiano che appare come una stanza vuota di 9 metri in ciascuna dimensione, fatta di legno e pietra. Quando l'incantesimo termina, la porta scompare, e qualsiasi creatura od oggetto all'interno del semipiano rimane intrappolato lì, mentre la porta scompare anche dall'altro lato.

Ogni volta che esegui questo incantesimo, crei un nuovo semipiano, oppure permetti alla porta d'ombra di connettersi a un semipiano creato da un precedente lancio dell'incantesimo. Inoltre, se conosci la natura e i contenuti di un semipiano creato dal lancio di questo incantesimo da parte di un'altra creatura, puoi far sì che la porta

d'ombra si colleghi invece a quel semipiano.

Serratura Arcana

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 15

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 arcaica 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.

Servitore Inosservato

Scuola: evocazione

Difficoltà: 13

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 invisibile, senza cervello e informe, 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, Potenza 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 4,5 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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 25

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 un'azione per effettuare una prova di Potenza contro la DC del tiro salvezza dell'incantesimo, 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 critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6

Sfera Elastica

Scuola: invocazione

Difficoltà: 20

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 la sua 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

Scuola: evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un po' 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 metri 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 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Sfocatura

Scuola: illusione

Difficoltà: 15

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

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 25

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 Arbitrio 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 la sua azione per scuoterlo dal sonno.
- *Ammalato.* Il bersaglio ha ha -1d6 ai tiri per colpire e le prove di caratteristica. Al termine di ciascun suo round, può effettuare un altro tiro salvezza su Arbitrio. 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

Scuola: illusione

Difficoltà: 15

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 tuono, e le creature che sono completamente al suo interno sono assordate. È impossibile lanciare unincantesimo che comprende una componente verbale mentre si è al suo interno.

Simbolo Scuola: abiurazione

Difficoltà: 28

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 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando lanci questo incantesimo, iscrivi 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 Intelletto (Indagare) contro la DC del tiro salvezza dei tuoi incantesimi.

Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti 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 iscritto il glifo.

Per i glifi iscritti 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 iscrivi 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 Intelletto. 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 di caratteristica. *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 Arbitrio 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 Arbitrio. 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 Arbitrio, 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 Arbitrio, e restare stordito per 1 minuto se lo fallisce.

Simulacro

Scuola: illusione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 12 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (neve o ghiaccio in quantità per creare una copia a dimensioni reali della creatura duplicata; un po' di capelli, unghie o altro pezzo del corpo di quella creatura da piazzare in mezzo alla neve o al ghiaccio; e un rubino in polvere del valore di 1.500 mo, sparso sopra il duplicato e consumato dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Modelli un duplicato illusorio di una bestia o umanoide che resti a gittata per l'intero tempo di lancio dell'incantesimo. Il duplicato è una creatura, in parte reale e formata di ghiaccio o neve, che può effettuare azioni e interagire come una normale creatura. Sembra essere identica all'originale, ma ha la metà dei punti ferita massimi di quella creatura e si presenta priva di equipaggiamento. Altrimenti, l'illusione usa tutte le statistiche della creatura che duplica.

Il simulacro è amichevole verso di te e le creature da te indicate. Obbedisce ai comandi da te pronunciati, muovendosi e agendo in accordo ai tuoi desideri e agendo durante il tuo round in combattimento. Il simulacro è privo della capacità di apprendere o diventare più potente, e quindi non accresce mai di livello o nelle caratteristiche, né può recuperare gli slot incantesimi spesi.

Se il simulacro è danneggiato, puoi ripararlo in un laboratorio alchemico, usando erbe rare e minerali del valore di 100 mo per punto ferita recuperato. Il simulacro rimane finché non scende a 0 punti ferita, a quel punto si trasforma in neve e si scioglie all'istante. Se lanci di nuovo questo incantesimo, qualsiasi duplicato da te creato con questo incantesimo attualmente attivo viene immediatamente distrutto.

Sogno

Scuola: illusione

Difficoltà: 23

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, come gli elfi, 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 Arbitrio. 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.

Sonno Scuola: ammalimento

Difficolta': 13

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 attuali, 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 critico ottenuto nella prova di magia tira 2d8 pf aggiuntivi.

Spada Arcana

Scuola: invocazione

Difficolta': 28

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 un piano di forza a forma di spada fluttuante.

Quando la spada appare, effettui un attacco in mischia con modificatore CM+Intelletto/Volontà contro un bersaglio scelto da te entro 1 metro dalla spada. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 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.

Spostamento Planare

Scuola: evocazione

Difficolta': 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuto del valore di almeno 250 mo, sintonizzata verso uno specifico piano di esistenza)

Durata: Istantanea

Tu e un massimo di altre otto creature consenzienti, che si stringono le mani per formare un cerchio, venite trasportati su di un diverso piano di esistenza. Puoi specificare una destinazione bersaglio in termini generici, e riapparirai all'interno o in prossimità di quella destinazione, a discrezione del Narratore.

In alternativa, se conosci la sequenza di sigilli di un cerchio di teletrasporto verso un altro piano di esistenza, l'incantesimo può condurti a quel cerchio. Se il cerchio di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature che trasporti con te, esse riappariranno nello spazio non occupato più vicino possibile al cerchio. Puoi usare questo incantesimo per bandire una creatura non consenziente in un altro piano. Scegli una creatura a portata ed effettua un attacco in mischia con incantesimo contro di essa. Se colpisci, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, viene trasportata in un luogo casuale sul piano di esistenza da te specificato. Una creatura così trasportata dovrà trovare per proprio conto il modo di tornare sul tuo attuale piano di esistenza.

Spruzzo Colorato

Scuola: illusione

Difficolta': 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 4,5 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 4 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 critico ottenuto nella prova di magia tira 2d10 aggiuntivi.

Spruzzo Prismatico

Scuola: invocazione

Difficoltà: 28

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 Agilità. 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 Arbitrio 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

Scuola: evocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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.

Stretta Folgorante

Scuola: invocazione

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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.

Suggerimento

Scuola: ammalimento

Difficoltà: 15

2° livello, ammalimento

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 pugnarsi, gettarsi su di 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 Arbitrio. 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 Scuola: ammalimento

Difficoltà: 25

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 pugnarsi, 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 Arbitrio. 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 critico ottenuto nella prova di magia aggiungi una settimana alla durata.

Taumaturgia

Scuola: Universale

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Massimo 1 minuto

Manifesti a gittata un 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.

Telecinesi

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 23

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 tua azione 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 una prova di caratteristica usando la tua caratteristica da incantatore contesa da una prova di Potenza della creatura. 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 la tua azione 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 una prova di caratteristica con la tua caratteristica da incantatore contesa dalla prova di Potenza della creatura. 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

Scuola: evocazione

Difficoltà: 28

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 esser 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 un 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 per cento 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 dell'abussola. 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 mago 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

Scuola: invocazione

Difficoltà: 28

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, 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 Agilità. 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.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Ghiaccio

Scuola: invocazione

Difficoltà: 20

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 Agilità. La creatura subisce 2d8 danni da botta 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 critico ottenuto** nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Nevischio

Scuola: evocazione

Difficoltà: 18

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 oscurata pesantemente,

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.

Tempesta di Vendetta

Scuola: evocazione

Difficoltà: 33

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Si forma una ribollente nube di tempesta, centrata in un punto che puoi vedere e che si propaga in un raggio di 110 metri. L'area è illuminata da fulmini, vi riecheggiano tuoni e venti forti la spazzano. Quando la nube compare, ogni creatura sotto di essa (ovvero non più di 1.500 metri sotto la nube) deve effettuare un tiro salvezza su Tempra. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 5 minuti. Ogni round in cui mantieni la concentrazione su questo incantesimo, la tempesta, durante il tuo round, produce ulteriori effetti. *Round 2.* Pioggia acida cade dalla nube. Ogni creatura e oggetto sotto la nube subiscono 1d6 danni da acido. *Round 3.* Richiami sei fulmini dalla nube per colpire sei creature o oggetti di tua scelta, che si trovino sotto la nube. Una specifica creatura od oggetto non può essere colpita da più di un fulmine. Una creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza su Agilità. La creatura subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. *Round 4.* La nube produce una fitta grandinata. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni da botta. *Round 5-10.* Folate di vento e pioggia gelida si abbattono sull'area sotto la nube. L'area diventa terreno difficile ed è oscurata pesantemente. Ogni creatura nell'area subisce 1d6 danni da freddo. Nell'area diventa impossibile effettuare attacchi con armi a distanza. Il vento e la pioggia sono considerati una distrazione grave ai fini del mantenere la concentrazione sugli incantesimi.

Infine, folate di forte vento (che va dai 30 ai 75 chilometri all'ora) disperdono automaticamente

nebbia, foschia e simili fenomeni nell'area, che siano naturali o magici.

Tentacoli Neri

Scuola: evocazione

Difficoltà: 20

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, la creatura deve superare un tiro salvezza su Agilità o subire 3d6 danni da botta e rimanere intralciata dai tentacoli fino al termine dell'incantesimo. Una creatura che inizia il suo round nell'area ed è già intralciata dai tentacoli, subisce 3d6 danni da botta. Una creatura intralciata dai tentacoli può usare la sua azione per effettuare una prova di Potenza o Agilità (a sua scelta) contro la DC del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la supera, si libera.

Terremoto

Scuola: invocazione

Difficoltà: 30

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 Agilità. 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 Agilità 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 da botta a qualsiasi struttura in contatto col terreno nell'area quando lanci l'incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi turni fino al termine dell'incantesimo. Se una struttura scende a 0 punti ferita, crolla e potrebbe danneggiare le creature vicine. Una creatura distante dalla struttura metà della altezza o meno della struttura, deve effettuare un tiro salvezza su Agilità. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da botta, cade prona ed è sommersa dalle macerie. Dovrà poi impiegare un'azione riuscendo una prova di Potenza (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

Scuola: illusione

Difficoltà: 20

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 45 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 Intelletto (Indagare) 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

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 11

Tempo di Lancio: 2 Azioni

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.

Tocco Vampirico

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 18

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. Effettua un attacco in mischia 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 necrotico che hai inflitto. Fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare ogni round di nuovo questo attacco come tua azione di attacco.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumento di 1d6.

Trama Ipnotica

Scuola: illusione

Difficoltà: 18

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 Arbitrio. 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 Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 33

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 al tuo livello. 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 livelli di classe o il tratto Incantesimi. 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 eccezione del tuo allineamento, e dei tuoi punteggi di Intelletto, Volontà e Magnetismo. 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 leggendaria 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 privilegio di classe, 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.

Traslazione Arborea

Scuola: evocazione

Difficoltà: 23

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 1,5 metri dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1,5 metri di movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1 metro dall'albero 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

Scuola: evocazione:

Difficoltà': 25

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.

Trova Cavalcatura

Scuola: evocazione

Difficoltà': 15

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Evoca 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 Intelletto -3 o meno, la sua Intelletto 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 fosse un unico insieme. Mentre sei in groppa alla tua cavalcatura, puoi far sì che qualsiasi incantesimo che lanci e che prenda come bersaglio solo te, prenda come bersaglio anche il tuo destriero.

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. Mentre il tuo destriero si trova entro 1,5 chilometri da te, puoi comunicare telepaticamente con esso.

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.

Trova Famiglio

Scuola: evocazione

Difficoltà': 13

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (10 mo di carbone, incenso e erbe che devono essere consumate dal fuoco in un braciere d'ottone)

Durata: Istantanea

Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale di tua scelta: cavalluccio marino, corvo, donnola, falco, gatto, granchio, gufo, lucertola, pesce (frizzo), piovra, pipistrello, ragno, rana (rospo), ratto o serpente velenoso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il famiglio ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o demone (a tua scelta) invece di una bestia. Il tuo famiglio agisce in maniera indipendente da te, ma ubbidisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, tira la propria iniziativa e agisce durante il proprio round. Un famiglio non può attaccare, ma può svolgere le altre azioni come di norma. Non puoi avere più di un famiglio alla volta.

Verifica Abilità Famiglio per le capacità del famiglio.

Trucco della Corda

Scuola: trasmutazione

Difficoltà': 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (estratto di grano in polvere e un laccio di pergamena)

Durata: 1 ora

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. Lo spazio può contenere fino a otto creature di taglia Media o inferiore. 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.

Qualsiasi cosa si trovi nello spazio extradimensionale ne cade fuori al termine dell'incantesimo.

Unto

Scuola: evocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro o unto topetto)

Durata: 1 minuto

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

Scuola: divinazione

Difficoltà: 15

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

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una grattata di radice di liquirizia)

Durata: 1 minuto

Scegli una creatura consenziente a gittata e che puoi vedere. Fino al termine dell'incantesimo, la velocità del bersaglio è raddoppiata, ottiene un bonus di +2 alla Difesa, ha +1d6 ai tiri salvezza su Agilità, e ottiene un'azione aggiuntiva durante ciascun suo round.

Quest'azione può essere impiegata solo per effettuare un Azione di Attacco, di Movimento oppure per Disimpegnarsi, Nascondersi o Usare un Oggetto.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino al suo prossimo round, mentre è pervaso da un'improvvisa sonnolenza.

Vigilanza e Interdizione

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 25

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 arcana. 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 nube maleodorante 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.

Vincolo di Interdizione

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 15

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

Scuola: divinazione

Difficoltà: 25

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

Scuola: negromanzia

Difficoltà: 13

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 critico ottenuto nella prova di magia ottieni 5 punti ferita temporanei.

Volare

Scuola: trasmutazione

Difficoltà: 18

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.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura.

Vuoto Mentale

Scuola: abiurazione

Difficoltà: 30

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 al danno psichico, 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 critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia. Se ottieni tre critici la durata è permanente.

Zona di Verità Scuola: ammaliamento

Difficoltà: 15

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 4,5 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 Arbitrio. 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.

In accordo con il Narratore il giocatore è invitato a creare o proporre nuovi incantesimi.

Per praticità includo la tabella di conversione del Livello, se usate Pathfinder o la 5e del Gioco di Ruolo Fantasy.

Tabella conversione Livello Incantesimo - Difficoltà

Livello	Difficoltà
0	11
1	13
2	15
3	18
4	20
5	23
6	25
7	28
8	30
9	33

VANTAGGI

Adoro fare il supereroe! L'orario di lavoro è pessimo, la paga è inesistente... ma almeno non corro il rischio di venire licenziato! (PK)

Ogni personaggio può avere, e non è obbligatorio averne, dei vantaggi. Questi devono essere interessanti, piacevoli, divertenti e soprattutto giocabili.

Ogni vantaggio ha un costo, da pagare ad ogni livello. Come detto non deve essere obbligatorio prendere un vantaggio, né tanto meno si devono prendere vantaggi solo perché fanno essere forti. Lo scopo di un vantaggio è stupire e divertirsi.

Avere un vantaggio significa essere diverso, essere un freak, avere quel particolare che ti rende diverso ed unico, ma non per questo sempre il più forte, potente o invincibile. Un vantaggio non è solo una capacità, è un'occasione di gioco di ruolo. Il giocatore è invitato ad essere creativo nella scelta dei vantaggi ed anche nella creazione di nuovi, il costo poi si decide con il Narratore.

Diversi vantaggi non hanno un effetto pratico concreto ed immediato ma sono di arricchimento al background, alla storia del personaggio, introducono occasioni di gioco e divertimento. Quando si scelgono i vantaggi, e di conseguenza gli svantaggi, non è come andare a fare scorta di poteri super e straordinarie abilità, ma di peculiarità, manie, specialità che il personaggio possiede e che ancora una volta lo rendono diverso, unico, solo tuo.

Pertanto vantaggi e svantaggi vanno anche e soprattutto giocati ed interpretati.

I Vantaggi con * e tutte quelle con costo 20 o superiore sono a discrezione del Narratore.

I vantaggi si scelgono al primo livello, ogni vantaggio preso a livelli successivi va concordato con il Narratore.

I punti di costo di un Vantaggio si pagano con i punti guadagnati dagli Svantaggi.

I bonus dati alle competenze si intendono specifiche sulla prova quando indicato tra parentesi.

Ali della provvidenza 20 : hai delle ali, a te la scelta di forma e colore, solitamente stanno sulle scapole e ti fanno volare (volare buono)

Ambidestro 10: puoi usare indifferentemente le mani. I malus alle prove dove si usano due mani diminuiscono di 2

Amico degli animali 5: +2 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi)

Anfibio 20: puoi respirare sia sott'acqua che l'aria

Arcobaleno 10: sei un artista. Le tue dita spontaneamente producono colore

Aura di coraggio 15: intorno a te, in distanza entro 3 metri infondi coraggio. +2 TS vs Scuola di Ammalimento.

Artigli 5: ogni tanto ricordati di spuntare gli unghioni. 1d4 di danno per attacco. Gli attacchi con la seconda mano non hanno le penalità delle due armi.

Bere fa bene 5: Prerequisito: Il fegato non conta. Il tuo corpo metabolizza l'alcool in maniera molto efficace. Un litro di birra ti fa recuperare 1d4 PF, un bottiglia di liquore 1d8 PF. Se di pessima qualità no..

Caduta gatto 5: +2 alle prove di Agilità sulle cadute

Camaleonte 10-20: la tua pelle può cambiare colore. Tempo necessario 1 minuto/1round

Cambiaforma 40: come incantesimo Alterare Se Stesso

Camminare sull'aria 30: non troppo controllato. Qualsiasi cosa che non sia camminare richiede una prova di Agilità

Camminare sulle acque 30: ma non darti delle arie..

Magnetico 5-10: sprigiona luce quando vuoi. per fortuna non letteralmente. +2 alle prove al Magnetismo

Consumi ridotti 5: bevi e mangi la metà di un uomo normale. Sei sotto peso.

Controllo del metabolismo 10: solo il nome è fantastico! Annulli il danno da Sanguinamento.

Recuperi i punti ferita come se avessi il doppio del punteggio di Potenza.

Cure efficaci 10: +1d6 ogni volta che usi un incantesimo di Cura

Daredevil 10: ti piace buttarti nelle mischia, specialmente se si corrono pericoli. +2 Tiri per Colpire / Difesa finché sei circondato da tre o più avversari

Denti 5: il tuo morso fa male, 1d4, lavati i denti ogni tanto..

Digestione universale 5: purché non faccia male si mangia, +2 TS su Tempra vs Veleni

Direzione Assoluta 5: sai sempre dove è il nord magnetico. Hai un +4 alle prove di orientamento (Sopravvivenza)

Duro da soggiogare 5: +2 TS su Arbitrio su incantesimi Scuola Ammalimento

Duro da uccidere 5: non svieni a 0 PF, ma a -LV/2 in PF. Muori a 15+Potenza x 3 PF

Empatia con le piante 10: io comprendo la sofferenza dell'erba pestata

Empatia 5: +2 alle prove di percepire inganni (Consapevolezza)

Empatia Animale 10: +4 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi)

Empatia spirituale 5: non parli con gli spiriti, ma ne senti le emozioni

Ermafrodito 10: lgbtE!

Forgiato nell'acciaio 5: Tramite dolorose operazioni la tua pelle è stata rivestita con placche di metallo. +3 alla Difesa

Forma d'ombra 30: considera il poterti trasformare in un'ombra 1 ora per livello. Non puoi andare in spazi assoluti e senza ombra.

Fortunato 5-10: 3 volte al giorno puoi ritirare un 1 sul dado a 6, da dichiarare prima che il Narratore ti abbia detto se la prova è riuscita o meno.

Guarigione accelerata: 5 ogni mattina recuperi il doppio dei Punti Ferita che normalmente recupereresti. Si cumula con Controllo Metabolismo.

Guaritore 5: sai dove mettere le mani. +4 alle prove di Sopravvivenza (pronto soccorso)

Il fegato non si conta 10: puoi bere tanto e non ti ubriachi

Illuminato 10-20: fai luce.. letteralmente. Emetti luce in un raggio di 3/6 metri. Puoi controllare (20) l'emissione o meno (10)

Immune 5-20: a cosa ?

Invisibile 40: il tuo corpo è invisibile. Sempre. E non è magia...

Ira 5: sei capace di infuriarti. +2 POT -1 CA. Ogni altri 5 punti +2 POT -1 a CA Max 20 punti. Durata 4 (anche non consecutivi)round ogni 5 punti. Si attiva come Azione a costo 1.

La mia ombra è mia amica 10: Riesci a posizionare la tua ombra dove vuoi. Si considera tu possa lanciare Incantesimi a tocco tramite la tua ombra (che deve essere presente) entro raggio 3 metri.

Legami di furia 15 : Puoi evocare lacci eterei che minacciano i tuoi nemici. Per 3 volte al giorno con il costo di 1 Azione tutti gli avversari in raggio entro 9 metri attorno a te sono intralciati per un round. TS vs Riflessi DC 10+½ lv + Magnetismo) per liberarsi.

Lento e Fermo 5: Sei eccezionalmente stabile sui tuoi piedi. Non puoi essere mosso se non da una creatura di 2 taglie superiori.

Lingua universale 10. Le tue capacità linguistiche sono impressionanti. Dopo due giorni a contatto con una nuova lingua sei in grado di parlarla correttamente. Dopo 3g di lontananza dall'ambiente dimentichi la lingua. Guadagni un +2 ai check basati sulla lingua

Magia esplosiva 10: i tuoi incantesimi di Invocazione che causano danno hanno un dado in più di danno (quando c'è da tirare un dado..)

Mani di Fata 10: +4 prova di Criminalità che coinvolgano le mani. Puoi prendere 16 come prendessi un 10 nelle prove relative.

Mano Piede palmata 5: +4 alle prove di nuotare

Mattiniero 5-10-15: ti basta dormire 6/5/4 ore per notte per essere riposato completamente

Medium 10-20: alcune volte lo vuoi tu, altre volte ti cercano loro

Memoria fotografica 20-50: per fortuna non è permanente (50). +8 alle prove per ricordare dettagli (Cultura e Consapevolezza)

Naso peloso 5: le tue narici filtrano le tossine presenti nell'aria che respiri. +2 alle prove relative. Il tuo naso è di dimensioni.. non piccole.

Non dormi 20*: e non so come fai..

Non invecchi 20*: non invecchi (ma possono ucciderti lo stesso)

Non mangi bevi 20: e non so come fai..

Non respiri 20: e non so come fai..

L'Odore del sangue 10: L'odore di sangue è una droga potente Prerequisiti: non puoi avere "Il fegato non conta". Guadagni un +1 a Tiro per Colpire ed un +1 al danno per ogni nemico che hai ucciso con la tua arma nel round. Questo bonus non può superare il +4/+4. Il bonus rimane attivo fino al round successivo all'ultima uccisione fatta. Creature con meno di 3 lv di te non contano.

Oracolo 20: per qualcuno è una maledizione

Ottima vista 5: hai un ottima vista (12/10). +2 alle prove relative che usano la vista.

Ottimo olfatto e gusto 5: hai un ottimo gusto ed olfatto. +2 alle prove relative che usano olfatto o gusto.

Con un prova su Intelletto a DC 15 puoi capire cosa è una pozione.

Ottimo tatto 5: hai un ottimo tatto. sai leggere con le dita. Sei in grado di trovare una porta nascosta toccando la parete.

Ottimo udito 5: hai un ottimo udito. +2 alle prove che coinvolgono l'udito

Parlare con gli animali 20: scegli una famiglia (ovini, marsupiali, caviette..)

Parlare con le piante 20: ho sempre voluto parlare con le zucchine..

Percezione Cieca(vista cieca): 30: riesci a percepire qualsiasi cosa con i tuoi sensi, dall'odore, al calore.

Riesci a "vedere" attraverso e fino 18 metri, 10 cm di pietra, 20 cm di legno, 0.5 cm di metallo

Perfetto equilibrio 5: +2 alle prove relative di Acrobatica

Piedi veloci 10: il tuo movimento aumenta di 3 metri

Pollice verde 5: +4 alle prove di Lavoro (Erboristeria, Professione Giardiniere..)

Polmoni di ferro 5: puoi trattenere il respiro 20*POT round (minimo 20 round)

Precognizione 30*: Come l'incantesimo Previsione

Recupero 10: il tuo corpo produce spontaneamente caffeina. Ignori la condizione affaticato

Resistenza 5-10: +1/+2 TS a Riflessi o Tempra o Arbitrio

Resistenza al danno 10: -1 danno. -1 danno aggiuntivo ogni 5 punti aggiuntivi

Resistenza al magico 20: Hai una RM 10

Resistenza al fuoco/freddo/Elettricità 5-10: ignori i primi 3/6 punti di danno per round

Ricostruzione 30: perdere una mano non è mai stato un problema..

Rigenerazione 30: +1PF *T (non rigeneri arti)

Rigenerazione veloce 40: +1PF per round (non rigeneri arti). Muori se distruggono il tuo corpo (o non rimane che cenere).

Rimpicciolimento 30: puoi diminuire fino a due taglie. Durata fino a 8 ore

Rinoceronte 10 : La tua carica è distruttiva. Si considera che niente sotto la robustezza di sbarre di ferro (durezza 15) possa fermare la tua carica. Dietro di te lasci una scia di distruzione. +2 ai Tiri per Colpire in Carica.

Scudo Mentale 10: +2 TS su controlli ed influenze mentali

Sensi protetti 5: +2 TS contro suoni/luci/vapori o incantesimi che agiscono sui tuoi sensi

Senso comune 5: se stai per fare una brutta figura un campanellino ti avvisa

Senso della moda 5: sai sempre come vestirti bene. anche solo con uno straccetto

Senso delle vibrazioni (tremorsense) 30: tutto emette vibrazioni, o quasi, raggio di 18 metri intorno a te

Senso del tempo 5: sai sempre che ore sono, giorno o notte.

Senso ragno 15: no non ti ha morso un uomo radioattivo,ma sei estremamente sensibile ai pericoli. +2 iniziativa, non puoi essere sorpreso

Senza paura 10: sei immune alla paura, magica o meno.

Silenzioso 5: +4 alle prove di Consapevolezza (muoversi silenziosamente)

Spine 5: e sei pure brutto. 1d4 di danno

Super piastrine 5 Riduci il danno da Sanguinamento di 1 a fine di ogni round.

Talento per le lingue 5: impari due lingue investendo 1 punto in Conoscenza Linguistica

Talento selvaggio: parliamone

Tocco gelido 10: toccando un morto (entro 1 giorno per livello) puoi vedere e sentire cosa è successo nel suo ultimo round di vita.

Troll 50: rigeneri 5 pf a round anche se i PF sono negativi. Rigeneri anche arti. Puoi essere "ucciso" solo da fuoco o acido. Una condizione potrebbe comunque tenerti a punti ferita negativi (es. immerso sott'acqua).

Udito subsonico 10: senti le frequenze inudibili per gli umani (come un cane)

Vedere l'invisibile 15: meglio la vista a raggiX.. sbav..

Comprensione del vero 10: la verità ha un suono tutto suo. +4 alla prove di percepire inganni

Visione oscura 15: vedi nell'oscurità più totale, anche magica, fino a 18 metri

Visione Perimetrale 5: sogliola ? +2 alle prove di Consapevolezza da lato

Visione Telescopica 10: +4 alle prove di Consapevolezza e visione solo da lontano

Voce suadente 5: +2 alle prove di Magnetismo che usano la voce

Voce subsonica 10: emetti suoni non udibili dagli umani. I cani ti odiano

SVANTAGGI

Se devi essere storpio, meglio essere uno storpio ricco. (Tyrion Lannister)

Uno svantaggio caratterizza il personaggio, ne definisce limiti e paure. Ogni personaggio deve avere almeno 1 svantaggio di ruolo e questo non gli dà punti bonus.

I punti presi con gli Svantaggi psico/fisici servono a coprire i punti spesi con i Vantaggi. Ovviamente l'Evil Narratore gradisce anche più svantaggi...

Ogni giocatore deve giocare i suoi svantaggi altrimenti non acquisisce punti esperienza e gli sarà negato l'uso dei Vantaggi.

Uno svantaggio può essere "annullato" nel corso della storia del personaggio e deve esserci una avventura che giustifichi il tutto. Come sempre il Narratore ha l'ultima parola su ogni scelta di vantaggi e svantaggi.

Suggerimenti

- prendi degli svantaggi che siano divertenti da giocare, anche se ti metteranno nei guai.
- prendi degli svantaggi che siano interessanti da giocare con gli altri giocatori anche se metteranno loro nei guai
- prendi degli svantaggi che c'entrino con il personaggio
- prendi degli svantaggi di cui non andrai a pentirti

Fai attenzione:

- evita gli svantaggi che sono difficili da giocare o perché completamente avulsi dal sistema o totalmente inutili o severamente dannosi per gli altri. Se vuoi essere un pacifista estremo, valuta bene il personaggio ed il gruppo..
- non prendere svantaggi che ti possa vergognare a recitare
- non prendere svantaggi che non c'entrano con il personaggio (in perfetta contraddizione con quanto già detto)
- non prendere svantaggi insulsi (tipo la paura di girare a destra , degli ascensori..)
- se prendi uno svantaggio severo, recitalo bene, il Narratore saprà ricompensarti

Gli svantaggi si dividono in due categorie, **Svantaggi di Ruolo** e **Svantaggi psico/fisici**.

Gli **Svantaggi di Ruolo** sono dei piccoli difetti, tic, problemi grandi e piccoli che servono a dare uno spessore più "umano" al personaggio. Hanno una descrizione volutamente ambigua e scherzosa, scegliili con attenzione e discuti con il Narratore come intendi interpretare questo svantaggio.

Il giocatore è invitato a creare nuovi svantaggi di ruolo. Questi svantaggi non concedono un bonus o malus né danno punti per prendere vantaggi.

Gli **Svantaggi psico/fisici** sono invece più impattanti nel gioco, nella quotidianità dando concreti svantaggi. Questi svantaggi forniscono i punti con i quali "pagare" i vantaggi. In fondo trovate un elenco di Fobie

SVANTAGGI DI RUOLO

Alcolismo: ti piace bere, e tanto.. ma quando smetti ?

Alla moda: tua probabilmente, anche con vestiti nuovi non ti vesti mai bene. L'accostamento di colori è sempre un pugno nell'occhio.

Amico degli animali: intesi come pulci, zecche, pidocchi, cimici.. mosche. Hai uno zoo su di te.

Attira animali: non sai il perché ma sei sempre circondata da gatti, cani, coniglietti, coccatrici..

Attira guai: non è colpa mia se il drago ha deviato per venire a fare la popò qui..

Banana: quella che provi a farti nei capelli, ma non riesci. I tuoi capelli non vanno d'accordo con te

Bassa soglia del dolore: mi ha graffiato, aiuto! sto morendo!!!

Brufoli: pieno, hai la faccia butterata e continuano a formarsi questi disgustosi brufoli gialli

Ciuccione: non lo fai spesso, ma nei momenti in cui sei più nervoso tiri fuori il vecchio ciuccio di legno.. (o in mancanza va sempre bene il proprio pollice)

Codardo: è meglio scappare, pardon, raccogliamo prima tutte le informazioni

Cogito ergo sum: hai la tendenza a parlare tra te e te, ma ad alta voce anche se ci sono persone intorno e pure se non sono amichevoli

Credulone: ma dai ? davvero ? e a quale altezza volava l'asino ?

Criceto: intesa come memoria. Non riesci ad associare nomi a volti.

Denti marci: probabilmente lo spazzolino che usi non ha setole di vero cinghiale...

Dita nel naso: spero che siano almeno buone

Diva: o almeno tu credi di esserlo. Non perdi occasione per dare sfoggio delle tue inesistenti capacità canore, comiche, estetiche... con grosse risate di tutti

Faccia comune: come ti chiami ? mi sembra di averti già visto...

Galante: al limite del maniacale, in ogni tuo gesto sei formale, appropriato e cordiale

Killer: no, non sei un assassino. Hai però sempre le mani ed i piedi freddi.

Impaurisci animali: può essere anche comodo, se non fosse per i cavalli che scappano e gli orsi che attaccano...

Incapace di divertirsi: quindi ? è un problema tuo, non mio

Inglese: inteso come umorismo. Nessuno mai capisce le tue battute

Mangione: CIOMP!. Mai lesinare, potrebbe essere l'ultimo pasto!

Meteora: soffri di meteorismo compulsivo e rumoroso, per non parlare dell'odore sgradevole

Megalomane: coinvolgiamo gli eserciti dei sette regni e penetriamo nel dungeon!

Mentina: se mangiassi solo aglio e cipolla il tuo alito sarebbe meno puzzolente

Musichiere: con la bocca. Fischi di continuo, in ogni occasione che sei sovrappensiero o molto teso.. ti metti a fischiettare

Non empatico: perché piange il bambino a cui ho appena dato a fuoco l'orsetto ?

Ossessione: ancora, ancora, ancora. Un'altra crema per la pelle!!

Pacco: il tuo. Hai sempre una mano laggiù. Forse i pantaloni sono stretti ? e no, non ti stringo la mano.

Pessimo carattere: va bene essere burbero.. ma devi sempre renderlo palese ?

Pezzata: no, non la mucca o la tua cavalla ma la tua ascella. Sudi copiosamente, che sia per caldo o freddo.. o nervoso.

Rigidezza mentale: no, non capisco, la mappa dice di andare a destra. Non mi importa se non c'è una destra.

Saccente: la risposta giusta è solo la tua. Non c'è dubbio.. per te.

Sangue dal naso: capita, e sempre appena vedi una donna/uomo (a seconda dei gusti) che ti piace

Sciarpina: devi sempre avere addosso e visibile un capo di un certo tipo, altrimenti non esci di caverna.

Segreto: ho un segreto, talmente tanto segreto che non so se lo so neanche io...

Seguire il Chaos: è più forte di te, non riesci mai ad ubbidire a qualsiasi legge o autorità preposta.

Seguire la Legge: è più forte di te, non importa che legge sia, tu non la violi.

Tatuato: il tatuaggio è il modo di vivere. Hai almeno il 30% del corpo già tatuato e non perdi occasioni per farti nuovi tatuaggi.

Topi: sei una TOPI!

Unghie: sei un divoratore compulsivo di unghie, la punta delle dita ti sanguina a volte

Ultima parola: è più forte di te, devi avere l'ultima parola in ogni discorso,

SVANTAGGI PSICO/FISICI

Albino

Bianco, quasi latte. Non ti abbronzì e non sopporti la luce, la tua pelle è delicata.

13: Oltre ad essere estremamente riconoscibile hai i seguenti svantaggi: Miopia e Fotosensibilità e Pelle Sensibile.

Allergia

Hai una qualche forma allergica. Spero non grave. Assicurati di avere sempre con te una pozione di di rimuovi veleno.

5: In presenza di un allergene specifico il personaggio starnutisce sonoramente finché l'allergene non viene allontanato, -1 a tutti i Check. (es. Allergico alla Birra)

10: Il personaggio soffre di attacchi di tosse, iperlacrimazione, giramenti di testa, -2 a tutte le prove. Tiro Salvezza su Tempra DC 10 per non soffocare. Il tiro va ripetuto ogni 20 round finché non ti sei allontanato dall'allergene.

15: Il personaggio soffre di violenti attacchi di tosse, nausea, sudori freddi, palpitazione. -5 a tutte le prove, è necessario un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o perdere i sensi. I tiri vanno ripetuti ogni 5 round finché l'allergene non è allontanato.

20: Il personaggio cade in preda di una crisi respiratoria, ed è incapace di compiere qualsiasi azione che non sia vomitare, annaspere e tossire sangue. Fallendo un Tiro Salvezza su Tempra DC 25 il personaggio muore annegando nel suo stesso vomito. Il tiro va ripetuto ogni round fino a che l'allergene non è allontanato.

Allucinazioni

c'è qualcosa che non va nella tua testa, ogni tanto si innesca una scintilla.

10: Il personaggio vede e sente cose che non ci sono. Ogni giorno tiri un dado a sei facce. Se escono 1 o 2, non succede nulla. Con 3,4 o 5 si verificheranno uno o due episodi allucinatori con modalità e tempi a discrezione del Narratore. Con 6 il personaggio sarà vittima di visioni orrende e disgustose con durata di 1d4 ore.

Amnesia

10: Hai dimenticato il tuo passato e con quello il ricordo di amici, nemici, obiettivi. Non c'è modo di recuperare i ricordi perduti.

Asceta

10, lo dice la regola. Non porterai con te più di 10 oggetti.

20: non puoi avere più di 10 oggetti con te, magici o normali o monete o armi. Per fortuna i vestiti non contano.

Balbuziente

Sai parlare, ma male.

5: Hai una fastidiosa tendenza a balbettare proprio quando hai qualcosa da dire di importante. In queste situazioni critiche dalle tue labbra escono solo suoni abbozzati.

Pessimo Carattere

Le buone maniere non sono mai una opzione.

5: Non hai mai imparato l'arte della diplomazia, e detesti essere contraddetto o insultato. Questo non significa che passi alle vie di fatto, ma che di fronte ad un insulto o ad una critica schietta tendi a zittire il proprio interlocutore con espressioni davvero poco simpatiche. Hai un -2 alle prove basate sul Magnetismo

Spendaccione

10: devi spendere metà dei tuoi guadagni di missione in piaceri futili (mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, vestiti lussuosi, no armi od oggetti magici)

15: devi spendere tutti i tuoi guadagni di missione in piaceri futili (mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, vestiti lussuosi, no armi od oggetti magici)

Caritatevole

10: devi donare metà dei tuoi guadagni di missione in beneficenza

15: non può tenere più di 10 mo in contanti

Cecita'

10: Sei orbo, visione laterale compromessa, problemi nel capire la distanza delle cose. Le competenze quali Sopravvivenza e i Check CA per colpire con armi da lancio hanno un -4. La Difesa peggiora di 2
20: sei cieco. Non vedi. tutti i nemici sono Invisibili.

Cleptomania

5: Senti il bisogno irresistibile di appropriarti di oggetti "interessanti", di tanto in tanto. Se in un giorno non hai rubato almeno un oggetto non potrai usare Punti Fato per quel giorno.

Codice Etico/Voto

Hai fatto un voto, una promessa, un giuramento che condiziona il tuo agire.

5-10 : stabilisci bene le regole, nero su bianco, e si chiaro con il Narratore

Compulsivo

Ci sono certi comportamenti, per te necessari, dei quali non puoi fare assolutamente a meno (es: camminare evitando le macchie sul terreno o passando solo su quelle, sfilare l'arma solo in un certo modo, ecc) Questi comportamenti vanno dichiarati ed esplicitati al momento della scelta dello svantaggio.

5-10: quando sei preda del comportamento compulsivo hai un -2 alle prove di Consapevolezza / sei sempre l'ultimo ad agire indipendentemente dall'iniziativa tirata o dall'ordine di marcia / altro

Daltonismo

Sei cieco ai colori, un tramonto sarà qualcosa di triste visto in grigio

5: non hai la consapevolezza dei colori (acromatopsia). Vedi tutto in scala di grigi.

Deformita'

Non tutti nascono belli o dritti. c'è anche chi nasce storto e brutto.

5: Malformazione minore, incide a scelta tra Potenza o Agilità. Togli 1 punto a questa statistica.

10: Due caratteristiche a tua scelta non possono superare i 2 punti se non magicamente. Hai movimento dimezzato.

20: Malformazione grave. Tre caratteristiche a tua scelta non possono superare 1 punto. Hai movimento dimezzato

Depressione

Ogni giorno è un pessimo giorno e nulla lo farà migliorare

8: Adori il Blues ma purtroppo hai perso la gioia di vivere, l'entusiasmo, la speranza.

Nulla sembra avere importanza, non fai che trascinarti stancamente da un giorno all'altro. -2 ad ogni prova di competenza

Dipendenza

10: Hai una dipendenza, possa essere alcool, droga, donne...Se non ne consumi ogni giorno una congrua dose (il Narratore ti saprà dire quanto basta) prendi un -2 a tutti i Tiri Salvezza. Dopo 3 giorni di astinenza divieni anche Depresso

Dislessia

jk j0j zo mdbbdfd

10: Non sei in grado di leggere e scrivere. Non sei capace di associare correttamente suoni a lettere e forme a suoni

Disonestà Compulsiva

Menti, è più forte di te.

5: Il personaggio è portato dalla propria insicurezza a mentire sempre e comunque. Ogni volta che il personaggio è costretto ad ammettere le proprie responsabilità o comunque a parlare contro il proprio interesse, o in qualunque situazione in cui si senta "esaminato", egli si inventerà storielle piuttosto fantasiose anche mettendo in pericolo amici e parenti.

Dolore Cronico

oh che male. Incatatore usi una cura su di me anche oggi ?

10: non recuperi Punti Ferita se non magicamente

Emofilia

tendi a sanguinare sempre, anche nei momenti meno opportuni

8: CEROTTO!!! (ogni attacco che subisci automaticamente cumula Sanguinamento +1)

Epilessia

sempre e solo nei momenti meno opportuni

15: ogni qual volta fai un 3 con un Tiro Salvezza o un Tiro per Colpire, cadi a terra per 1d6 round in preda alle convulsioni, si considera che il Tiro per Colpire o salvezza sia fallito. Sei considerato indifeso.

Feticismo

Se non annusi un piede di donna diventi depresso.

5: Il personaggio è irresistibilmente attratto da un oggetto, corpo, categoria... Ogni giorno in cui egli si trova lontano dalla sua fonte di piacere, si consideri caduto in Depressione.

Ricordi

ehi.. ci sei? perché ti sei paralizzato ? e queste cose quando le hai imparate ?

5: ad ogni check di competenza tira un d4. Con 1-2 fai la prova normale, con 3 fai la prova con un -2, con 4 fai la prova con un +2

Fobie

Varie: Il personaggio è terrorizzato da un oggetto, da una categoria di persone o di esseri viventi, da una situazione. In presenza della causa scatenante, il personaggio cade in preda ad un attacco di panico: l'unico suo desiderio è quello di fuggire il più possibile lontano dalla fonte del suo terrore, con ogni mezzo; chiunque gli sbarri il cammino è da considerarsi un nemico. Se il personaggio si trova nell'impossibilità di fuggire, egli cade in uno stato catatonico finché la causa scatenante non viene eliminata. Vedere in fondo tabella possibili fobie

Fotosensibilità'

La luce anche se leggera ti da fastidio.

5: Il personaggio ha un -1 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella diurna

10: Il personaggio ha un -2 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella di una lanterna

20: Il personaggio ha un -3 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella di una torcia. Il personaggio è così sensibile che è per lui impossibile muoversi liberamente in luoghi direttamente o meno illuminati, preferirà muoversi e viaggiare di notte.

Ghiro

ti piace dormire e tanto. Ronf

5: +2 per ogni 2 ore oltre le 8, altrimenti sei affaticato.

Goffaggine

10: Il punteggio della Agilità non può superare 2. Hai un -2 a tutte le prove che richiedano Agilità (disattivare congegni, svuotare tasche, arrampicarsi, iniziativa....)

Igenista

ho finito il sapone. HO FINITO IL SAPONE! .. non tocco quella spada, anche se brilla di luce sacra e vola a mezz'aria finché non sarà disinfettata!

5: hai l'impulso a pulirti di continuo e pulire tutto ciò che dovrai toccare.

Incoscienza

5: Non hai paura di nulla. Letteralmente. Se devi fare una cosa il piano più diretto ed immediato è la scelta migliore. Non riesci a studiare piani che durino più di un minuto. Prendi un +1 all'Iniziativa ed un -2 al Competenza con Armi

Indeciso

Non facciamolo, aspettiamo domani..magari è meglio!

10: non agisci mai per primo. -4 alle prove di iniziativa

Incubi Ricorrenti

8: Il personaggio non riesce a dormire bene. Ogni notte tira un 1d4. Con 1 il personaggio dorme normalmente, 2 o 3 il personaggio dorme un sonno agitato e si sveglia affaticato, con 4 ti svegli in piena notte urlando, la mattina sei esausto.

Libro Aperto

si, lo so, posso stare zitto, tanto avete già capito tutto.

5: non è che non sei in grado di mentire è che hai un -4 alle prove di Ingannare

Emicrania

Non è mai un buon giorno. Soffri di continui e feroci mal di testa.

15: Il personaggio soffre di violenti mal di testa.. Ogni giorno il personaggio tira un d4: con 1 il personaggio non lamenta alcun effetto, con 2 o 3 subisce una penalità di -1 a tutti le prove, con 4 la penalità diventa -2.

Maledetto

Sei Maledetto. Un oscuro destino ha macchiato la tua anima

5-10: porti una maledizione. Discutine con il Narratore

Miopia

Spera di trovare degli occhiali

5: Ci vedi poco. Hai un -2 a tutti i check competenza con armi da colpire da lontano e prove di Consapevolezza oltre i 12 metri.

15: Ci vedi molto poco. Hai una prova -4 competenza con armi da colpire da lontano e prove di Consapevolezza oltre i 9 metri.

Muto

Non puoi parlare e cosa peggiore non riesci neanche ad infamare il tizio che ti sta pestando il piede

10: Non sei in grado di emettere suoni. Non parli o meglio nessuno ti sente. Prendi un -4 ai check basati su Magnetismo e competenze orali

Discalculia

1+1= ?

10: il personaggio ha un disturbo che gli impedisce di padroneggiare il concetto di numerazione. Non solo non è in grado di svolgere le operazioni più semplici, non è neanche in grado di comprendere i concetti di maggiore/minore, o informazioni quantitative di qualunque tipo. Attenzione al resto che ti danno...

Obesita'

Sei decisamente fuori forma, e di tanto.

10: Agilità non può essere sopra 2. Hai un -4 alla prove di Agilità ed ai tiri salvezza su riflessi.

Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra

Olfatto/Gusto Difettoso

Naso, palato, lingua bruciata, abuso di peperoncino o wasabi.. possono essere tante le cause

5: -2 due alle prove che usano gusto od olfatto. Non senti sapori e odori se non estremi.

Onestà Compulsiva

7: Non sai mentire, la sola idea di dire una menzogna ti rende nervoso. Prendi un -4 a Faccia Tosta. Se messo alle strette, il personaggio confesserà tutto a prescindere dall'importanza delle informazioni in suo possesso.

Ossa di Cristallo

Si chiamerebbe osteogenesi imperfetta ma per te sono solo dolori continui.

5: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma da botta causa 2 PF in più di danno

10: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma da botta causa 5 PF in più di danno

Paranoioso

Sei paranoico e noioso.

5: Ti comporti sempre in modo furtivo, anche senza che ce ne sia effettivo bisogno, destando così sospetti nelle persone che hai attorno.

Ogni prova di Consapevolezza ha una difficoltà di -5 aggiuntiva ed un fallimento critico indica che il target ha qualcosa di vitale da nascondere.

Pelle Sensibile

Non ami il Sole, o almeno la tua pelle non lo ama.

5: Il tuo personaggio si scotta facilmente, un'esposizione prolungata senza le adeguate protezioni comporta dolorose e antiestetiche bruciature e disagi.

10: Sei oltremodo sensibile agli ultravioletti. Ogni danno da fuoco causa 2 danni aggiunti.

Pigro

sei lento e svogliato

5: -2 all'iniziativa

Rumoroso

Non lo fai apposta, ma c'è sempre un qualche rumore intorno a te. Una spada che sbattocchia, uno sbadiglio, un rutto, una scarpa rumorosa..

5: hai un -4 alle prove di muoversi silenziosamente

Sangue Debole

10: Il sistema immunitario del personaggio fa decisamente pena. -2 ai Tiri Salvezza su Tempra

Sbadataggine

Ops..non me ne ero accorta!

7: Tendi a non fare caso a quello che succede intorno a te, meno che tu non abbia ottimi motivi per stare all'erta, o non stia cercando attivamente qualcosa prendi un -4 a Consapevolezza

Schizofrenia

Non sono stato io, ma l'altro!

4: Hai più personalità, o forse ne è convinto l'altro.

Il personaggio ha almeno una seconda personalità (max 6). Ogni Personalità in più da gestire, oltre la prima, concede un +1 al costo. Quindi avere 3 personalità porterà lo svantaggio a 6 punti

Ogni giorno viene tirato 1d6. Con 6, durante il giorno la seconda personalità viene alla luce.

Sfortunato

le cose non capitano e basta, bisogna saperle anche cercare

5: ignori il primo critico che fai (TC o TS) nella giornata

7: ignori i primi tre critici che fai (TC o TS) nella giornata

Sindrome Maniaco Depressiva

Oggi è venerdì'!!! è Venerdì!!!

7: Il personaggio alterna stati di euforia a momenti di cupa disperazione. Ogni giorno viene tirato 1d4.

Con 1 il personaggio ha un umore "normale". Con 2 o 3 si consideri in Depressione, con 4 è in uno stato di gioiosa esaltazione (vedi Incoscienza) e spavalderia.

Soggezione

chiedo scusa

10: Il personaggio è molto insicuro e tende a fidarsi ciecamente degli altri, specie se carismatici. Prendi un -2 alle prove di Criminalità e Faccia Tosta. Prendi un -2 ai Tiri Salvezza su Charme

Sonno Leggero

ogni rumore di disturba, non riesci mai a dormire bene

5: Se dormi in una zona con rumori naturali / umani (bosco/città') non riesci a riposare bene. La mattina sei Affaticato. Puoi evitare il problema usando tappi per le orecchie, che ti impongono un -4 alle prove di Consapevolezza su udito per svegliarti.

Sordità'

Il silenzio ha un suono tutto suo dice chi ci sente, per te è solo uno straziante urlo muto.

10: Non ci senti. Non puoi fare prova di Consapevolezza che richiedano l'uso dell'udito. Non puoi ascoltare le persone che parlano. Ma puoi leggere le labbra se sai farlo.

Vertigini

I disagi si manifestano nel momento in cui il personaggio è conscio dell'altezza. Solo per il fatto di camminare in montagna non ha penalità'

5: Ad altezze superiori i 20 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i check

7: Ad altezze superiori i 10 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i check

10: Ad altezze superiori i 6 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i check

Visione notturna ridotta

I tuoi occhi non lavorano bene con luminosità ridotta.

5: Quando la luminosità è pari o inferiore a quella di una torcia il personaggio ha un -2 ai Tiro per Colpire.

Timidezza

5: Sei timido e riservato.

Hai un -2 alle prove basate su Magnetismo

Zoppo

sei claudicante

5: Hai movimento dimezzato

10: sei significativamente storpio. -2 alle prove che richiedono Agilità, il tuo movimento è dimezzato

Tabella Fobie (5-15 punti)

Nome Fobia	Descrizione
Blennofobia	Paura Delle Cose Viscide
Keraunofobia	Paura Dei Tuoni
Ipocondria	Paura Delle Malattie
Claustrofobia	Paura Dei Luoghi Chiusi
Coimetrofobia	Paura Del Cimitero
Edonofobia	Paura Di Poter Provare Piacere Fisico
Eisoptrofobia	Paura Degli Specchi
Glossofobia	Paura Di Parlare In Pubblico
Monofobia	Paura Di Rimanere Solo
Necrofobia	Paura Dei Corpi Morti
Nictofobia	Paura Del Buio
Acrofobia	Paura Delle Altezze
Agorafobia	Paura Degli Spazi Aperti
Rupofobia	Paura Dello Sporco E Non Igienico. Senti il bisogno di pulire
Afefobia	Paura Del Contatto E Di Essere Toccati
Asimmetrofobia	Paura Delle Cose Non Simmetriche
Gimnofobia	Paura Della Nudita'
Emofobico	Paura Del Sangue
Traumatofobia	Paura Di Ferirsi
Sciofobia	Paura Delle Ombre

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. NdA Riferendosi al proprio Patrono...)

?!

In DBS le divinità sono leggermente diverse dalle tradizionali divinità dei giochi di ruolo. In DBS le divinità 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.

In principio era il nulla che in sé conteneva il tutto.

Energia derivante dalle più primordiali pulsioni esplodeva in tutta la sua potenza e senza alcun controllo.

Amore, odio, paura, dolore, gioia, serenità...tutto era aggrovigliato in una fitta ed infinita matassa il cui bandolo era nascosto, attorcigliato, introvabile o...probabilmente ancora inesistente.

Nei millenni a seguire dette energie e pulsioni hanno iniziato a scindersi, trovando una propria personale connotazione e si sono venute a creare tre entità: Atmos, colui che per suo principio controllava l'andamento del tempo e dello spazio, il testimone, lo scriba; Ljust l'energia positiva, il calore, la luce e la vita; Calicante, energia negativa, gelido odio, distruzione e morte.

Atmos è una sorta di spettatore imparziale mentre Ljust e Calicante rappresentano le due lingua di fiamma di un'unica energia creatrice.

Ljust è la rappresentazione di ciò che luce ed amore portano sempre con sé. 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 proprio credo.

Calicante è la rappresentazione del buio, dell'odio e della rabbia. Lui è vendetta e fredda distruzione. Lui non protegge alcuna forma di vita, le usa, le sfrutta e solo in tali casi ne subisce la presenza. Lui ama sadicamente la sofferenza.

Atmos è lo storico, colui che segna il passaggio del tempo e trascrive ogni accadimento di Yeru.

È il testimone del groviglio divino che sono Ljust e Calicante, due creature unite da un'unica energia.

Insieme i due Patroni della Genesi hanno dato vita a tutto ciò che conosciamo. Calicante ha creato Tiya ed Ljust ha generato Curyan, i due regni che compongono il nostro mondo, Yeru. Hanno giocato con forme ed energie creando due regni fra loro speculari ma contrapposti e distinti. Tiya e Curyan, come Calicante ed Ljust, sono parte di un tutto ma, esattamente come i Patroni delle Genesi, sono anche profondamente diversi e magicamente divisi. Esiste infatti una barriera sia fisica formata da catene montuose quasi invalicabili, tempeste marine perenni e mortali ma anche magiche, che ne delimitano i confini e che li tiene nettamente divisi.

Ma proprio come i loro due creatori che divisi e distanti totalmente non possono stare, non possono esistere, così Tiya e Curyan sono sì divisi ma anche in contatto fra loro tramite i Portali. Portali che si generano autonomamente, senza alcun controllo e previsione, a causa dell'entropia magica che preme, spinge e si autoalimenta nel "non luogo" al confine dei due regni e che è generata dalle continue sfide fra i due Patroni. Sono queste magiche vie che consentono di spostarsi tra Tiya e Curyan e viaggiare nel "non luogo" ovvero ciò che è al di fuori di Yeru.

Ljust e Calicante decisero, stranamente di comune accordo, di generare un Patrono che sovrintendesse a queste fratture, che fosse capace di percepire, aprire e bloccare questi Portali. Così venne creato **Lynx**, il Guardiano dei Portali.

In molti cercano di passare da Tiya a Curyan per cercare la pace, la serenità...altri cercano di valicare il confine inverso alla ricerca di avventura, potere...alcuni ci provano per vie normali, altri attraversando i Portali, molti si sono persi per sempre nel "non luogo".

Lynx sovrintende allo spazio, ai portali che con l'avvicinarsi di caos e ordine, di bene e male, di luce e tenebra stanno sempre più creando fratture al confine esistente fra i due regni. Lynx li percepisce, li "sente", sa dove si stanno generando o riassorbendo, con il passare del tempo infatti alcuni di questi Portali sono divenuti stabili e definitivi mentre altri sono stati riassorbiti dalla naturale entropia, altri invece si generano casualmente e sempre in modo totalmente casuale 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.

Proprio nello svolgimento di questo suo importante ruolo Lynx si scontrò con una strana creatura, rettiloide, gigantesca, alata, potente, forte, sapiente e magica.

Un Drago rosso, Ta'hil. Quest'ultimo si muoveva nel "non luogo" con la massima libertà, senza alcuna difficoltà e si avvicinò a Lynx. I diari di Atmos narrano di come Lynx cercò di fermarlo e di parlarci, di come venne ferocemente attaccato, delle urla del Patrono Custode che si sentirono echeggiare in entrambi regni, del suono quasi simile ad un gutturale ruggito che squarciò il silenzio nei regni di Tiya e Curyan. Dell'intervento di Ljust e Calicante. La prima a salvare Lynx ed il secondo a scoprire, conoscere questa nuova affascinante "arma".

Lynx si salvò. Ljust gli infuse le sue magie di cura e lo aiutò a rigenerarsi. Si lasciò però sfregiato a memoria dell'incontro.

I Draghi avendo scoperto il nostro mondo e mossi dalla loro sete di conoscenza e di potere si sono avventurati nel "non luogo" e sono usciti dai Portali presenti su Tiya e Curyan.

Un'orda di draghi di tutti i colori ha oscurato i cieli. Da quel momento saccheggi, razzie e violenza furono perpetrati indifferentemente nei due regni. Erano molto intelligenti e furbe. Potenti oltre l'immaginabile, manipolavano una magia per alcuni versi diversa e slegata dalle magie tradizionali. Avevano una robustezza fuori dall'ordinario. Ma soprattutto, non temevano i Patroni. Non si sottomisero a loro.

Atmos incanalò le energie primordiali e divine dei Patroni della Genesi andando a creare delle divinità che potessero rivaleggiare con i draghi e potessero difendere Yeru.

Il primo creato da Atmos, con l'aiuto di Ljust fu **Gradh**, Patrono dell'Umanità (e di tutte le razze senzienti), colui che avrebbe difeso il creato dai draghi 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 nè nel Pantheon con gli altri Patroni nè 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 di Yeru e delle sue razze.

Le lingue di energie divine erano troppo intense, caotiche e pure perché Atmos potesse governarle per plasmare da solo gli ulteriori Patroni con la stessa naturalezza con cui aveva creato Gradh. Ed ecco che questi altri Patroni risultano meno perfetti e divini, più imperfetti ed "umani" in quanto originati da pulsioni violente e incontrollabili, vere e non filtrate in alcun modo.

I Patroni plasmano le volontà, fondano regni, comandano nell'ombra come pedine le creature che osano chiedere i loro favori.

Gradh percepì sin da subito che i Draghi rappresentavano un elemento di ulteriore chaos, di ulteriore sofferenze e guerra. Come Patrono di Yeru e delle sue creature sentiva i Draghi come creature aliene, non originarie, non facenti parte del piano della Genesi.

Diffidente per natura Gradh decise di proporre ai Patroni della Genesi di fare un patto con i Draghi. Ecco che poco più di 300 anni fa, il 15 Prineva del 65 del sesto ciclo, sull'isola di Atilantis che divide Tiya e Curyan si trovarono Atmos, la fiamma di Ljust e Calicante e Gradh da una parte mentre Ta'hil, il drago rosso malvagio e immortale e Dyenos, il drago d'argento sapiente e buono dall'altra.

Gradh cercò di imporre la cacciata dei Draghi e la chiusura dei Portali, Atmos rimase in silenzio a trascrivere la discussione. Ljust cercò di mediare capendo che non tutti i Draghi erano malvagi e che avrebbero potuto dare tanto a Yeru.

Calicante finse di dare ragione a Ljust con il solo scopo di portare maggior caos e distruzione attraverso i Draghi.

Capito che l'esito dell'incontro era già deciso Gradh abbandonò la Piana della Solitudine lasciando ai Draghi ed ai Patroni della Genesi di formalizzare la spartizione di Yeru. Per lui era stata una sonora sconfitta e da allora fu ancora di più diffidente, se non prevenuto, verso tutti i draghi.

Calicante e Ta'hil rimasero strettamente in contatto e si stanziarono a Tiya mentre Dyenos giurò fedeltà e fiducia a Ljust e decisero di governare insieme Curyan, grazie allo loro volontà di calarsi tra gli umani.

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 sul mondo. Questo però non sempre li ferma e la stessa natura creature e piante, vengono spesso influenzate dal volere dei Patroni.

A Tiya, ma a volte anche a Curyan, 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 comuni cittadini.

è una dura vita quella dell'uomo comune che continuamente deve affrontare siccità o alluvioni, morie di animali ed un meteo irregolare se non assurdo. Ad ogni passo deve guardarsi intorno perché non puoi mai sapere chi ha venduto l'anima per vivere un giorno in più.

A Curyan si vede svilupparsi l'armonia e la quasi perfetta convivenza fra natura e razze superiori.

Esiste il dolore, esiste la malattia e la morte ma il tutto come naturale ciclo della vita come parte della stessa che viene protetta, guidata, aiutata.

I nemici principali sono i Draghi che spesso fanno incursioni per portare distruzione e morte e seminare paura e pazzia.

Non è sempre tutto idilliaco, vaste regioni di Curyan 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 adepti corrotti, e scure spire nere nel cielo promettono tempesta.

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 lui.

Un Patrono è ben contento se qualcuno segue i suoi dettami, Tratti, senza che sia un usufruttore di magia 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.

Ogni **Patrono predilige uno o più Elementi**. Quando manifestate un incantesimo che causa danno tramite un elemento allora l'elemento manifestato sarà proprio uno di quelli preferiti.

Potete anche **forzare la manifestazione di un altro elemento** ma in questo caso il danno causato si riduce di 1 dado (con un minimo di 1 dado di danno tirato).

La scelta dell'elemento che manifesta la magia o il malus al danno si applica solo se siete un **Devoto**.

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.

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 ambientale e di circostanza ma lascia sempre colpito chiunque lo possa osservare.

Un incantatore che si affida ad un Patrono, almeno 3 Tratti in comune, diventa un Devoto.

Se ha almeno 2 Tratti in comune e si affida ad un Patrono allora si dice che è un Seguace.

Potrebbe anche non seguire alcun Patrono pur avendo più tratti in comune.

Le capacità legate ai Tratti in comune sono indipendenti dall'essere un Devoto, Seguace o semplicemente "ateo".

I **Vantaggi** indicati sono applicati al Seguace e Devoto.

Infine ogni Patrono concede l'accesso a tutte le scuole di magia però tra tutte ne predilige una, su questa, indicata nella descrizione del Patrono il mago ha un +2 alle prove di CM.

Tabella Elementi

Positivi (+1)	Neutrali (0)	Negativi (-1)
Energia Positiva	Fuoco	Energia Negativa
Luce	Freddo	Vuoto
	Suono	
	Elettricità/Fulmine	

Ogni Patrono concede delle Scuole privilegiate, neutrali, limitate o negare.

Sulla **Scuola privilegiata** l'incantatore prende un +2 alle prove di CM

Sulla **Scuola normale** non ha bonus/malus

Sulla **Scuola limitata** ha un -2 alle prove di CM

Le **Scuola negare** non sono accessibili/sceglibili, ovvero non può scegliere incantesimi da queste Scuole e non potrà mai lanciare magie da pergamena da queste Scuole, può comunque usare oggetti magici che manifestano questi incantesimi.

Utilizzare i poteri concessi dai Trattati costa 2 Azioni se non specificato diversamente.

I Patroni sono:

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 dei decenni 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 raggi solari

Tratti: Coraggioso, Generoso, Empatico, Protettivo

Il Devoto di Ljust ha tutti e 4 i tratti in comune con il Patrono.

Manifestazione: luce dorata inonda l'incantatore.

Tratto in comune a 5 punti: un oggetto che tocchi diventa luminoso come una torcia (3 metri di raggio) per 1 ora. Due volte al giorno

Tratto in comune a 10 punti: guadagni un +2 ai Tiri Salvezza contro Distruzione

Tratto in comune a 15 punti: una armatura di luce di protegge, guadagni un +2 a tutti i Tiri Salvezza

Tratto in comune a 20 punti: puoi emettere una luce che causa 10d6 di danno. Distanza 54 metri, TS Riflessi DC 25 per dimezzare, un target

Elementi: Energia Positiva, Luce

Vantaggio: Cure efficaci

Scuole Privilegiate: Universale, Invocazione, Abiurazione (+2 alle prove di CM)

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 a Yeru.

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 Tu sei 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.

CALICANTE

è 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 e 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

Tratti: Egoista, Vendicativo, Superbo, Iracondo Il Devoto di Calicante ha tutti e 4 i tratti in comune con il Patrono.

Manifestazione: spada grondante sangue nero

Tratto in comune a 5 punti: Puoi creare una zona di oscurità. Raggio 1 metro, entro 9 metri, durata 10 minuti. Una volta al giorno

Tratto in comune a 10 punti: La tua lama si ammantava di ombra. Guadagni un +2 al Tiro per Colpire e +1d4 di danno per 2d6 round

Tratto in comune a 15 punti: Crei 4 dardi di energia negativa. Ogni dardo fa 2d6 di danno, colpisce automaticamente entro 18 metri. Una volta al giorno

Tratto 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 puoi curarti nel mentre. Durata 10 minuti consecutivi, 1 volta al giorno.

Elementi: Energia Negativa, Vuoto

Vantaggi: Scudo Mentale

Scuole Privilegiate: Invocazione, Negromanzia (+2 alle prove di CM)

ATMOS

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, 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 e del tempo, è colui che tiene traccia dei mille e più mondi che sono stati creati.

Ha il compito di avviare ed interrompere il tempo. 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, e 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

Tratti: Osservatore, Distaccato, Studioso, Riflessivo

Manifestazione: l'incantesimo si sviluppa come a rallentatore, in realtà è solo un effetto illusorio

Tratto in comune a 5 punti: Conosci sempre la data esatta e l'ora.

Tratto in comune a 10 punti: Hai una intuizione innata per la conoscenza. Hai +1d6 alle prove di Cultura. Arcano prende un bonus +2

Tratto in comune a 15 punti: Puoi creare 8 tue immagini speculari per trarre in inganno i tuoi avversari. Una volta al giorno, durata 1 ora o finché colpiti.

Tratto in comune a 20 punti: Ogni qual volta che devi fare una prova di Cultura o Arcano puoi prendere il 16 come prendessi 10

Elementi: Suono, Freddo

Vantaggio: Senso del tempo

Scuole Privilegiate: Divinazione (+2 alle prove di CM)

LYNX

Patrono dei Portali, è scegliibile solo da personaggi che abbiano almeno 3 tratti in comune. E' il primo Patrono generato da Ljust e Calicante, creato per proteggere Yeru.

Serio, sguardo gelido 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. Solitario controllore del mondo.

I suoi Devoti sono i viaggiatori per eccellenza, coloro che presidiano e proteggono Yeru da ciò che è alieno, da ciò che potrebbe disturbare la creazione.

Simbolo: un portale

Tratti: Solitario, Serio, Rigido, Controllato

Manifestazione: come se il panorama non avesse più orizzonte

Tratto in comune a 5 punti: Una volta al giorno puoi eseguire una Azione di movimento in più

Tratto in comune a 10 punti: Acquisisci una Azione di movimento in più a round

Tratto in comune a 15 punti: Puoi toccare una creatura extraplanare e costringerla a tornare sul suo piano. TS su Arbitrio DC 30. Una volta al giorno

Tratto in comune a 20 punti: Puoi teletrasportarti per 500km al giorno (anche più teletrasporti purché la somma totale non superi 500km)

Elementi: Fuoco, Elettricità

Vantaggio: Lento e Fermo

Scuole Privilegiate: Evocazione (+2 alle prove di CM)

GRADH

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 e creazione vi è Gradh.

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 della sua superiorità strategica e di combattimento.

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.

Passionale e freddo è forse il Patrono più umano del Pantheon attuale. Il suo sguardo caldo e carismatico che quando ama e protegge è di un rassicurante color cioccolato, può divenire freddo e tagliente con le sfumature della fredda terra ghiacciata 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 allontana da sé'.

Il Devoto di Gradh è fiero ed orgoglioso, indomito e protettivo, ed addolorato, perché per quanto si sforzi di punire il male questo continua sempre a prosperare.

Simbolo: uno scudo con incise sopra due spirali intrecciate.

Tratti: Indomito, Protettivo, Vendicativo, Coraggioso

Manifestazione: due spire una nera come ombra ed una lucente come scintilla circondano la sua arma intrecciandosi

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo tocco cura 3d6 PF, ma ti causa 1d6 di danno. 2 volte al giorno

Tratto in comune a 10 punti: Per 10 minuti hai un bonus di +4 Ts su Riflessi e Tempra. Una volta al giorno

Tratto in comune a 15 punti: Emani un aura che concede a tutti i tuoi compagni entro raggio 3 metri un +2 TS. Una volta al giorno, per 30 minuti consecutivi

Tratto in comune a 20 punti: Esplosi la tua ira in una palla di energia negativa. 10d6 di danno, raggio 6 metri entro 36 metri. Una volta al giorno

Elementi: Energia Positiva - Energia Negativa

Vantaggio: Sensi protetti

Scuole Privilegiate: Invocazione, (+2 alle prove di CM)

ATHERIM

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 di Yeru.

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

Tratti: Allegro, Calmo, Industrioso, Buono

Manifestazione: un silenzio sereno e tranquillizzante cala attorno all'incantatore

Tratto 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.

Tratto in comune a 10 punti: Guadagni 30 pf temporanei. Durata 1 ora, una volta al giorno, come azione immediata.

Tratto in comune a 20 punti: Ogni pozione che bevi fa il doppio di durata o effetto se immediata.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Vantaggio: Controllo del metabolismo

Scuole Privilegiate: Ammalimento (+2 alle prove di CM)

BELEVON

è 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.

è sempre alla ricerca di nuove cose, di oggetti meravigliosi che scambia e ricambia con altri oggetti. Gli piace discutere e mercanteggiare, controbattere e portare fino allo stremo la vendita.

Dall'aspetto di un giovane ragazzo incarna perfettamente una pericolosa canaglia.

Il Devoto di Belevon è ben descritto dal mercante ricco e curioso che mai si lascia perdere una occasione di trattare merci nuove. Non è spinto dalla cupidigia o dall'accumulo bensì dall'Arte del commercio e dello scambio.

Simbolo: una gabbia dorata

Tratti: Bugiardo, Narcisista, Casto, Doppiogiochista

Manifestazione: come se le sbarre dorate di una gabbia si intrecciassero attorno all'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Puoi creare un suono immaginario. Durata 10 secondi, entro 9 metri , 3 volte al giorno. Azione Reazione.

Tratto in comune a 10 punti: Acquisisci la capacità di respirare sott'acqua per 10 minuti. Una volta al giorno. Azione Immediata.

Tratto in comune a 15 punti: La creatura che tocchi si placa e diventa indifferente a quello che succede.

TS Arbitrio DC 30. 3 volte al giorno. Costa 2 Azioni.

Tratto 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: Fuoco, Suono

Vantaggio: Fortunato

Scuole Privilegiate: Illusione (+2 alle prove di CM)

CATTALM

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 argentea 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 uccidendo le persone piuttosto infettandole e spargendo piaghe, carestie e piaghe per ottenere il massimo risultato.

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. E' già capitato che interi villaggi venissero inondati e fossero trovati sui tetti in legno a modo di chiatte tutti i piccoli.

Ogni qual volta succede una calamità si suole dire che "Cattalm ha battuto il piede"

Simbolo: un'onda gigante che sovrasta la costa

Tratti: Distruttivo, Anarchico, Meticoloso, Sadico

Manifestazione: il rumore del tuono

Tratto in comune a 5 punti: Attraverso le tue armi indebolisci l'avversario designato. -2 Potenza per 1 minuto dopo un attacco andato a segno. Una volta al giorno.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco imputridisce cibo (fino a 50kg) e acqua (50m/r). Una volta al giorno

Tratto in comune a 15 punti: Il tuo sguardo riempie di collera. TS Arbitrio DC 30 o il target attacca un soggetto a caso. Due volta al giorno

Tratto in comune a 20 punti: Generi un cono d'ombra che danneggia i tuoi avversari. Influenzi un cono che al termine è largo 6 metri e lungo 27 metri, 10d6 di danno. Una volta al giorno

Elementi: Energia Negativa - Vuoto

Vantaggio: Duro da uccidere

Scuole Privilegiate: Invocazione (+2 alle prove di CM)

EFREM

è 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 sono legati maggiormente all'elemento naturale. Manipolano la magia principalmente elementale e si difendono o attaccano usando anche animali e creature naturali. In rari casi costringendo 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 su Yeru.

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 la sua casa lo protegge. Altre volte decide di essere ramingo ed intervenire in tutta Yeru per proteggere i suoi amati fiori e cuccioli.

Simbolo: una staffa con un rampicante attorcigliato attorno

Tratti: Indifferente, Leale, Fiducioso, Pratico

Manifestazione: spire di foglie avvolgono la spada

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo tocco rende docili gli animali non magici. TS Arbitrio 20 per resistere. 3 volte al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Guadagni un +4 a tutte le prove di Sopravvivenza che si effettuano in un all'ambiente naturale. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi benedire delle bacche affinché queste siano nutrienti e curative. Puoi incantare 1d6 bacche al giorno. Ogni bacca, max 1 al giorno, cura 1d6 PF e rimuove le malattie o veleni. Costa 3 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Il tuo tocco è quello del padrone. Puoi ammansire creature anche magiche che tocchi. TS Arbitrio DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni

Elementi: Elettricità, Suono

Vantaggio: Empatia con le piante

Scuole Privilegiate: Evocazione (+2 alle prove di CM)

ERONDIL

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 con 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 Yeru. Ha braccia e petto ricoperti da tatuaggi quasi argentei che narrano le leggende di Terra e Aria. Erondil, il signore di tuoni e terremoti.

I Devoti di Erondil sono gli ingegneri dell'impossibile, ogni qual volta si deve sfidare la materia, la gravità e la stessa ragione un Devoto di Erondil troverà pane per i suoi denti, troverà la sfida adatta ad un Costruttore dell'Impossibile.

Simbolo: un castello di sabbia con un fulmine sopra

Tratti: Perfezionista, Incontentabile, Sognatore, Esuberante

Manifestazione: suono di tempesta e rombo di frana

Tratto in u'omune a 5 punti: Non temi più le cadute. Ogni volta che cadi da più di 1 metro un soffio d'aria ti sostiene facendoti atterrare dolcemente.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco plasma la pietra, Puoi aprire un passaggio (3m/h*1m/l*3m/p) in una parete di pietra. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi scagliare un fulmine dalle tue mani. 10D6 di danno, fino a 3 target. TS Riflessi DC 30 per dimezzare. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Sei in grado di creare una fossa profondissima (1km e oltre) sotto il tuo avversario (taglia fino a grande). TS Riflessi 35 o cadere. Una volta al giorno. Dopo 1 minuto la fossa si chiude con chi c'è dentro. Costo 2 Azioni.

Elementi: Fuoco, Elettricità

Vantaggio: Digestione universale

Scuole Privilegiate: Trasmutazione (+2 alle prove di CM)

GAYA

Patrono di Acqua e Fuoco, nelle profondità della terra, della nebbia più fitta, 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. Innovativa ma essenziale, utilizza elementi semplici per far risplendere le meraviglie della natura. Gaya è la pittrice di tramonti e 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.

Simbolo: un pennello sul cielo

Tratti: Innovativo, Ordinato, Istintivo, Prudente

Manifestazione: spire di fuoco e acqua avvolgono all'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Puoi creare fino a 5 litri di acqua o 1 litro di liquore di buona qualità. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo metabolismo non teme il freddo. Resisti al Danno magico da freddo e sei immune a quello naturale.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi respirare sott'acqua come respiri l'aria.

Tratto in comune a 20 punti: Generi una pioggia di fuoco. In 6 metri di circonferenza, 10d6 di danno, intorno a te. Resisti il danno da fuoco, anche magico, per 5pf/round. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Fuoco

Vantaggio: Arcobaleno

Scuole Privilegiate: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

Gaia ed **Erondil** sono come le due facce della stessa medaglia e sovrintendono agli elementi, Gaia acqua e fuoco e Erondil Aria e Terra; agiscono come espressione diretta dei Patroni maggiori, sono piccole manifestazioni del loro immane potere.

KRONDAL

è un Patrono potente ma schivo e riservato. Si tiene in disparte, fuori dai giochi finché non percepisce la privazione della libertà.

Non può vedere nel futuro, non può conoscere le persone ma il suo formidabile istinto lo fa diventare il combattente più temibile che si può incontrare. Coraggioso fin quasi all'avventato, agisce in battaglia senza paura. Dallo spirito buono, Krondal entra in campo nei momenti più importanti, quando non è una situazione a decidersi ma il futuro della vita, della propria libertà personale.

Krondal nutre un profondo rispetto per la libertà ed è profondamente contrario ad ogni schiavismo, razzismo o dittatura.

Un Devoto di Krondal è tipicamente una guardia del corpo, un protettore, lo sceriffo che sa e deve decidere per il bene del suo paese, costi quello che costi.

Un Devoto di Krondal non giudica le persone o i fatti bensì si attiene alla sua etica di protezione e libertà.

Sotto vestiti dimessi e lisi, ma sempre puliti nasconde un fisico da combattente.

Simbolo: una spada tenuta verticalmente davanti a sé

Tratti: Avventato, Pio, Corretto, Libero

Manifestazione: il mantello o veste del Devoto diventa sporca di terra e sangue

Tratto in comune a 5 punti: Maledici il tuo avversario, dandogli un -2 TC e Difesa, per 1 minuto. TS Arbitrio DC 20 per resistere. Costo 2 Azione.

Tratto in comune a 10 punti: Non puoi essere legato o ammanettato. Ad un tuo gesto i nodi si sciolgono e le manette si aprono. Costo 1 Azione Immediata

Tratto in comune a 15 punti: La tua presenza porta speranza. Ogni compagno entro 3 metri da te guadagna 1d6 da usare entro 3 round. Una volta al giorno. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 20 punti: La tua arma è più efficace contro i nemici. Ogni creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza Arbitrio DC 25 o rimanere paralizzata per 3 round. Una volta che la creatura riesce nel TS non può essere più influenzata nelle successive 24 ore.

Elementi: Energia Positiva, Fuoco

Vantaggio: Magnetico

Scuole Privilegiate: Invocazione (+2 alle prove di CM)

LEDYAL

è il Patrono senza un volto preciso, senza una voce se non un canto. Mutevole di 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 può/non sa 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.

I Devoti di Ledyal al momento del Rito possono prendere Abiurazione o Invocazione come scuola privilegiata.

Simbolo: una farfalla viola/rosso sangue che vola

Tratti: Caritatevole, Sospettoso. Introverso/Integerrimo, Clemente/Implacabile

Manifestazione: come se un mantello di farfalle avvolgesse il Devoto

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo tocco è vita/attacco. 3 volte al giorno puoi toccare una creatura vivente e curarla/causa di 1d6 PF. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco è pace. La creatura toccata deve riuscire in un Tiro Salvezza Arbitrio DC 25 o cadere addormentata. Non puoi attaccare/danneggiare questa creatura. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni (comprende anche l'Azione di tocco)

Tratto in comune a 15 punti: La tua aura protegge i tuoi compagni. Entro raggio 3 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.

Tratto in comune a 20 punti: Irradi una sfera curativa/attacco intorno a te. Ogni creatura nel raggio di 6 metri viene curata di 60PF. Una volta al giorno. In caso di Laydel l'effetto è opposto. Costo 2 Azioni.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Vantaggio: Guaritore (Ledyal) oppure Senza paura (Laydel)

Scuole Privilegiate: Invocazione (Ledyal) / Abiurazione (Laydel) (+2 alle prove di CM)

NETHERGAL

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, un professore di lingue di un Collegio, un dotto esperto di mille argomenti.

Simbolo: una piuma bianca cangiante

Tratti: Sarcastico, Impetuoso, Immaturo, Logorroico

Manifestazione: cascata di piume, un oca in volo

Tratto in comune a 5 punti: Puoi inviare un messaggio di massimo 144 caratteri ad un soggetto entro 50 metri senza essere udito/visto. Una volta all'ora. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 10 punti: Mettendo la mano su un tomo ne apprendi il contenuto come se lo avessi letto. Un tomo a settimana. Perdi le conoscenze così acquisite dopo una settimana. Costo 3 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi volare, 1 ora al giorno. manovrabilità buona. Costo 1 Reazione.

Tratto in comune a 20 punti: Puoi costringere una creatura a rivelarti le informazioni che ha. TS su Arbitrio DC 30 per resistere. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Suono

Vantaggio: Direzione Assoluta

Scuole Privilegiate: Trasmutazione (+2 alle prove di CM)

NEDRAF

Il Patrono Sopravvissuto, il vecchio lupo ormai 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

Tratti: Disciplinato, Combattivo, Tenace, Aggressivo

Manifestazione: si spande nell'aria odore di sangue e metallo

Tratto in comune a 5 punti: Puoi portare armature leggere senza penalità alla CM

Tratto in comune a 10 punti: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno

Tratto in comune a 15 punti: Puoi portare armature medie senza penalità alla CM ed Agilità

Tratto in comune a 20 punti: Puoi portare armature pesanti senza penalità alla CM ed Agilità

Elementi: Energia positiva, Suono

Vantaggio: Guarigione accelerata

Scuole Privilegiate: Ammalimento, (+2 alle prove di CM)

NIHAR

è il Patrono degli eroi per caso. Ponderato e tranquillo è anche 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 strabilia tutti e "risolve" la partita.

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

Tratti: Altruista, Determinato, Cortese, Attento

Manifestazione: il suono di un brindisi

Tratto in comune a 5 punti: Puoi trasformare l'acqua in vino. Un litro al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Costo una Azione immediata, ottieni un bonus di +2d6 ad una azione in quel round.

Tratto in comune a 15 punti: Il tuo pugnale causa 1d4 di danno aggiuntivo.

Tratto in comune a 20 punti: I manicaretti che prepari sono buonissimi. Chiunque si sazi con una pietanza da te preparata recupera 2d6 PF e viene curato dai veleni. Max 6 persone al giorno.

Elementi: Energia Positiva, Fuoco

Vantaggio: Lingua universale

Scuole Privilegiate: Ammalimento (+2 alle prove di CM)

ORUDJS

ovvero il Patrono della illusione e della finzione. Colui che solo con il dono della parola, il gesticolare delle mani, la voce carismatica e lo sguardo intrigante riesce a vendere ogni sua parola come verità assoluta. Adora il teatro per ciò che per lui è, la rappresentazione della falsità umana, l'essere tante persone ed in realtà nessuna. Adora la politica ed i suoi intrighi. Finge di ascoltare chi gli sta vicino ma in realtà non è interessato alle storie altrui perché le sue sono sempre le migliori.

è un codardo senza limiti e le poche verità che dice, e sono veramente rare, sono da lui dette solo per salvarsi.

Dall'aspetto piuttosto ordinario e quasi scontato appena apre bocca ed inizia i suoi racconti riesce a calamitare l'attenzione dell'intera sala. Possiede infatti una voce calda e suadente che accompagnata alla buonissima dialettica da lui posseduta, incanta ogni orecchio in ascolto.

I suoi Devoti sono abili attori ed intrattenitori, spie sotto copertura, diplomatici o politicanti.

Simbolo: una maschera teatrale con solo la bocca aperta e gli occhi

Tratti: Ironico, Codardo, Saccente, Socievole

Manifestazione: il suono di una risata profonda e contagiosa

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +2 alle prove di Intrattenere.

Tratto in comune a 10 punti: Sei in grado di creare fino a 4 suoni/rumori distanti 6 metri l'uno dall'altro. Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione Immediata

Tratto in comune a 15 punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +4 aggiuntivo alle prove di Intrattenere.

Tratto in comune a 20 punti: La tua voce è suadente. Chiunque ti ascolti per più di un minuto deve fare un Tiro Salvezza Arbitrio DC 30 oppure considerarsi un tuo amico. Una volta al giorno

Elementi: Elettricità, Fuoco

Vantaggio: Voce suadente

Scuole Privilegiate: Ammalimento (+2 alle prove di CM)

ORLAITH

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, vendicative 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.

Simbolo: la bilancia

Tratti: Imparziale, Giusto, Gentile, Valoroso

Manifestazione: l'immagine di una stadera, sbilanciata.

Tratto in comune a 5 punti: Richiami a te 1 mastino (normale) che obbedisce ai tuoi comandi. Durata 1 minuto. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Un paio di manette si manifesta attorno ai polsi della creatura (massimo taglia grande). TS Riflessi DC 25 per annullare. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: La creatura toccata deve dire la verità alle tue domande. Durata 10 minuti. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Crei raggio di luce lungo 27 metri e largo pochi centimetri. Ogni creatura attraversata subisce 5d6 di danno. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Luce, Suono

Vantaggio: Senso comune

Scuole Privilegiate: Evocazione (+2 alle prove di CM)

REZH

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 abbastanza per lei. Rezh, l'avara tiene tutto per se', 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.

Se il denaro compra la libertà Rezh deve accumularne ancora e ancora se mai sarà abbastanza.

I Devoti di Rezh solitamente sono scelti da lei tra le fila dei più avidi e ricchi. Il loro scopo è di accumulare ricchezze, sempre di più.

Spesso 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

Tratti: Avaro, Arrogante, Cattivo, Freddo

Manifestazione: un rumore di monete che cadono avvolge l'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Sei un esperto di monete e gemme, nessun falsario può ingannarti. +4 alle prove di Consapevolezza e Cultura relative.

Tratto in comune a 10 punti: Puoi incantare una gemma (valore minimo 10mo) e usarla per proiettare una illusione fino a 20m*10m*10m. La gemma viene poi distrutta. Durata illusione 1 ora ogni 10 mo di valore della gemma. Costo 2 Azioni.

Tratto 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.

Tratto in comune a 20 punti: La tua armatura viene coperta da monete d'oro. Guadagni +4 alla Difesa e +4 TS Tempra per 1 ora. Costo 1 Reazione

Elementi: Vuoto, Elettricità

Vantaggio: Mani di Fata

Scuole Privilegiate: Abiurazione (+2 alle prove di CM)

SUMKJR

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 e pentito di aver perso anche solo per poco la giusta direzione, la Luce, viene fatto recuperare ogni punto Tratto perso perché agito fuori dalle 7 Regole Luminose.

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

Tratti: Giusto, Curioso, Buono, Valoroso

Manifestazione: il Devoto è avvolto da un mantello di broccato dorato

Tratto in comune a 5 punti: Il tocco della tua spada è vita. Una creatura toccata con la tua arma recupera 3d6 punti ferita. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: La tua Volontà è più forte del metallo. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Arbitrio

Tratto in comune a 15 punti: Concentri l'energia del tuo Patrono in un cono di assordante. Il cono e' lungo 18 metri e largo al termine 3 metri, chiunque sia preso nell'area subisce 10d6 di danno. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Sacrifichi la tua vita per portare in vita una creatura morta da non piu' di 1 giorno. Una volta. Costo 2 Azioni.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Vantaggio: Aura di coraggio

Scuole Privilegiate: Invocazione (+2 alle prove di CM)

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 pena la perdita di potere (punti Tratto), 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. L'Amore deve vincere sopra ogni cosa
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. Sii luminoso ma non accecare gli altri

SHAYALIA

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 che gode di se stessa, che vive dei piaceri più sordidi. 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 per la natura, 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.

Simbolo: un cuscino stropicciato e sporco di sangue

Tratti: Lussurioso, Volubile, Pessimista, Sadomasochista

Manifestazione: il Devoto è avvolto da un mantello di velluto nero

Tratto in comune a 5 punti: I tempi per preparare una pozione sono dimezzati.

Tratto in comune a 10 punti: I costi per preparare una pozione sono dimezzati.

Tratto in comune a 15 punti: Dal tuo palmo secerni veleno. Il tuo tocco, o tramite arma in mischia veicola il veleno. TS Tempra DC 25 o -2 a Volontà e Agilità per 10 minuti. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 20 punti: Il tuo tocco è vita per la natura. Puoi curare animali e piante anche magiche.

Elementi: Vuoto, Elettricità

Vantaggio: Empatia Animale

Scuole Privilegiate: Illusione (+2 alle prove di CM)

Sumkjr e Shayalla sono complementari nel tenere in mano le file sfuggenti e pericolose della magia. Agiscono come espressione diretta di dei Patroni maggiori

SIXISER

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.

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 invece mira ad espandere e governare intere città e nazioni al fine di sentirsi più sicuro e' devoto a Sixiser.

Simbolo: un forziere straripante di ogni cosa che non si può chiudere

Tratti: Riservato, Morigerato, Accumulatore, Paranoico

manifestazione: due mani uncinate che circondano, come a nascondere, la testa dell'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: acquisisci la fino 18 metri, o 36 metri se già presente.

Tratto in comune a 10 punti: vedi nell'oscurità anche magica. Vedi le trappole nel raggio di mischia intorno a te.

Tratto in comune a 15 punti: Toccando un oggetto sei in grado di capirne tutte le proprietà magiche e non.

Tratto 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: Elettricità, Energia Negativa

Vantaggio: Consumi ridotti

Scuole Privilegiate: Divinazione (+2 alle prove di CM)

TAZHER

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. Doppio giocista dall'animo cattivo, chiedi il suo aiuto solo se sei disposto a pagarne il prezzo che lui e lui solo deciderà.

Vive di notte, vive la notte. Le ombre sono le sue amiche e la tenebra il suo mantello. Profondamente individualista con un carattere scontroso e permaloso, non ha amici, non intrattiene relazioni di alcun tipo.

Il 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

Tratti: Scontroso, Calcolatore, Perfezionista, Cattivo

Manifestazione: l'ombra del Devoto prende vita muovendo l'arma

Tratto in comune a 5 punti: Guadagni +4 alle prove di criminalità.

Tratto in comune a 10 punti: Una volta al giorno fai un attacco in più. Una Azione Immediata.

Tratto in comune a 15 punti: finché cammini sopra delle ombre o al buio sei invisibile. Puoi essere comunque rilevato con la luce o incantesimi di divinazione.

Tratto in comune a 20 punti: Una volta al giorno su tutti gli attacchi andati a segno in quel round fai il doppio del danno. Costo 1 Azione.

Elementi: Vuoto, Fuoco

Vantaggio: La mia ombra è mia amica

Scuole Privilegiate: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

THAFT

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

Tratti: Semplice, Silenzioso, Mite, Sicuro

Manifestazione: si sente il pianto di un bambino appena nato o il sospiro della morte

Tratto in comune a 5 punti: il tuo tocco è letale per i non morti. Un tuo tocco infligge 2d6 di danno ad un non morto. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco lenisce. Una volta al giorno puoi rimuovere Cecità o Sordità. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Un non morto deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 30 o essere distrutto se toccato dalla tua mano. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Uccidi la creatura toccata. TS Arbitrio DC 35 o morte. Una volta alla settimana. Costo 2 Azioni.

Elementi: Suono, Elettricità

Vantaggio: Tocco gelido

Scuole Privilegiate: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

TORBIORN

il Patrono che meglio incarna il concetto "non è mai abbastanza".

Alto, bello come un quadro ma, proprio come quest'ultimo, 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.

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

Tratti: Altezzoso, Indifferente, Vanitoso, Permaloso

Manifestazione: schegge di specchio rotto tutto intorno al Devoto come un turbine

Tratto in comune a 5 punti: Con un gesto puoi rinfrescare i tuoi vestiti rendendoli puliti e profumati. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo sputo è velenoso. TS Tempra DC 20 oppure -2 Potenza. Durata 1 minuti. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 15 punti: Fissando l'obiettivo negli occhi lo costringi a fermarsi. Il target non può più muovere le gambe. TS Arbitrio DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Dalle tue dita partono dei viticci che pungono fino a 10 avversari.

Ogni viticcio causa 2d6 di danno, TS Tempra DC 25 per dimezzare. Costo 2 Azioni.

Elementi: Fuoco, Suono

Vantaggio: Duro da soggiogare

Scuole Privilegiate: Trasmutazione, (+2 alle prove di CM)

TABELLA COLLEGAMENTO PATRONO - TRATTO

Nome Patrono	Tratto	Tratto	Tratto	Tratto
Atherim	Allegro	Calmo	Industrioso	Buono
Atmos	Osservatore	Distaccato	Studioso	Riflessivo
Belevon	Bugiardo	Narcisista	Casto	Doppiogiochista
Calicante	Egoista	Vendicativo	Superbo	Iracondo
Cattalm	Distruttivo	Anarchico	Meticoloso	Sadico
Efrem	Indifferente	Leale	Fiducioso	Pratico
Erondil	Perfezionista	Incontentabile	Sognatore	Esuberante
Gaya	Innovativo	Ordinato	Istintivo	Prudente
Gradh	Indomito	Protettivo	Vendicativo	Coraggioso
Krondal	Avventato	Pio	Corretto	Libero
Ledyal	Caritatevole	Sospettoso	Introverso/integerrimo	Clemente/implacabile
Ljust	Generoso	Empatico	Coraggioso	Protettivo
Lynx	Solitario	Rigido	Serio	Controllato
Nedraf	Disciplinato	Combattivo	Tenace	Aggressivo
Nethergal	Sarcastico	Impetuoso	Immaturo	Logorroico
Nihar	Altruista	Determinato	Cortese	Attento
Orudjs	Ironico	Codardo	Saccente	Socievole
Orlaith	Imparziale	Giusto	Gentile	Valoroso
Rezh	Avaro	Arrogante	Cattivo	Freddo
Shayalia	Lussurioso	Volubile	Pessimista	Sadomasochista
Sixiser	Riservato	Morigerato	Accumulatore	Paranoico
Sumkjr	Giusto	Curioso	Buono	Valoroso
Tazher	Scontroso	Calcolatore	Perfezionista	Cattivo
Thaft	Semplice	Silenzioso	Mite	Sicuro
Torbiorn	Altezzoso	Indifferente	Vanitoso	Permaloso

In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, e' possibile cambiare Abilita' e Scuole di Magia.

Accesso alla Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: una a scelta (+2 alle prove di CM)

I Simboli Sacri

KOIRA



DIO



DAERN



NEUTRALE



MORAIM



BUONO



TALO



CATTIVO



SEFRYN



JASKARA



FREYALISE



EDIATH



XABAX



TURAK



DARAKA



XEPTELE
KYPLKOLBT



ZARKOR



ERAMIDE



SEETEK



ISAR



SOLINI



AUERIN



EQUIPAGGIAMENTO

RICCHEZZA E DENARO

- 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)

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. Man mano che il personaggio intraprende avventure e accumula bottino può permettersi un equipaggiamento migliore ed oggetti magici. Al primo livello i personaggi hanno monete ed equipaggiamento per un totale di 100 mo.

Inoltre, ogni personaggio inizia il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno. Per personaggi di livello superiore al 1°, vedi **Tabella: Ricchezza dei personaggi per Livello**.

Vendere il Bottino: In generale, è possibile vendere qualsiasi cosa alla metà del prezzo indicato, comprese armi, armature, equipaggiamento, oggetti magici e oggetti creati dai personaggi. Le merci di scambio costituiscono l'eccezione alla regola del metà prezzo.

Una merce di scambio, in questo senso, è un bene di valore che può essere facilmente scambiato quasi come fosse equivalente ai contanti.

MONETE

La moneta più comune è la moneta d'oro (mo). Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento (ma). Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a monete di rame, argento e oro ci sono anche le monete di platino (mp), che valgono ognuna 10 monete d'oro.

Valore di Cambio	Moneta Rame (mr)	Moneta Argento (ma)	Moneta Oro (mo)	Moneta Platino (mp)
Moneta Rame	1	1/10	1/100	1/1000
Moneta Argento	10	1	1/10	1/100
Moneta Oro	100	10	1	1/10
Moneta Platino	1000	100	10	1

ALTRE RICCHEZZE

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.

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 (1)
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 o chiodi di garofano (0.5 kg) o bue (1)

Consultate anche il capitolo sull'Ingombro 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)

Ricordo che usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 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, Botta o Punta), la gittata, la Lista d'Arma appartenente e le caratteristiche speciali che può avere. Vedi sezione Azioni Particolari in Combattimento, vedi anche Capacità di Carico e Trasporto.

Nome Lista Arma	Costo	Danno/Tipo	Gittata,Speciale	Ingomb.
Alabarda	10	1d10 P/T	Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9	2
Arco Corto	30	1d6 P	15 metri, Arco , da tiro	1
Arco Corto Composito	75	Frecce	20 metri, Arco , da tiro	1
Arco Lungo	75	Frecce	20 metri, Arco , da tiro	2
Arco Lungo Composito	110	Frecce	36 metri, Arco , da tiro	2
Ascia ad una mano	6	1d6 T	6 metri, Asce, Armi da Tiro , Versatile	1
Ascia da battaglia	10	1d10 T	Asce	1
Ascia Martello	16	1d6/1d8 T/B	Asce	1
Balestra ad una mano	100	Dardi	12 metri, Balestre , da tiro	1
Balestra leggera	35	Dardi	15 metri, Balestre, Armi Semplici , da tiro	1
Balestra leggera (Ric.)	250	Dardi	6 metri, Balestre , da tiro, 6 cariche	1
Balestra pesante	50	Dardi	20 metri Balestre , da tiro	2
Balestra pesante (Ric.)	400	Dardi	12 metri, Balestre , da tiro, 8 cariche	2
Bastone	3	1d6 B	Armi doppie, Armi Semplici , Arma lunga, Versatile	1
Bolas	4	1d3 B	Intralcianti , intralciato	L
Brandistocco	10	2d4 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga	2
Catena chiodata	25	2d4 P	Palle rotanti , Arma lunga	2
Falce	18	2d4 P/T	Armi della Morte , Arma lunga	2
Falcetto	6	1d6 T	Armi della Morte	L
Falcione	75	2d4 T	Armi Aggraziate, Lance , ED7	1
Falcione in asta	12	1d10 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9	2
Fionda	-	1d4 B	10 metri, Archi , da tiro	L
Flagello	8	1d8 B	Armi da Carceriere, Rompi Cranio	1
Flagello Doppio	90	1d10 B	Armi doppie, Armi da Carceriere	2
Flagello Pesante	15	1d10 B	Armi Doppie, Armi da Carceriere	2
Frusta	1	1d3 T	Armi da Carceriere, Palle Rotanti , Arma lunga	2
Giavellotto	1	1d6P	12 metri, Aste, Armi Semplici	L
Grande Ascia Doppia	25	1d12 T	Asce, Armi doppie , Arma lunga	2

Nome Lista Arma	Costo	Danno/Tipo	Gittata,Speciale	Ingomb.
Grosso randello	2	1d8 B	Rompi Cranio	2
Guanto chiodato	5	1d4 P	Armi da Stordimento	1
Katana	300	1d10 T	Spade , ED9, Versatile	1
Lancia	10	1d8 P	Lance , Arma lunga, Controcarica	2
Lancia corta da fante	1	1d6 P	6 metri, Armi da tiro , Armi Semplici , Versatile	1
Lancia da fante	2	1d8 P	6 metri, Lance , Aste , Arma lunga, Controcarica	1
Machete	10	1d6 T	Armi letali	1
Manganello	1	1d6 B	Armi da stordimento , non letale	1
Martello da guerra	5	1d8 B/P	6 metri, Rompi Cranio	1
Martello Leggero	3	1d6 B/P	6 metri, Rompi Cranio , Armi da tiro , Armi Leggere , Versatile	1
Mazza Leggera	3	1d6 B/T	Armi Leggere , Rompi Cranio , Armi Semplici , Versatile	1
Mazza Pesante	5	1d8 B/T	Rompi Cranio	1
Morningstar	6	1d8 B/P	Rompi Cranio , Armi Semplici	1
Naginata	8	1d10 T	Lance , Arma lunga, ED9	2
Picca Leggera	4	1d4 P	Armi della morte	1
Picca Pesante	8	1d6 P	Armi della morte , Arma lunga	2
Pugnale	2	1d4 P	6 metri, Armi leggere , Armi da tiro , Armi letali , Armi Semplici , Versatile	L
Pugno/Calcio nudo	0	1d4* B	Versatile	-
Randello	1	1d6 B	Rompi Cranio , Armi Semplici	1
Rete	8	-	Bloccanti , intralciato	1
Scimitarra	15	1d6 T	Armi Leggere , Armi Aggraziate , Versatile	1
Spada a due lame	100	1d8 T	Armi Doppie , Spade , Arma lunga, arma doppia	2
Spada bastarda	35	1d10 T	Spade	2
Spada Corta	10	1d 6P	Armi Leggere , Spade , Versatile	L
Spada Lunga	15	1d8 T	Spade	1
Spadone a due mani	50	2d6 T	Spade	2
Stocco	20	1d6 P	Armi Leggere , Armi Aggraziate , Versatile	1
Tridente	15	1d8 P/T	3 metri, Lance , Aste , Armi da tiro , Arma Lunga, Controcarica	2
Urgrosh	18	1d6/1d8 T/P	Armi Doppie , Lance , Controcarica, Arma lunga	2
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B		L
Dardi da balestra leggeri	10/1 mo	1d6 P		L
Dardi da balestra pesanti	5/1 mo	1d8 P		L
Dardi per balestra pesante	3/1 mo	1d10 P		L
Dardi per balestra leggera	5/1 mo	1d4 P		L
Frecce da caccia	20/1 mo	1d6 P		L
Frecce da guerra	10/1 mo	1d8 P		L
Sasso (fionde)	-	1d2 B		-

Pugno Nudo: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (presa la lista 2 volte), 1d8 (5), 2d6 (7), 2d8 (9), 2d10 (11), 3d6 (13), 3d8 (15), 3d10 (17), 4d6 (19)...

Gittata La distanza indicata è quello a pieno Tiro per Colpire. Ogni arma a distanza può colpire fino a due volte la distanza indicata. Se il target è entro la distanza indicata non si hanno malus al colpire, se il target è tra il primo e secondo incremento il malus al colpire è -1d6. Se il target è tra il secondo e terzo incremento il malus al colpire è di -2d6.

Un giavellotto tirato entro 12 metri non ha malus, ma tirato entro 24 metri ha un -1d6 al colpire, a distanza di 36 metri un -2d6 al colpire.

Una **Freccia o Dardo che colpisce si considera distrutta**, se manca si considera che abbia un 50% (4-5-6 su un d6) di probabilità che sia ancora integra.

Una **arma di taglia superiore** come ad esempio una Spada Lunga forgiata per un Ogre aumenta di una categoria il suo dado di danno (1d4-1d6-1d8-1d10-2d6-2d8-2d10..)

Attaccare con un' **Arma troppo grande** rispetto alla propria taglia impone un -1d6 al Tiro per Colpire per ogni taglia di differenza tra arma e personaggio.

Le Armi hanno tutte segnato una **ipologia di danno**, ovvero T/B/P. Queste lettere stanno ad indicare se il danno è di tipo Taglio, Botta o da Penetrazione. 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 penetrazione o un cubo gelatinoso contro un arma da taglio..)

Armi Improvvise

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 e' un Arma Semplice Impone un -2d6 al Tiro per Colpire.

EQUIPAGGIAMENTO - ARMATURE E SCUDI

Le armature aiutano ad essere non colpiti (alzano la Difesa), riducono il danno subito* (Bonus protezione) e penalizzano la prova di check magia e le prove di competenza basate su Agilità. Allo stesso tempo le prove di Agilità saranno fatte con una penalità di 3 ed il movimento diminuirà di due metri per Azione, fino ad un minimo di 0.

Quando una armatura si danneggia (è a 0 di resistenza), il suo Bonus di Protezione al colpo ed il Bonus di Difesa diminuiscono di 3 (con un minimo di 0), quando raggiunge un valore negativo pari a resistenza totale (es -20 per un armatura leggera) è a brandelli e non può più proteggere (ne essere riparata).

Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per il Narratore.

Quasi tutte le armature, ad eccezione della Imbottita penalizzano l'uso di certe competenze basate su Agilità.

La Prove Agilità è la penalità che si applica alle prove di competenze di Agilità mentre si indossa un quel tipo di armatura

TABELLA ARMATURE

Armatura	Costo	Difesa	Protezione	Resistenza	Prove Agilità	Prove CM	Tipo	Mov.	Ingombro
Imbottita	5	1	0	10	0	0	L	0	1
Cuoio	10	2	1	20	0	-1	L	0	1
Cuoio rinforzato	25	3	1	25	0	-2	L	0	2
Giacco di Maglia	15	4	2	30	-1	-3	M	0	2
Scaglie	50	5	2	40	-1	-4	M	0	1
Anelli	150	6	3	35	-1	-5	M	0	2
Pettorale	200	6	3	40	-2	-5	M	0	2
Bande	250	7	4	50	-2	-6	P	0	2
Mezza armatura	1200	8	4	55	-2	-7	P	1	3
da Campo	1400	9	5	60	-3	-7	P	2	3
Completa	1500	10	6	70	-4	-8	P	3	4

Costo: e' espresso in Monete d'Oro.

Difesa: e' il bonus data alla Difesa

Protezione e Resistenza: sono opzionali. Il Narratore può decidere di non fare tenere traccia dei danni subiti dall'armatura o quanto assorbe dei colpi.

Prove Agilità: e' il malus dato alle prove di Agilità dato dal peso ed ingombro dell'armatura.

Prove CM: e' il malus dato alle prove di Competenza Magica.

Tipo: indica se l'armature a' Leggera, Media oppure Pesante

Movimento: e' la riduzione di movimento da applicare per Azione di Movimento.

Ingombro: e' l'ingombro dell'armatura da conteggiare

Usare un'Armatura senza l'adeguata competenza impedisce di usare il bonus di Agilità

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. Si subisce penalità -1 a Potenza e Agilità e non si può Caricare o Correre. 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.

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, meno rende facile combattere (penalità Tiro per Colpire).

Gli Scudi possono essere di tipo Leggero, Medio, Pesante.

TABELLA SCUDI

Scudi	Costo (MO)	Bonus Difesa	Penalità TC	Penalità CM	Ingombro	Tipo
Brocchiero	5	1	0	1	1	L
Scudo leggero di legno	3	2	0	2	1	L
Scudo leggero di metallo	9	2	0	3	2	L
Scudo medio legno	5	3	-1	4	2	M
Scudo medio metallo	12	3	-1	5	2	M
Scudo pesante di legno	7	4	-2	6	3	P
Scudo pesante di metallo	20	4	-2	8	3	P

Uno scudo ha Resistenza totale pari a 20 volte il suo bonus di Difesa (Opzionale).

Un Armatura o Scudo magico aggiunge un +20 alla resistenza totale per ogni +1 magico posseduto, oltre ad eventuali bonus aggiuntivi alla Difesa

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.

Tipo di Armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo	1 azione	-	1 azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata			
Giacco 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 un malus di -1 al Bonus di protezione, Difesa ed un malus aggiuntivo di +1 alle prove di Agilità

MERCI E SERVIZI

Oltre ad armi e armature, un personaggio può avere una notevole varietà di attrezzature a disposizione, dalle razioni da viaggio, alle corde (che possono essere utili in molte circostanze).

EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

Oggetto	Costo	Ingom.	Oggetto	Costo	Ingom.
Acciarino e pietra focaia	1 mo	—	Ago da cucito	5 ma	—
Amo da pesca	1 ma	—	Ampolla (vuota)	3 mr	L
Anello con sigillo	5 mo	—	Ariete portatile	10 mo	2
Asta (3 m)	5 mr	1	Barile (vuoto)	2 mo	1
Boccale di ceramica	2 mr	L	Bocchetta di inchiostro o po- zione	1 mo	—
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	L	Bottiglia di vetro	2 mo	L
Brocca di ceramica	3 mr	1	Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—	Cannocchiale	1.000 mo	L
Caraffa di ceramica	2 mr	L	Carrucola e paranco	5 mo	L
Carta (foglio)	4 ma	—	Cassa (vuota)	2 mo	1
Catena (3 m)	30 mo	1	Ceralacca	1 mo	-
Cesto (vuoto)	4 ma	1	Chiodo da rocciatore	1 ma	L
Clessidra	25 mo	L	Coperta invernale	5 ma	1
Corda di canapa (15 m)	1 mo	1	Corda di canapa grossa (15 m)	2 mo	1
Corda di seta (15 m)	10 mo	L	Cote per affilare	2 mr	L
Custodia per mappe o per- gamene	1 mo	L	Fischietto	8 ma	—
Gessetto, (1 pezzo)	1 mr	—	Giaciglio	1 ma	1
Inchiostro (bocchetta da 30 g)	8 mo	—	Lampada comune	1 ma	L
Lanterna a lente sporgente	12 mo	L	Lanterna schermabile	7 mo	L
Legna da ardere (per gior- no)	1 mr	2	Maglio	1 mo	2
Manette	15 mo	L	Manette perfette	50 mo	L
Martello	5 ma	1	Olio (ampolla da 0,5 l)	1 ma	L
Orologio ad acqua	1.000 mo	10	Otre	1 mo	1
Pennino	1 ma	—	Pentola di ferro	8 ma	L
Pala o badile	2 mo	1	Pergamena (Foglio)	2 ma	—
Piccone da minatore	3 mo	1	Piede di porco	2 mo	1
Rampino	1 mo	L	Razioni da viaggio (al gior- no)	5 ma	L
Rete da pesca (2,25 m)	4 mo	L	Sacco (vuoto)	1 ma	L
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	L	Scala a pioli (3 m)	2 ma	2
Secchio (vuoto)	5 ma	L	Serratura/lucchetto Media	40 mo	L
Serratura/lucchetto	20 mo	L	Serratura/lucchetto	150 mo	L
Semplice			Superiore		
Serratura/lucchetto Buona	80 mo	L	Tela (m2)	1 ma	L
Specchio piccolo di metallo	10 mo	L	Torcia	1 mr	L
Tenda	10 mo	1	Zaino	2 mo	L
Tribolo	- mo	L			

Oggetti e sostanze speciali

Acido (ampolla)	10 mo	L
Antitossina (bocchetta)	50 mo	—
Borsa dell'impedimento	50 mo	L

Pietra del tuono	30 mo	L
Torcia inestinguibile	110 mo	L

Attrezzi da professione e di Abilita'

Agrifoglio e vischio	—	—
Arnesi da artigiano perfetti	55 mo	1
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	1
Attrezzi perfetti	50 mo	L
Borsa del guaritore	50 mo	L
Lente d'ingrandimento	100 mo	—
Simbolo sacro di legno	1 mo	L
Strumento musicale perfetto	100 mo	1

Vestiario

Abito da artigiano	1 mo	1
Abito da cortigiano	30 mo	1
Abito da intrattenitore	3 mo	1
Abito da nobile	75 mo	1
Abito da viaggiatore	1 mo	1
Abito reale	200 mo	1

Vitto e alloggio

Banchetto (a persona)	10 mo	—
Birra Caraffa	2 ma	1
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	L

Locanda (al giorno)

Buona	2 mo	—
Scadente	2 ma	—

Pasti (al giorno)

Buono	5 ma	—
Scadente	1 ma	—
Comune (caraffa)	2 ma	1

Cavalcature e relativo Equipaggiamento

Asino o mulo	8 mo	-
Cane da galoppo	150 mo	—
Cavallo leggero	75 mo	—
Cavallo pesante	200 mo	—
Pony	30 mo	—
Morso e briglie	2 mo	L
Sacche da sella	4 mo	1
Sella Da carico	5 mo	1
Sella Militare	50 mo	2
Sella Da carico	15 mo	2
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

Trasporti

Barca a remi	50 mo	3
Carretto	15 mo	4
Carrozza	100 mo	7
Nave a vela	10k mo	—
Nave lunga	10k mo	—
Slitta	20 mo	1

Oggetti e sostanze speciali

Acqua santa (ampolla)	25 mo	L
Bastone di fumo	20 mo	L
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	L

Tizzone ardente	1 mo	—
Verga del sole	2 mo	L

Attrezzi da professione e di Abilita'

Arnesi da artigiano	5 mo	L
Arnesi da scasso	30 mo	L
Attrezzi da scalatore	80 mo	L
Bilancia da mercante	2 mo	L
Laboratorio da alchimista	200 mo	2
Simbolo sacro d'argento	25 mo	L
Strumento musicale comune	5 mo	1
Trucchi per il camuffamento	50 mo	L

Vestiario

Abito da contadino	1 ma	L
Abito da esploratore	10 mo	1
Abito da Monaco	5 mo	1
Abito da studioso	5 mo	1
Abito invernale	8 mo	1
Veste da Chierico	5 mo	1

Vitto e alloggio

Birra Boccale	4 mr	L
Carne (1 pezzo)	3 ma	L
Pane (a pagnotta)	2 mr	L

Locanda (al giorno)

Normale	5 ma	—
---------	------	---

Pasti (al giorno)

Normale	3 ma	—
Vino		
Buono (bottiglia)	10 mo	L

Cavalcature e relativo Equipaggiamento

Bardatura		
Cane da guardia	25 mo	—
Cavallo leggero (addestrato)	110 mo	—
Cavallo pesante (addestrato)	300 mo	—
Pony (addestrato)	45 mo	—
Nutimento (al giorno)	5 mr	1
Sella Da galoppo	10 mo	1
Sella esotica	40 mo	2
Sella Da galoppo	30 mo	2

Trasporti

Barcone	3.000 mo	—
Carro	35 mo	6
Galea	30k mo	—
Nave da guerra	25k mo	—
Remo	2 mo	1

Servizio	Costo	Servizio	Costo
Diligenza pubblica	3 mr/1,5 Km	Messaggero	5 mr per 1,5 Km
Mercenario esperto	8 mo al giorno	Mercenario normale	1 mo al giorno
Pedaggio stradale o d'ingressso	1 ma	Passaggio in nave	1 ma per 1,5 Km

Acciarino e Pietra Focaia: 1 mo, Accendere una torcia con acciarino e pietra focaia costa 3 Azioni e accendere qualsiasi altro fuoco in questo modo richiede almeno altrettanto tempo.

Ago da Cucito: 5 ma, arnese in acciaio usato per cucire, filiforme, appuntito ad un'estremità e munito all'altra di un forellino ovale (cruna), nel quale si fa passare il filo

Alveare da Viaggio: 10 mo, questi cesti di paglia forniscono una casa portatile alle api. Sono a forma di cupola, con un buco sulla sommità coperto da un cestino con maglie più strette, a mò di tappo. Questo buco permette di raccogliere piccole quantità di miele senza distruggere l'intero alveare. Alcuni agricoltori pagano gli apicoltori per viaggiare fino alle loro fattorie con delle api in modo che queste ultime possano impollinare le loro colture.

Distruggere un alveare da viaggio fa sciamare le api in una nube di 3 metri. Una creatura resta Accecata fintanto che rimane nella nube, e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 o diventa Inferma per 1 minuto. La condizione Infermo è un effetto di Veleno.

Amo da Pesca: 1 ma,-, piccolo uncino metallico con due punte divergenti, sul quale si infila l'esca per far abboccare il pesce alla lenza.

Ampolla (vuota): 3 mr, L, piccola anfora in vetro o ceramica con una sola ansa e collo sottile terminante in un beccuccio.

Anello con Sigillo: 5 mo,-, 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 Rapidità di Mano con DC 20.

Ariete Portatile: 10 mo, 1, questa trave di legno rivestita di metallo fornisce bonus +2 alle prove di Potenza per sfondare porte, ma permette a una seconda persona di Aiutare senza dover effettuare alcun tiro, aggiungendo un altro +2 alla prova.

Barile (vuoto): 2 mo, 2/4 (contiene circa 115 lt), recipiente a forma di cilindro allargato al centro, fatto di doghe di legno tenute insieme da cerchi di ferro.

Biglie: 1 ma, L, come i triboli, le biglie possono rallentare gli avversari. Un sacco di biglie pesante 1 kg può coprire 1 metro quadro. Una creatura che entri nella zona piena di biglie deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 10 o cade Prona. Una creatura che si muove a metà della sua velocità o più lentamente può attraversare una zona piena di biglie senza problemi.

Boa Comune: 5 ma, 1, una boa viene utilizzata per segnare un determinato punto nell'acqua, permettendo di ritornarvi successivamente. E' formata da un galleggiante (una vescica piena d'aria o una zucca sigillata), una cima copre una lunghezza di 60 metri ed una pietra di 20 kg come ancora. Il galleggiante è solitamente dipinto con colori sgargianti ed ha una bandierina per attirare l'attenzione. Anche se le boe resistono alle correnti ed al tempo, offrono ben poca opposizione alle creature intelligenti che desiderano sabotarle.

Boa Superiore: 10 mo, 2, questa boa ha un galleggiante tondo o ovoidale, solitamente di rame, una catena invece che una cima ed un'ancora di metallo invece di un peso. Per il resto è come una boa normale.

Boccale di Ceramica: 2 mr, L, bicchiere alto e largo con manico e, in alcuni casi, con beccuccio.

Bocchetta o Fiala, 1 mo, L, un contenitore di vetro o metallo che contiene 30 grammi di liquido (genericamente può contenere 1 dose)

Borsa da Cintura (vuota): 1 mo, L, custodia, a forma di sacchetto di varie fogge, in pelle, in stoffa ecc., in cui si trasportano denaro, cose personali, oggetti vari.

Bottiglia di Vetro: 2 mo, L, recipiente per liquidi in vetro con corpo generalmente cilindrico e collo di diametro notevolmente più piccolo, che può essere chiuso da un tappo.

Brocca di Ceramica: 3 mr, L, una semplice brocca di ceramica chiusa con un tappo che contiene 4,5 litri di liquido.

Calumet: 20 mo, 1, un calumet è una pipa cerimoniale in due pezzi con un fornello fatto di pietra o argilla e un cannello di legno con intricate incisioni decorato con feticci appesi. La pipa viene solitamente trasportata in una speciale sacca di cuoio abbellita con perle, decorazioni e ciondoli. La pipa viene usata per fumare varie misture a base di erbe richieste per certi rituali. Fumare collettivamente un calumet a volte rientra negli incontri diplomatici come segno di solidarietà tra i diversi gruppi. Si ottiene Bonus +1 alle prove di Diplomazia (Faccia Tosta) effettuate contro chiunque con cui si abbia fumato assieme il calumet in questo modo.

Campanella: 1 mo,-, piccola campana con batacchio interno, suonata tirando una fune o scuotendola con la mano.

Candela: 1 mr, -, una candela Illumina con luce tenue un'area di mishcia. Una candela non può aumentare il livello della luce oltre quella normale. Una candela brucia per 1 ora.

Cannocchiale: 1.000 mo, L, gli oggetti visti attraverso un cannocchiale sono ingranditi al doppio della loro misura.

Caraffa di Ceramica: 2 mr, L, vaso con corpo e bocca larghi, collo stretto e un solo manico.

Carrucola e Paranco: 5 mo, 1, dispositivo per il sollevamento manuale di pesi, formato da una staffa che sorregge una ruota scanalata in cui scorre una fune. Il paranco è un sistema meccanico usato per il sollevamento di carichi pesanti, costituito da due o più carrucole collegate da un cavo.

Carta (foglio): 4 ma, -, un foglio di carta misura normalmente 20 per 15 centimetri e non è adatto per le pergamene magiche. Ha durezza 0, 1 punto ferita ed una DC per romperlo di 5.

Carta di Riso (foglio): 5 mr, -, questa carta è fatta di riso. Ha Durezza 0, 1 Punto Ferita ed una DC per romperla di 2.

Cassa (vuota): 2 mo, 1, contenitore in legno o metallo a forma di parallelepipedo, usato per imballaggio e trasporto o come mobile per conservare oggetti, abiti.

Catena (3 m): 30 mo, 1, la catena ha Durezza 10 e 5 Punti Ferita. Può essere spezzata con una prova di Potenza con DC 26.

Caviglia per Impiombature: 8 ma, L, questi chiodi di metallo lucido possono aiutare a usare le corde in molti modi, incluso intrecciare e disfare nodi, districare corde e cordicelle, raccordarle e metterle in tensione. Di solito, un chiodo è lungo da 10 a 30 centimetri, ha un corpo sottile quasi simile a un ago, ed è smussato a entrambe le estremità. I chiodi più piccoli vengono legati al collo tramite dei cordini, mentre quelli più grandi vengono tenuti in dei tubini. Una caviglia per impiombature fornisce Bonus +2 alle Prove di Competenza che coinvolgono l'uso di una corda.

Ceralacca: 1 mo, -, Miscuglio di resine naturali, minerali e coloranti che si rammollisce col calore per poi indurirsi nuovamente, adatto per sigillature.

Cesto (vuoto): 4 ma, 1, Contenitore quadrangolare o ovale, con sponde alte e manico o manici per afferrarlo.

Chiodo da Rocciatore: 1 ma, L, i chiodi da roccia sono degli ancoraggi artificiali utilizzati dagli arrampicatori e dagli alpinisti allo scopo di proteggersi, in caso di caduta, oppure per autoassicurarsi in caso di sosta. Possono anche essere utilizzati per fissare la corda per le calate o per la progressione in arrampicata artificiale. Si tratta, in genere, di lame o sottili cunei di metallo la cui forma ne consente l'infissione nelle fessure della roccia, grazie all'utilizzo di un apposito martello. La parte terminale del chiodo da roccia è sempre costituita da un occhiello, o foro, che consente l'inserimento di un moschettone o di un cordino.

Clessidra (1 minuto): 20 mo, L, una normale clessidra richiede 1 ora per riempire di sabbia la camera inferiore; esistono clessidre più grandi e più piccole, che arrivano a durare appena 6 secondi.

Clessidra (1 ora): 25 mo, L

Clessidra (6 secondi): 15 mo, L

Colonia di Scarafaggi Necrofagi: 3 mo, L, 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.

Coperta: 2 ma, L, questa coperta calda ha delle cinghie che permettono di legarla una volta arrotolata.

Coperta Invernale: 5 ma, 1, panno pesante che si stende sul letto o giaciglio. Di solito sono pellicce ricucite assieme.

Corda di Canapa: (15 m) 1 mo, 1, Questa corda ha 2 Punti Ferita e può essere spezzata con un prova di Potenza con DC 23.

Corda di Ragnatela (15m), 100 mo, 1, tanto rara da essere sconosciuta in superficie, la corda di ragnatela viene tessuta nelle profondità a partire dalla tela secreta dai ragni giganti.

La corda di ragnatela ha 6 Punti Ferita e può essere rotta con una prova di Potenza con DC 25

Corda di Seta (15 m): 10 mo, L, questa corda ha 4 Punti Ferita e può essere spezzata con una prova di Potenza con DC 24

Corda per Armi: 1 ma, -, le corde per armi sono legacci di pelle lunghi 60 centimetri che si allacciano all'elsa dell'arma e al polso. Se si lascia andare l'arma o si viene disarmati si può recuperarla con un'azione veloce ed essa non si allontana dall'area di mischia. Non è possibile però cambiare arma finché non si è slegata la prima (3 Azioni) o si taglia la corda (Azione di attacco, Durezza 0, 0 Punti Ferita). A differenza di quanto avviene con un guanto d'arme con sicura, è possibile utilizzare una mano cui è legata una corda per armi, anche se l'arma penzolante può interferire con le azioni più delicate.

Corno da Segnalazione: 1 mo, L, suonare un corno richiede una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con DC 10 e può comunicare concetti come "All'attacco!", "Aiuto!", "Avanzare!", "Ritirata!", "Fuoco!" e "Allarme!". Il suono di un corno può essere udito chiaramente a 500 metri di distanza. Per ogni successivo incremento di 250 metri, la prova di Consapevolezza per sentirlo subisce penalità -1.

Cote per Affilare: 2 mr, L, pietra di forma tondeggiante di smeriglio o altro materiale abrasivo che, ruotando, serve ad affilare o a levigare.

Custodia per Pergamene: 1 mo, L, una custodia di legno o pelle può tenere quattro Pergamene; è possibile inserirne di più, ma recuperarne una diviene difficile e costa 2 Azioni, mentre recuperarne la sola presente costa 1 Azione. Per danneggiarne il contenuto è necessario distruggere il contenitore (Durezza 2 per la pelle e 5 per il legno, 2 Punti Ferita, Rompere DC 15). Una custodia per pergamene non è impermeabile.

Fischietto da Segnalazione: (o silenzioso) 8 ma (9ma), -, con una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con DC 5 si riescono comunicare concetti come "All'attacco!", "Aiuto!", "Avanzare!", "Ritirata!", "Fuoco!" e "Allarme!".

Il suono del fischietto si può udire chiaramente (Consapevolezza DC 0) fino a 250 metri di distanza. Per ogni 250 metri successivi la prova di Consapevolezza subisce penalità -2. I fischietti silenziosi possono essere uditi solo dagli animali o dalle creature con l'udito particolarmente fino.

Fondina da Manica: 100 mo, L, quando indossata all'interno di maniche voluminose, questa fondina di cuoio permette di estrarre una balestra a mano o una pistola da giacca nascosta come Azione. L'arma è posta su delle corsie e viene estratta direttamente nella propria mano. A differenza di un fodero da polso, una fondina da manica è abbastanza voluminosa da essere evidente a un'ispezione ravvicinata, sebbene se portata al di sotto di abiti sufficientemente larghi potrebbe non suscitare una prova di Consapevolezza per notarla. Una singola fondina da manica può contenere una balestra a mano o una pistola da giacca, non entrambe.

Forziere piccolo:

Forziere medio 5 mo 25 kg

Forziere grande 10 mo 50 kg

Forziere enorme 25 mo 125 kg

Gessetto (1 pezzo) 1 mr, -, Barretta di gesso bianco o colorato utilizzata per scrivere

Gesso per Impronte: 2 mo, L, Questo gesso a presa rapida è perfetto per preservare una serie di impronte al fine di esaminarle in un secondo momento. Spendendo 1 minuto a disporre il gesso e aspettare che si asciughi, si possono copiare le impronte, permettendo ad altri di esaminarle senza

viaggiare fino al luogo in cui sono state rilevate, ed evitando che la DC della prova di Sopravvivenza per analizzarle aumenti per via del tempo trascorso o delle condizioni atmosferiche.

Giaciglio: 1 ma, 1, letto misero, per lo più fatto di paglia o di cenci.

Giardino da Viaggio: 200 mo, 5, questo kit per carri pesanti comprende scatole e vasi predisposti per la crescita di un'ampia varietà di vegetali, in aggiunta allo spazio per una coppia di animali, come delle capre, e il loro nutrimento. Un giardino da viaggio fornisce cibo ed erbe curative. Funziona in modo simile a una Borsa del Guaritore, fornendo fino a 5 usi al giorno, e non si consuma mai. Inoltre, coloro che ingeriscono quotidianamente una certa varietà di erbe e verdure fresche del giardino ottengono bonus +1 ai Tiri Salvezza contro Malattia.

Gilè di Sughero: 25 mo, L, questo gilè di tessuto contiene tasche piene di sughero, che forniscono a chi lo indossa una maggiore capacità di galleggiamento. Inizialmente indossato da pescatori e marinai, protegge dall'annegamento. Mentre si indossa un gilè di sughero si subisce penalità -2 alle prove di Agilità e Nuotare, ma anziché finire sott'acqua dopo aver fallito la prova di 5 o più, questo accade solo fallendo di 10 o più.

Inoltre, si ottiene bonus +4 alle prove di Nuotare (Resistenza) per evitare danni da Affaticamento. Un gilè di sughero può essere indossato sotto l'armatura.

Inchiostro (bocchetta da 30 g): 8 mo, -, un inchiostro diverso da nero costa il doppio.

Kit da Cacciatore: 15 mo, 2, il kit comprende acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una borsa per componenti di incantesimi, una corda, un giaciglio, un kit da rancio, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni) e uno zaino.

Kit da Cortigiana: 10 mo, 1, il kit comprende oggetti che aiutano una cortigiana a dare sollievo al corpo e allo spirito. Per il corpo, il kit contiene un rasoio, oli profumati e balsami, profumi, una pentola per tenere in caldo e una certa varietà di vestiti accattivanti. Libri di poesia, letteratura e teatro, spesso riguardanti argomenti salaci e pieni di doppi sensi, servono invece per intrattenere la mente.

Kit da Intrepido: 9 mo, 2, il kit comprende acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda, un giaciglio, un kit da rancio, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), sapone, torce (10) e uno zaino.

Kit da Investigatore: 40 mo, 2, il kit comprende acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda, un giaciglio, inchiostro, un kit da rancio, un kit per creazioni alchemiche, un otre, un pennino, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), sapone, torce (10) e uno zaino.

Laccio per Libri: 3 ma, L, questa cordicella intrecciata di metallo possiede un fermaglio che si fissa al lucchetto di un normale libro. L'altra estremità della cordicella viene attaccata a una cintura o a un anello da cintura. La cordicella è lunga 3 metri e ritraibile. Se si fa cadere il proprio libro mentre è attaccato al laccio, lo si può recuperare con il costo di 1 Azione.

Mentre è attaccato al personaggio, il libro non può mai trovarsi oltre a 1 metro di distanza dal personaggio. Slacciare il libro richiede un'Azione; in alternativa, la cordicella (Durezza 5, 10 Punti Ferita) può essere tagliata per liberare il libro.

Lampada Comune: 3 ma, L, una lampada Illumina con luce normale un'area piccola di 4,5 metri di raggio. Una lampada non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Una lampada brucia per 6 ore con 0.5 litri d'olio. E' dotata di una piccola schermatura per impedire alla luce di uscire. E' possibile trasportarla con una mano.

Lavagna: 1 mo, 1, questa piastra di pietra nera (ardesia) levigata grande come un libro è circondata da una cornice di legno. Strofinandone la superficie con un panno bagnato si cancellano le scritte lasciate con il gesso.

Legna da Ardere (per giorno): 1 mr, 1, insieme di pezzi di rami o di tronchi d'albero da ardere.

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 qualsiasi penalità di gittata ai propri attacchi di 2. Tuttavia, gli oggetti entro 9 metri diventano difficili da vedere, e si subisce penalità -2 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista mentre si porta una lente del cacciatore.

Magnete: 5 ma, L, i magneti più piccoli sono piuttosto deboli ed utilizzati principalmente per individuare o attirare a brevi distanze ferro, mithral o adamantio. Questo magnete a ferro di cavallo può sollevare fino a 1 kg di metallo.

Manette: Molte manette hanno serrature; aggiungere il costo della serratura desiderata al costo delle manette.

Allo stesso prezzo si possono comprare manette per creature di taglia Piccola. Per creature di taglia Grande le manette costano 10 volte il costo indicato e per creature di taglia Enorme 100 volte il costo indicato. Le creature di taglia Mastodontica, Colossale, Minuscola, Minuta e Piccolissima possono essere trattenute solo con manette costruite appositamente che costano 100 volte il costo indicato.

Manette Perfette: 50 mo, L

Martello: 5 ma, 1, Se viene usato in combattimento, il martello viene considerato un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme chiodato della stessa taglia.

Olio: (ampolla da 0.5 l) 1 ma, L, in una lanterna 0.5 litri d'olio bruciano per 6 ore. E' possibile utilizzare un'ampolla d'olio come arma a spargimento, e occorrono 3 Azioni per preparare un'ampolla con una miccia. Una volta lanciata, c'è solo una probabilità del 75% che l'ampolla prenda fuoco. Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con portata di 6 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 aggiuntivi.

La vittima può sfruttare 2 Azioni 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. Rotolarsi per terra dà al personaggio bonus +2 al Tiro Salvezza. Tuffarsi in un lago o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

Orologio ad Acqua: 1.000 mo, 3, questo grande congegno ingombrante fornisce l'ora esatta con lo scarto di mezz'ora per giorno da quando è stato regolato l'ultima volta. Richiede una fonte d'acqua e deve essere tenuto immobile poiché segna il tempo con il flusso regolare delle gocce d'acqua.

Ospedale Mobile: 1.000 mo, 4, questo kit per carri include tutto l'equipaggiamento necessario a prendersi cura di un massimo di 10 malati o feriti contemporaneamente. Comprende due tende grandi, 10 giacigli con coperte, un tavolo robusto, un kit da cerusico e cinque borse del guaritore. Fornisce a chiunque lo usi bonus +2 alle prove di Guarire per prestare pronto soccorso, può essere usato per trattare ferite mortali con un singolo uso della borsa del guaritore anziché due, e raddoppia il ritmo di recupero dei pazienti durante le cure a lungo termine.

Otre: 1 mo, L, recipiente di pelle animale, utilizzato per trasportare e conservare i liquidi.

Pala o Badile: 2 mo, 1, se una pala è usata in combattimento, viene considerata come un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti pari a quelli di un randello della stessa taglia.

Pennino: 1 ma, -, piccola lamina in acciaio innestata sul cannello della penna per scrivere; l'inchiostro la raggiunge attraverso l'immersione nel calamaio, oppure direttamente da un serbatoio inserito nel cannello.

Pentola di Ferro: 8 ma, L, recipiente da cucina munito di due manici, utilizzato per cuocere le vivande.

Pergamena (Foglio), 2 ma, -, pelle ovina o caprina, lavata, depilata e sbiancata, usata per scriverci.

Piccone da Minatore: 3 mo, 1, se un piccone da minatore è usato in combattimento, viene considerato come un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni perforanti pari a quelli di un piccone pesante della stessa taglia.

Piede di Porco: 2 mo, L, un piede di porco fornisce Bonus +2 alle prove di Potenza effettuate per forzare una porta o uno scrigno. Se usato in combattimento, il piede di porco viene considerato un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti pari a quelli di un randello della stessa taglia.

Polveri: 1 mr, L, il gesso polverizzato, la farina ed altri materiali simili sono popolari fra gli avventurieri per notare le creature invisibili. Lanciare un sacco di polveri in una zona di mischia richiede un Tiro per Colpire verso Difesa 5 e rivela momentaneamente se vi si trova una creatura Invisibile. Un metodo più efficace è quello di spargere le polveri su una superficie (3 Azioni) e cercare le tracce.

Pompa Antincendio 200 mo, 5, questo kit per carri pesanti comprende un serbatoio d'acqua, una pompa e un erogatore rotante. Se l'operatore supera una prova di Potenza con DC 20, la pompa

antincendio rilascia un flusso d'acqua che raggiunge fino i 18 metri di distanza. Ciascuna persona che aiuta con la pompa fa diminuire a DC di 5. Operare o aiutare costa 3 Azioni. La pompa estingue un'area di mischia di fuoco non magico per round. Il serbatoio contiene acqua a sufficienza per 10 round di pompaggio e ci vogliono 10 minuti per ricaricarlo da un corso d'acqua, uno stagno, un lago o un altro corpo idrico.

Prigione Portatile 200 mo, 3, questo kit per carri comprende una gabbia di sbarre di metallo con una porta su un lato. Sebbene le prigioni portatili siano state originariamente ideate dai viaggiatori per contenere animali feroci, le guardie cittadine le usano abitualmente per radunare i criminali, e alcuni cacciatori di taglie le impiegano per trasportare grandi gruppi di prigionieri. La maggior parte di queste prigioni è dotata di lucchetti: aggiungere il costo del lucchetto desiderato al costo della prigione portatile. Una gabbia pensata per le persone include panche e corrimano a cui vengono attaccate delle manette. Una prigione portatile pensata per gli animali include un trogolo per l'acqua e una porta più piccola per fornire cibo.

Punta di Metallo 5 mr, L, questa punta di metallo lunga 30 centimetri si usa per tenere le porte aperte o per assicurarvi corde per scalare. Sentire una punta di metallo che viene martellata in posizione richiede una prova di Consapevolezza con DC 5.

Rampino 1 mo, L, lanciare efficacemente il rampino da scalata richiede un attacco a distanza, considerandolo un'arma da lancio con gittata di 3 metri. Gli oggetti con ampio spazio per ricevere l'aggancio di un rampino hanno Difesa 5.

Razioni da Viaggio (al giorno) 5 ma, L, quantità di cibo, bevande ecc. che consuma giornalmente un'avventuriero o un viaggiatore.

Rete da Pesca (2,25 m) 4 mo, L, attrezzo costituito da un intreccio, a maglie più o meno fitte, di fili di fibre naturali o artificiali, usato per pescare.

Rete per Farfalle 5 mo L, una delle estremità di quest'asta di 2 metri ha una rete sottile. E' possibile utilizzarla per setacciare materiali abbastanza sottili da passare attraverso la stretta retina, come la sabbia o l'acqua. E' possibile anche utilizzarla per catturare creature Minute o Piccolissime come si trattasse di una rete (l'arma), anche se non è necessario ripiegare la rete se manca il bersaglio, ed il manico della retina si utilizza come la corda di una rete.

Richiamo per Animali 1 ma,-, Questi fischietti di canna o bambù imitano i versi di vari animali selvatici. Ciascun fischietto è legato a uno specifico tipo di animale e un verso specifico (che solitamente segnala la disponibilità di cibo o di un compagno per attirare l'animale). Un richiamo fornisce bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per seguire le tracce di animali del tipo a cui è legato o per cavarsela in territori selvaggi.

Sacco (vuoto) 1 ma, L, Involucro di tela ruvida, carta, tela o altri materiali che si prestano all'uso, di forma allungata e aperto in alto, in cui si conservano o si trasportano materiali o oggetti

Sapone (per 0.5 kg) 5,L, prodotto comunemente usato per detergere persone, abiti, oggetti.

Scala a Pioli (3 m) 2 ma, 1, struttura fissa a gradini che permette di salire o di scendere da un livello all'altro in edifici o in luoghi aperti. Una semplice scala a pioli di legno.

Scendicorde 50 mo, 1, si può collocare questo macchinario di metallo su una sezione di una corda tesa connessa da un punto alto a uno più basso, permettendo così di scendere lungo la corda verso il basso con facilità. Usare un scendi corde richiede una sola mano, lasciando l'altra libera durante la discesa. Fissare lo scendi corde a una corda è un'Azione. Iniziare la discesa è un'azione veloce. La corda viene discesa al ritmo di 18 metri per round (2 movimenti per round). Farlo non richiede alcun'azione, ma ci si deve muovere lungo la corda verso il basso. Recuperare lo scendi corde una volta che si è terminata la discesa e raggiunta l'estremità della corda è un'Azione. Si può lasciar andare lo scendi corde come azione immediata.

Secchio (vuoto) 5 ma, L, recipiente piuttosto capace, di forma cilindrica o troncoconica, in legno o in metallo, dotato di manico semicircolare, usato per contenere liquidi o altri materiali

Serratura o Lucchetto La DC per aprire una serratura (o un lucchetto) con Disattivare Congegni (Criminalita') dipende dalla qualità della serratura (o del lucchetto); molto semplice (DC 20), media (DC 25), buona (DC 30) e superiore (DC 40).

Semplice 20 mo, L

Media 40 mo, L

Buona 80 mo, L

Superiore 150 mo, L

Spago (15 m) 1 mr, L, venduto in gomitoli di 15 metri, spaghi e lana sono utili per creare gli interruttori delle trappole e sono necessari per le frecce e gli uncini da scalata. Spaghi e lana hanno Durezza 0, 1 Punto Ferita e una DC per romperli di 14.

Specchio Piccolo di Metallo: 10 mo, L, lastra levigata di vetro, metallizzata su una faccia, che riflette la luce e le immagini.

Tabacchiera (Stagno o Legno) 5 mo, -, Il coperchio a cerniera di questa piccolissima scatoletta ornata aderisce alla guarnizione formando una tenuta stagna. La scatoletta è usata per contenere vari tabacchi, polveri e sostanze simili. La scatoletta può essere fatta di qualsiasi tipo di materiale, dal legno all'avorio fino ai metalli preziosi incastonati di gemme.

Tabacchiera (Osso o Guscio di Tartaruga) 25 mo

Tabacchiera (Avorio o Metallo Prezioso) 300 mo

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 -5 alle prove di Consapevolezza basate sull'udito.

Tatuaggio 1 mr - 20 mo,-, il costo di un tatuaggio dipende dalla sua qualità, dalla dimensione e dal numero di colori utilizzati. Un tatuaggio grande come una moneta, di colore blu che scolorirà nel giro di dieci anni può costare 1 mr, uno grande come una mano in inchiostro nero che non scolorisce ma ed uno che copre l'intera schiena e che richiede più sessioni costa 10 mo. Ogni colore aggiuntivo costa come un singolo tatuaggio della stessa taglia.

Tela (m2) 1 ma, L, uno dei tre tipi, con la saia e il raso, di armatura dei tessuti, in cui i fili della trama passano alternativamente sopra e sotto i fili dell'ordito, costituendo un tessuto compatto senza rovescio.

Tenda piccola 10 mo,1, le tende hanno diverse dimensioni e possono ospitare tra 1 e 10 persone. Un tenda piccola ospita una creatura Media e richiede 20 minuti per essere montata, una tenda media ospita 2 creature e richiede 30 minuti per essere montata, una grande ospita 4 creature e richiede 45 minuti ed un padiglione ospita 10 creature e richiede 90 minuti (due creature Piccole contano come una Media ed una Grande conta come due Medie). Le tende a padiglione sono abbastanza grandi da consentire di accendere un piccolo fuoco al centro. Smontare una tenda richiede la metà del suo tempo di montaggio.

Tenda media 15 mo, 2

Tenda grande 30 mo, 2

Tenda enorme (padiglione) 100 mo, 3

Tomo delle Imprese Epiche 50 mo,L, questo corposo libro è rilegato in tela cerata e decorato con scene di gloriosi combattimenti tra antichi eroi e feroci mostri. Contiene svariati racconti di valore, sconfitta e vittoria, tutti accompagnati da illustrazioni dai colori vivaci. Dopo aver consultato il libro per 1 ora, per le 24 ore successive si guadagna Bonus +2 alle prove di Intrattenere (canto) e Intrattenere (oratoria) e Bonus +2 alle prove di Conoscenze (nobiltà) riguardanti i lignaggi eroici.

Torcia 1 mr, L, una torcia brucia per 1 ora ed Illumina con luce normale un'area di 3 metri. Se usata in combattimento, la torcia viene considerata un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti 1d4 più 1 punto ferita da fuoco.

Trampolino Pieghevole 50 mo, 2, questo compatto trampolino si smonta e rimonta come una tenda, permettendo un agevole trasporto. Montare o smontare il trampolino richiede 1 minuto. Quando utilizzato da due creature, un trampolino pieghevole fornisce bonus +5 a tutte le prove di Acrobatica effettuate per Saltare.

Se una creatura in caduta cade sul trampolino, ignora i primi danni dati dalla distanza di caduta.

Tribolo 1 mo, -, i triboli sono chiodi di ferro a quattro punte costruiti in modo da avere sempre una punta rivolta verso l'alto. Si spargono sul terreno nella speranza che i nemici ci camminino sopra o almeno rallentino per evitarli. Una borsa contenente 1 kg di triboli copre un quadretto.

Ogni volta che ci si muove in un'area coperta con i triboli (o si passa un round combattendo mentre ci si trova nell'area), si rischia di pestarne uno. I triboli effettuano un Tiro per Colpire senza alcun bonus contro la creatura. Per questo attacco lo scudo, l'armatura della creatura non contano. Se la creatura indossa le scarpe o qualche altra copertura per i piedi, ha un bonus alla Difesa di +2. Se i triboli riescono a colpire, la creatura ne ha pestato uno. Il tribolo infligge 1 punto ferita e la velocità della creatura è dimezzata a causa del piede ferito. Questa penalità al movimento dura 24 ore, fino a quando la creatura non viene curata con successo con una prova di Sopravvivenza con DC 15 oppure fino a quando non riceve almeno 1 punto di cure magiche. Una creatura alla Carica o che sta correndo deve fermarsi immediatamente se pesta un tribolo. Qualsiasi creatura che si muove a velocità dimezzata o più lentamente può camminare attraverso una distesa di triboli senza problemi.

I triboli potrebbero essere inefficaci contro avversari insoliti.

Veste da Apicoltore 20 mo, 1, questi pesanti strati di vestiti, uniti ad un cappello ampio e dotato di una rete, rendono impossibile a creature Minute e Piccolissime di entrare in contatto con il corpo. Indossare una veste da apicoltore dimezza la velocità ma concede RD 10/- contro gli sciame di creature Piccolissime e RD 5/— contro sciame di creature Minute.

Veste Uncinata 10 mo, 1, piccole coperture di pelle impediscono alle centinaia di piccoli aghi uncinati che ricoprono la superficie di questo abito di ferire chi lo indossa. Qualsiasi creatura che ferisca chi lo porta con un attacco naturale o senz'armi deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subisce 1 danno.

Se una creatura ingoia chi lo indossa, subisce 1 danno per round finché non lo sputa o chi lo indossa non fugge o muore (in questo caso la veste ha subito troppi danni per essere una minaccia). La veste può essere indossata soltanto se non si indossano armature o se ne indossa una di tipo leggero.

Zaino 2 mo, L, sacco di grossa tela o di altro materiale molto resistente, che si porta appeso alle spalle, può contenere 0,05 metri cubi (50 litri) di materiali nella tasca principale.

Zaino Perfetto 50 mo, 1 questo zaino ha numerose tasche, utili per conservare gli oggetti necessari per andare in avventura. Ci sono ganci per attaccare oggetti come borracce, borse e coperte arrotolate. Ha fasce imbottite che si tirano sul petto e sulle spalle per distribuire meglio il peso. Come un normale zaino può contenere 0,05 metri cubi (50 litri) di materiali nella tasca principale. Indossando uno zaino perfetto, il punteggio di Potenza ai fini di determinare l'Ingombro è considerato maggiore di +1.

OGGETTI E SOSTANZE SPECIALI

Tutti gli oggetti inclusi nella lista, fatta eccezione per la torcia inestinguibile e l'acquasanta, possono essere fabbricati da un personaggio con la competenza Lavoro (alchimia). La DC per creare gli oggetti è indicata come: Creazione DC XX

Acido (ampolla) 10 mo, L, è possibile lanciare un'ampolla d'acido come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco di contatto con gittata 3 metri. Il colpo diretto provoca 1d6 danni da acido. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da acido come effetto dello spargimento. Creazione DC 15

Acquasanta (ampolla) 25mo, L, l'acquasanta infligge danni ai Non Morti e agli Esterni malvagi quasi come se fosse acido. Un'ampolla di acquasanta può essere lanciata come arma a spargimento.

Si consideri l'attacco come un attacco di contatto con gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se scagliata contro il corpo di una creatura corporea, ma contro una creatura incorporea l'ampolla deve essere aperta e l'acquasanta versata sulla creatura. Di conseguenza, si può spruzzare una creatura incorporea con l'acquasanta solo se si è adiacenti ad essa.

Il colpo diretto di un'ampolla di acquasanta provoca 2d4 danni ai Non Morti e agli Esterni malvagi. Tutte le creature di questo tipo entro raggio di mischia da dove è caduta l'ampolla subiscono 1 danno come effetto dello spargimento.

I templi dei Dei buoni vendono acquasanta a prezzo di costo (senza guadagno). L'acquasanta si ottiene usando l'incantesimo apposito.

Antiemetico 25 mo, L, questo liquido verde dolce e saporito crea un senso di calore e conforto. Lo sciroppo copre lo stomaco e lo rende più resistente. Per 1 ora dopo averlo bevuto si ottiene Bonus +5 ai Tiri Salvezza per resistere agli effetti che rendono Nauseati o Infermi. Monodose. Creazione DC 18

Antibiotico (fiala) 50 mo, -, bevendo una fiala di questo liquido bianco latte dal pessimo sapore si ottiene Bonus +5 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 +5) e tenere il risultato migliore. Monodose. Creazione DC 18

Antitossina (boccetta) 50 mo, -, se si beve l'antitossina, si ottiene Bonus +5 a tutti i Tiri Salvezza su Tempra contro Veleni per 1 ora. Monodose. Creazione DC 18

Bastone del Fumo 20, L, 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 (distanza di mischia), 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. Creazione DC 18

Benedizione dell'Alchimista 1 mo, -, molto amata dai giovani libertini, si tratta di una polvere cristallina simile al sale. Mischiata con l'acqua crea una bevanda frizzante che cura gli effetti della sbornia. Monodose. Creazione DC 15

Borsa dell'Impedimento 50 mo. L, 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.

Una creatura Intralciata subisce penalità -2 al Tiro per Colpire e penalità -2 alla Agilità, e inoltre deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o resta appiccicata al suolo, incapace di muoversi.

Anche con un Tiro Salvezza riuscito, può solo muoversi con una penalità di movimento di 1.

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.

Una creatura appiccicata al suolo (o impossibilitata a Volare) può liberarsi con una prova di Potenza riuscita con DC 17 oppure infliggendo 15 danni alla sostanza con un'arma tagliente. Una creatura che tenta di sfregare via la sostanza da sé o da un'altra creatura che assiste non ha bisogno di effettuare un Tiro per Colpire; colpire la sostanza è automatico, poi la creatura che colpisce effettua un tiro per i danni per vedere quanta sostanza è riuscita a sfregare via. Una volta libera, la creatura si muove a velocità dimezzata, anche volando.

Una creatura invischiata dalla sostanza può lanciare incantesimi ma deve superare una prova di Concentrazione con DC 20. La sostanza diventa fragile dopo 2d4 round, staccandosi da sola e perdendo ogni effetto. Un'applicazione di solvente universale su una creatura appiccicata dissolve la sostanza alchemica immediatamente. Creazione DC 18

Fermasangue 25 mo,-, questa sostanza rosa e appiccicosa aiuta a curare le ferite. Utilizzarne una dose concede Bonus +4 alle prove di Sopravvivenza quando si effettua pronto soccorso, si guariscono le ferite da tribolo ed oggetti simili o si trattano ferite mortali.

Una dose di fermasangue pone termine ad un effetto di Sanguinamento come se si fosse superata una prova di Sopravvivenza con DC 15. Quando si trattano le ferite mortali, utilizzare una dose di fermasangue conta come un utilizzo della borsa del guaritore (e si ottiene bonus +4). La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Fiasco Alcalino 15 mo, L, 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. Creazione DC 18

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. Creazione DC 18

Fuoco dell'Alchimista 20 mo, L, 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 2 Azioni 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. Rotolarsi per terra (1 Azione) dà al personaggio bonus +2 al Tiro Salvezza. Tuffarsi in un lago o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme. Creazione DC 18

Gesso per Calchi: 5 ma, L, 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. Creazione DC 18

Ghiaccio Liquido (fiala) 40 mo, L, 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. Creazione DC 18

Grasso Alchemico 5 mo, L, ogni vaso di questa sostanza nerastra può coprire una creatura Media o due Piccole. Coprendosi di grasso alchemico si ottiene Bonus +5 alle prove di Criminalità e per sfuggire alle prese. L'effetto dura 4 ore o finché si lava via il grasso. Creazione DC 18

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.

Viene spesso utilizzata da creature dotate di Visione Crepuscolare per capire se sono passate di recente creature che per vedere utilizzano la luce. La piastra viene venduta avvolta in un panno pesante per evitare esposizioni accidentali. Creazione DC 18

Pietra del Tuono 30 mo, L, si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con gittata 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con Potenza), 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.

Le creature Assordate, oltre alle ovvie conseguenze, subiscono penalità -4 all'Iniziativa e una probabilità del 20% di sbagliare a lanciare e perdere qualsiasi incantesimo con una componente verbale che cercano di lanciare. Monouso. Creazione DC 18

Dal momento che non è necessario colpire uno specifico bersaglio, si può mirare su un determinato area di mischia. Si consideri la zona come se avesse Difesa 5. Creazione DC 18

Polvere Lampo 50 mo, L, questa polvere grigia brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con Potenza 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. Creazione DC 18

Polvere per Starnuti (borsa) 60 mo, L, questa polvere giallo-rossa è un'arma a spargimento che causa starnuti incontrollabili per 1d4+1 round. Chiunque si trovi nella zona di mischia dell'impatto deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 per resistere alla polvere, mentre per chi si trova nella zona di 3 metri adiacente la DC è 8.

Le creature che lo falliscono devono superare un Tiro Salvezza con DC 10 in ogni round di effetto o sono affaticate fino al loro turno successivo. La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Proteggilama 40 mo,-, questa resina trasparente protegge un'arma dagli attacchi di Melme, Rugginofagi ed effetti che corrodono o sciolgono le armi, rendendola immune a tali attacchi per 24 ore.

Un vasetto può coprire un'arma a due mani, due armi ad una mano o leggere o 50 munizioni.

Applicarla richiede 2 Azioni. La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Sali 25 mo, -, questi cristalli grigi dall'odore pungente fanno riprendere conoscenza a chi li inala. I sali concedono un nuovo Tiro Salvezza per resistere ad incantesimi od effetti che rendono Privi di Sensi.

Un contenitore di sali può essere usato una dozzina di volte se tappato dopo ogni utilizzo, ma si dissolve in poche ore se lasciato aperto. Creazione DC 18

Solvente Universale (fiala) 20 mo, L. questa gelatina viola ribollente divora gli adesivi. Ogni fiala può coprire un raggio di mischia. 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. Creazione DC 18

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 2 Azione (invece che 3 Azioni) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno 2 Azioni. Creazione DC 18

Verga del Sole 2 mo, L, questa verga di ferro lunga 30 cm e con la punta dorata risplende vivacemente quando viene percossa (2 Azione). Illumina con luce normale un'area di 3 metri di raggio. Una verga del sole brilla per 6 ore dopodiché la punta dorata si consuma e diventa inutile. Creazione DC 18

ARMI ALCHEMICHE

Le armi alchemiche sono ideate per ferire gli altri, sebbene possano avere anche altri utilizzi. Ciascuna di queste sostanze può essere prodotta superando una prova di abilità di Lavoro (alchimia).

Fiala di Polvere di Diamante (1 dose) 25 mo, -, ciascuna di queste fiale è riempita di cristalli minerali finemente macinati. Quando si infrange una fiala con un proprio pugno, il bersaglio colpito deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 per proteggersi gli occhi o resta Accecato per 1 round. Creazione DC 18

Tirapugni Spargi Polveri 50 mo, L, questo guanto di cuoio senza dita include quattro piccole borsette lungo le nocche in cui si possono inserire minuscole fiale di vetro. Si possono riempire le fiale di veleno o minerali macinati. Quando si sferra un pugno a qualcuno, le fiale si infrangono, rilasciando il loro contenuto sulla faccia e sugli occhi del bersaglio. Insieme, le quattro fiale contengono una dose di veleno o minerali macinati; non hanno alcun effetto a meno che tutte e quattro non siano piene. Creazione DC 18

Unguento dell'Arma Sacra 30 mo, L, quest'unguento violetto è conservato in un piccolo vasetto di ceramica. Quando applicato su un'arma (2 Azioni), forma un rivestimento trasparente. Le armi ricoperte da questo unguento infliggono 2d4 danni addizionali ai Non Morti e agli Esterni malvagi. Una creatura influenzata dal balsamo deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 10 o subisce 1d4 danni addizionali il round successivo. Qualsiasi arma non magica ricoperta con questo unguento influenza i Non Morti o gli Esterni malvagi come se fosse un'arma magica. Qualsiasi arma magica ricoperta con questo unguento influenza i Non Morti o gli Esterni malvagi come se l'arma avesse la capacità speciale Tocco Fantasma. L'unguento rimane attivo finché non si mette a segno un attacco con l'arma o passa 1 minuto, quale dei due eventi si verifichi prima. Ciascuna dose di unguento può ricoprire un'arma o 10 munizioni. Creazione DC 18

ATTREZZATURE ALCHEMICHE

Le attrezzature alchemiche sono oggetti da avventurieri che possono rivelarsi estremamente utili in varie situazioni, compresa la battaglia, l'esplorazione di dungeon o la fabbricazione di altri oggetti alchemici. Queste attrezzature possono essere realizzate da chi possiede l'abilità Artigianato (alchimia).

Capsula del Vomito 12 mo, -, queste piccole capsule sono fatte da un mix concentrato di erbe che provocano la nausea. Per usare una capsula, la si morde e se ne ingeriscono i contenuti, che causano quasi immediatamente il vomito. L'attacco di vomito dura per tutto il round durante il quale non si possono compiere altre azioni. I round seguenti si recupera pienamente, e non si soffrono altri effetti negativi.

Queste capsule vengono molto spesso usate dai Ladri che lavorano in squadra per creare diversivi e distrazioni in modo da attirare o sviare l'attenzione della gente dalle loro attività, così come da coloro che sono interessati a fingersi malati, come i pugili che truccano gli incontri o i criminali che cercano di seminare il caos durante un arresto. Creazione DC 18

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. Creazione DC 18

Corda di Liana di Sangue: 200 mo, L, questa robusta e leggera corda lunga 15 metri è ricavata da una liana di sangue trattata alchemicamente, una rara liana di colore scarlatto che cresce solo nelle giungle calde. Apprezzata dagli scalatori per la sua resistenza, la liana di sangue può anche essere usata per legare le creature. Una corda di liana di sangue ha Durezza 5 e 10 Punti Ferita, e può essere rotta superando una prova di Potenza con DC 30. Una creatura legata con una corda di liana di sangue può liberarsi superando una prova di Criminalità (Artista della Fuga) con DC 35 o una prova di Potenza con DC 30. Creazione DC 18

Flagranza Mascherante (Animale) 25 mo, -, quest'oggetto è disponibile in una varietà di fragranze (che corrispondono a qualsiasi singolo Animale, Umanoide o Bestia Magica). Una fiala applicata su una creatura Media ne cambia l'odore rendendolo uguale a quello della creatura della fragranza mascherante per 8 ore. Creazione DC 18

Flagranza Mascherante (Umanoide) 50 mo, -, Creazione DC 21

Flagranza Mascherante (Bestia Magica) 100 mo, -, Creazione DC 24

Inchiostro Luce di Fuoco (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. Creazione DC 18

Liquido dell'Aderenza 20 mo, -, questa bottiglia di vetro è piena di una sostanza appiccicosa apprezzata dai marinai per l'aderenza che fornisce sui ponti delle navi. Quando applicato sulle suole delle calzature e fatto asciugare per 1 ora, il liquido dell'aderenza fornisce Bonus +2 alle prove di Acrobatica per mantenere l'equilibrio. Il liquido dell'aderenza non ha alcun effetto quando viene in contatto con superfici scivolose o molto scivolose come ghiaccio o Unto. Creazione DC 18

Olio dei Maestri 50 mo, -, quest'olio dorato profuma di truciolo di legno. Quando lo si applica sulle corde di uno strumento a corda o sul corpo di uno strumento di legno, ne migliora la qualità del suono. Per 1 ora, chiunque suoni lo strumento ottiene Bonus +2 alla prova di Intrattenere appropriata. Creazione DC 18

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. Creazione DC 18

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. Sebbene non siano abbastanza luminose da fungere da effettiva fonte di illuminazione, possono essere disposte secondo degli schemi in modo da creare messaggi o disposte su un sentiero, segnalando in modo che altri possano seguirlo. Creazione DC 18

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 +10 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce o, se non si ha addestramento in Sopravvivenza, permette invece di seguire le tracce delle creature le cui impronte sono state rivelate fino a 1,5 chilometri di distanza usando Consapevolezza anziché Sopravvivenza. 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. Creazione DC 18

Tabacco del Battipista 200 mo, -, quando inalato, questo tabacco finemente macinato e trattato alchemicamente potenzia significativamente i propri sensi, specialmente l'olfatto. Fornisce la capacità Fiuto e Bonus +2 alle prove di Consapevolezza per 1 ora. Una volta che l'effetto svanisce, il proprio corpo è scosso da terribili dolori mentre le proprie articolazioni si irrigidiscono e si bloccano, e si subiscono 1d2 danni a Agilità. Creazione DC 18

Tonico Rauco 50 mo, -, questo tonico è fangoso, e il suo odore assomiglia al sentore di trucioli di ferro. Bere un tonico rauco rende la voce più profonda e roca per 1 ora, fornendo Bonus +5 alle prove di Intimidire. Creazione DC 18

RIMEDI ALCHEMICI

I rimedi alchemici sono sostanze usate per superare condizioni avverse o proteggersi da tipi specifici di attacchi. La maggior parte dei rimedi si utilizza per ingestione o applicandoli sulla propria pelle o sui vestiti. Queste sostanze possono essere realizzate da chi possiede l'abilità Lavoro (alchimia).

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 della fatica. Le foglie durano per 10 round, dopodiché ne rimane solo un mucchietto di poltiglia. Quando l'effetto dell'aiuto dell'iracondo si esaurisce, si diventa invece Esausti. Un pacchetto basta per 1 sola volta. Creazione DC 18

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. Creazione DC 18

Balsamo Coagulante 30 mo, -, applicare questo balsamo alle erbe su una ferita sanguinante cura 1 danno e impedisce ulteriori danni da Sanguinamento per 1 ora per applicazione. Dopo un'ora, se l'effetto di Sanguinamento non è stato appropriatamente trattato, La ferita riprende a sanguinare e deve essere applicato altro balsamo. Benché il balsamo coagulante possa essere applicato successivamente alla stessa ferita, applicarne più dosi non guarisce danni addizionali. La confezione è per 3 usi. Creazione DC 18

Intruglio Fortificante 20 mo, L, questo liquido genera una piacevole sensazione di calore quando ingerito. Per l'ora successiva, si ottiene Bonus Morale +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. Creazione DC 18

Tabacco Antiemetico: 50 mo, -, questo tabacco da fiuto può essere usato per liberarsi dagli effetti della Nausea. Se lo si assume prima di entrare in contatto con un effetto che renderebbe Nauseati e che permetterebbe un Tiro Salvezza, si effettuano due Tiro Salvezza contro quell'effetto e si tiene il risultato migliore. Una singola dose fornisce questo beneficio per 1 ora. La confezione è per 3 usi. Creazione DC 18

ATTREZZI PER PROFESSIONI ED ARTIGIANI

Questo Equipaggiamento è particolarmente utile se si possiedono certe competenze ed abilità.

Abaco 2 mo, L, Questo oggetto aiuta nei calcoli matematici.

Arnesi da Artigiano 5 mo, L, questo è un set di arnesi speciali necessari per qualsiasi lavoro artigianale. Senza questi arnesi bisogna usare attrezzi improvvisati (penalità -2 alle prove di Artigianato) se si è costretti a realizzare comunque il lavoro.

Arnesi da Artigiano Perfetti 55 mo,1, come gli arnesi da artigiano questi sono gli arnesi perfetti per il lavoro, quindi forniscono Bonus +2 alle prove di Artigianato effettuate usandoli.

Arnesi da Scasso 30 mo, L, il set include grimaldelli e altri attrezzi da impiegare quando si usa Disattivare Congegni. Senza questi arnesi si devono utilizzare attrezzi improvvisati e si subisce penalità di circostanza -2 alle prove di Disattivare Congegni.

Arnesi da Scasso Perfetti 100 mo, 1, questo set contiene arnesi di fattura migliore che conferiscono Bonus +2 alle prove di Disattivare Congegni (Criminalità)

Asta da Equilibrista 8 ma, 1, queste aste flessibili sono lunghe da 4,5 a 9 metri e, se usate in modo appropriato, aiutano a restare in equilibrio quando si attraversa una superficie stretta. Utilizzare un'asta da equilibrista concede Bonus +2 alle prove di Acrobatica per attraversare una superficie stretta.

Astrolabio 100 mo,1, questo oggetto è un disco piatto su cui sono montati altri due dischi. I dischi possono ruotare su un'asse centrale, che permette loro di muoversi con il passare dei giorni. Il disco piatto rappresenta la latitudine di chi lo utilizza, il disco superiore il cielo, pieno di indicazioni astronomiche. Chiunque può imparare ad utilizzare l'astrolabio per conoscere data ed ora durante la notte (in 1 minuto). Un astrolabio concede Bonus +2 alle prove di Conoscenze (geografia) e Sopravvivenza per muoversi nelle zone selvagge (e alle prove di Professione (marinaio) effettuate in navigazione).

Attrezzi da Alchimista 25 mo, 1,un Alchimista con gli attrezzi da alchimista ha tutte le componenti materiali necessarie a creare i suoi estratti, i Mutageni e le Bombe, eccetto per quelle componenti materiali dal costo specifico. Gli attrezzi da alchimista non concedono bonus alle prove di Artigianato (alchimia).

Attrezzi da Armaiolo 15 mo, L, questo piccolo kit contiene tutti gli strumenti di cui una persona ha bisogno per creare, riparare e ripristinare le Armi da Fuoco, fatta eccezione per le materie prime necessarie. In mancanza di tale kit, non si può correttamente costruire o manutenzione le Armi da Fuoco.

Attrezzi da Cartografo 10 mo,L, al suo interno si trovano una piccola lavagnetta con una griglia incisa sopra e diversi gessi colorati. Utilizzandoli per disegnare una mappa in viaggio si ottiene Bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi.

Attrezzi da Scalatore 80 mo, 1, uesti chiodi, corde e ramponi conferiscono Bonus +2 alle prove di Scalare.

Attezzo Perfetto 50 mo,L, questo oggetto di ottima fattura è l'attrezzo ideale per il lavoro richiesto e aggiunge Bonus +2 alla relativa Prova di Competenza (se necessaria). I bonus forniti da molteplici oggetti perfetti utilizzati per la stessa Prova di Competenza non si sommano.

Bilancia da Mercante 2 mo, L, una bilancia da mercante conferisce Bonus +2 alle prove di Valutare per gli oggetti la cui stima avviene in base al peso, compresa qualsiasi cosa fatta di metallo prezioso.

Borsa del Guaritore 50 mo, L, questa borsa piena di erbe, pomate e bende conferisce Bonus +2 alle prove di curare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Bussola 10 mo, -, una normale bussola che punta al nord concede Bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi. Può essere utilizzata sottoterra allo stesso scopo con le prove di Conoscenze (dungeon).

Calderone 1 mo ,1, questo pentolone di metallo ha un uncino per appenderlo sul fuoco. Quelli da viaggio hanno tre o quattro piedi che li tengono sollevati. Può contenere circa 3,5 litri e può essere utilizzato per cucinare, creare Pozioni e così via.

Carrucola 2 mo,1, questa semplice puleggia, quando fissata, aggiunge Bonus +5 alle prove di Potenza per sollevare oggetti pesanti. assicurare una puleggia richiede 1 minuto.

Finti Sintomi 25 mo, L, questa piccola scatola di legno ha diversi piccoli scompartimenti che ospitano oggetti utili per fingere una malattia, oltre ad un manuale che descrive i sintomi delle malattie più gravi. La scatola include false pustole, pillole che creano la schiuma alla bocca e misture di erbe che causano febbre e vomito. Utilizzare i finti sintomi concede Bonus +5 alle prove di Camuffare per fingersi malati. Vengono consumati dopo 10 utilizzi.

Incudine 5 mo, 1-2, anche se la taglia delle incudini varia a seconda della fucina dove viene usata, tutte hanno la stessa forma e costruzione. Le incudini da fabbro sono di solito più grandi e pesanti (45 kg) delle incudini da maniscalco (4,5 kg). Senza un'incudine, la maggior parte dei lavori di metallurgia è impossibile.

Laboratorio da Alchimista 200 mo, 2, questa è l'attrezzatura perfetta per creare oggetti alchemici e conferisce Bonus +2 a qualsiasi prova di Artigianato (alchimia), ma non ha peso sui costi legati alla competenza Artigianato (alchimia). Senza questo laboratorio, un personaggio con la competenza Artigianato (alchimia) ha comunque abbastanza attrezzi per utilizzare l'abilità, ma non per avere il bonus +2 fornito dal laboratorio

Laboratorio da Alchimista Portatile 75 mo, 1, questa versione compatta di un laboratorio da alchimista concede Bonus +1 alle prove di Artigianato (alchimia).

Lente d'Ingrandimento 100 mo, -, questa semplice lente consente di osservare oggetti piccoli. E' utile come sostituto di acciarino, pietra focaia ed esca quando si accendono fuochi. Per appiccare un fuoco con una lente d'ingrandimento ci vuole una fonte forte di luce, come la luce del sole diretta per focalizzare, esca da infiammare e tutto il round. Conferisce Bonus +2 alle prove di Valutare qualsiasi oggetto che sia piccolo o molto dettagliato, come una pietra preziosa

Libro delle Impronte 50 mo, L, questo libro di 50 pagine contiene disegni accurati di tutte le impronte di animali, umanoidi e mostri, oltre che informazioni sulla lunghezza del passo, la profondità dell'impronta e altre informazioni simili. Il libro concede Bonus +2 alle prove per identificare una creatura dalle sue tracce, anche se l'uso di scarpe rende difficile o impossibile identificare gli umanoidi. Anche se il libro non permette di riconoscere gli individui, permette di distinguere un'impronta di Troll da quella di un Ogre, o quella di un Orso da quella di un Orsoguofo. Libri venduti in regioni diverse possono contenere impronte diverse, a seconda delle creature più comuni nella zona.

Libro per Ritratti 10 mo, L, Questo libro di 100 pagine contiene disegni di tutte le razze presenti. Scegliendo il disegno appropriato ed aggiungendo capelli, barba ed altre caratteristiche come nei cicatrici è possibile, anche per un pessimo disegnatore, ricostruire l'aspetto di una persona.

Mantice 1 mo, 1, i mantici sono utili per accendere un fuoco, e concedono Bonus +1 a simili prove di Sopravvivenza.

Mazzo da Cartomante Comune 1 mo, L, questo mazzo di carte illustrate è utilizzato da chi è in sintonia con il mondo degli spiriti e predice il futuro o dai ciarlatani che truffano le persone ingenuo o disperate. Un mazzo comune ha semplici disegni su pergamene o semplici tavolette di legno. Un mazzo da cartomante di qualità è di legno con immagini raffinate; può dare +2 alla prove di magia su incantesimi di Divinazione e concede bonus +1 alle prove di Professione (cartomante), Professione (medium) e altre prove simili. Un mazzo da cartomante perfetto può essere di legno, avorio o anche metallo, con immagini dipinte o incise e spesso abbellite da intarsi d'oro e gemme incastonate; ha tutti i benefici di un mazzo di qualità, ma concede Bonus +2 alle prove sopra menzionate.

Mazzo da Cartomante di Qualità 25 mo, L

Mazzo da Cartomante Perfetto 50 mo, L

Sega 4 mr, L, è possibile inserire una sega fra una porta ed il suo telaio per tagliare barre o chiavistelli di legno, infliggendo 5 danni più il bonus di Potenza, ed impiegando tutto il round. Per sentire una sega che viene usata è necessaria una prova di Consapevolezza con DC 10. Le seghe utilizzate per tagliare il ghiaccio sui fiumi hanno una punta per spaccarlo prima di segare.

Sestante 500 mo, L, un sestante serve a misurare la latitudine. Concede Bonus +4 alle prove di Sopravvivenza per orientarsi in superficie.

Strumenti per Forgiare Armi da Fuoco 15 mo, L, questa piccola serie di strumenti contiene tutto il necessario per creare, riparare e rimettere in funzione le armi da fuoco, tranne le materie prime

necessarie. Senza, non è possibile costruire o provvedere adeguatamente alla manutenzione di armi da fuoco.

Strumento Musicale Comune 5 mo, 1, uno strumento perfetto conferisce Bonus +2 alle prove di Intrattenere in cui viene utilizzato

Strumento Musicale Perfetto 100 mo, 1

Trappola per Orsi 2 mo. 1, anche se sono create per intrappolare grandi animali, queste trappole funzionano bene anche su umanoidi o mostri. Le fauci taglienti di queste trappole sono agganciate ad una catena, di solito assicurata al suolo così che la vittima non possa trascinarsi via. Aprire le fauci della trappola o staccarla da suolo richiede una prova di Potenza con DC 20.

TAGLIOLA grado di Sfida 1

Tipo meccanico; Consapevolezza DC 15; Disattivare Congegni (Criminalità) DC 20

Funzionamento: Attivatore posizione; Ripristino manuale

Effetti Tiro per Colpire +10 mischia, danni 2d6+3; fauci si chiudono attorno alla caviglia della creatura e dimezzano la velocità base della creatura (o tengono immobile la creatura se la trappola è legata ad un oggetto solido); la creatura può fuggire con una prova di Criminalità con DC 22 o una prova di Potenza con DC 26.

Trapano 5 ma, L, un trapano può creare un buco di 2.5 centimetri di diametro nella roccia, nel legno e nel metallo (2 Azioni). Il materiale più resistente usura o rompe il trapano più in fretta. Sentire il rumore di un trapano richiede una prova di Consapevolezza con DC 15.

Trucchi per il Camuffamento 50 mo, 1, questa è l'attrezzatura perfetta per camuffarsi e conferisce Bonus +2 alle prove di Camuffare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Vaso di sanguisughe 5 mo, 1, questo resistente vaso di ceramica ha un coperchio forato che permette il passaggio dell'aria. Di norma è pieno a metà di acqua e contiene quattro sanguisughe adulte, lunghe circa 9 centimetri. Un vaso di sanguisughe concede Bonus +2 alle prove di Guarire per trattare i Veleni. Utilizzate per i salassi medici, le sanguisughe sopravvivono per sei mesi fra un pasto e l'altro.

CAVALCATURE E RELATIVO EQUIPAGGIAMENTO

Queste sono le cavalcature comuni che si possono trovare nelle città. Alcune città potrebbero avere delle cavalcature in piu', come cammelli o perfino grifoni, in base alla zona in cui si trovano. Queste scelte aggiuntive sono a discrezione del Narratore.

ACCESSORI E VARIE

Bardatura per Creatura Media 30 mo La bardatura è semplicemente un tipo di armatura che copre la testa, il collo, l'addome, il corpo e possibilmente le zampe di un cavallo o di un'altra cavalcatura. Più pesante è la bardatura, migliore è la protezione e minore la velocità. Le bardature sono realizzate con ogni tipo di Armatura.

Come per qualsiasi creatura non umanoide di taglia Grande, un'armatura per un Cavallo costa quattro volte il costo di quella di un umano (cioè di una creatura umanoide di taglia Media) e pesa anche il doppio. Se la bardatura è per un Pony, o per un'altra creatura di taglia Media, il costo è solo il doppio e il peso è lo stesso di un'armatura Media indossata da un umanoide. Le bardature medie o pesanti rallentano le cavalcature come mostrato nella tabella sotto.

Le cavalcature volanti non possono Volare con bardature medie o pesanti.

Per mettere e togliere la bardatura occorre cinque volte il tempo indicato per una normale armatura.

Gli animali bardati non possono essere usati per trasportare carichi che non siano il cavaliere e le normali sacche da sella.

Un cavallo bardato perde il 30% della sua velocità.

Finimenti per Animali 2 mo. L, queste imbracature in pelle o canapa permettono di bloccare e controllare gli animali domestici. Finimenti confezionati per gli animali addomesticati più comuni, come cani, gatti, cavalli e buoi si trovano in tutti i mercati, ma possono essere creati per qualsiasi animale.

Gabbia, Piccolissima o Minuta 10 mo. L, queste gabbie portatili e sicure servono a contenere creature, in genere animali, ma quelle più grandi possono contenere di tutto. Le gabbie sono fatte di ferro, legno o bambù, a seconda del luogo e del mercante che le vende.

Gabbia, Minuscola 2 mo, L

Gabbia, Piccola o Media 15 mo, 1

Gabbia, Grande 30 mo, 3

Gabbia, Enorme 60 mo 6

Morso e Briglie 2 mo, L, una briglia è parte dell'attrezzatura usata per guidare una cavalcatura. La briglia include la testiera e il morso, che va collocato nella bocca del cavallo. A quest'ultimo sono attaccate le redini.

Nutimento (al giorno) 5 mr, 1, cavalli, asini, muli e pony possono pascolare per nutrirsi, ma è molto meglio procurare loro il cibo. Se si possiede un cane da galoppo, bisogna nutrirlo almeno con un pò di carne.

Sacche da Sella 4 mo, 1, queste robuste borse a tenuta stagna sono appese ad una sella per incrementare la capacità di trasporto. Ogni lato delle sacche da sella può in genere trasportare 10 kg di oggetti che possono essere contenuti in una borsa. Tali sacche non aumentano l'ammontare di peso che una cavalcatura può trasportare, offrono semplicemente un luogo dove stivare dell'attrezzatura.

Sella da Carico 5 mo, 1, una sella da carico porta equipaggiamento e provviste, non un cavaliere. Una sella da carico tiene tanto equipaggiamento quanto la cavalcatura può trasportare.

Sella da Galoppo 10 mo, 1, se si viene colpiti e si perdono i sensi mentre si è su una sella da galoppo, si ha una probabilità del 50% di rimanere in sella.

Sella Militare 20 mo, 2, una sella militare cinge il cavaliere aggiungendo Bonus +2 alle prove di Cavalcare per rimanere in sella. Se si viene colpiti e si perdono i sensi mentre si è su una sella militare, si ha una probabilità del 75% di rimanere in sella.

Slitta per Cani 20 mo, 3, questa slitta è lunga un paio di metri ed è creata per essere trascinata sulla neve da una muta di cani. La maggior parte delle slitte ha una piattaforma sul fondo su cui si appoggia

il cocchiere. Una slitta per cani ha una capacità di trasporto pari a quella sommata di tutti i cani che la tirano.

Stallaggio (al giorno) 5 ma

Asino o Mulo 8 mo , 5, l'asino e il mulo sono imperturbabili di fronte al pericolo, coraggiosi, dal piede fermo e capaci di trasportare carichi pesanti per grandi distanze. Diversamente dai cavalli, sono disposti (ma non sono impazienti) ad entrare nei dungeon o in altri posti strani o minacciosi.

Cane da Galoppo 150 mo, 3, questo cane di taglia Media è addestrato in modo particolare per trasportare un cavaliere umanoide Piccolo. E' coraggioso in combattimento come un cavallo da guerra. Data la statura, non si subiscono danni quando si cade da un cane da galoppo.

Cane da Guardia 25 mo, 2, questo cane di taglia Piccola è stato addestrato alla battaglia. Ha una buona Potenza, un corpo spesso e un basso centro di massa. I cani da guardia sono venduti presso molte grandi città, ed in alcune culture sono utilizzati come combattenti per sport o impiegati in speciali unità di fanteria.

Cavallo Leggero 75 mo, 5, un cavallo è adatto come cavalcatura per Umani. Un pony è più piccolo di un cavallo standard ed è una cavalcatura adatta per umani piccoli. I cavalli da guerra e i pony da guerra possono essere cavalcati facilmente in combattimento. Vedi Addestrare Animali per una lista di comandi che cavalli e pony possono conoscere se addestrati per il combattimento.

Cavallo leggero Addestrato al Combattimento 110 mo

Cavallo Pesante 200 mo, 6

Cavallo Pesante Addestrato al Combattimento 300 mo

Pony 30 mo, 5

Pony Addestrato al Combattimento 45 mo

VESTIARIO

Si presuppone che un personaggio inizi il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno. Abiti addizionali possono essere comprati normalmente.

Abito da Artigiano 1 mo, L, una camicia con bottoni, una gonna o pantaloni con i lacci, scarpe e forse un cappello o un berretto. Quest' abito può includere anche una cintura o un grembiule di pelle o di stoffa per tenere gli attrezzi.

Abito da Contadino 1 ma, L, un'ampia camicia e calzoni sformati di stoffa oppure un'ampia camicia e una gonna o sopravveste. Fasce di stoffa usate come scarpe.

Abito da Cortigiano 30 mo, L, eleganti abiti di sartoria in qualsiasi moda o qualunque sia lo stile diffuso nelle corti dei nobili. Chiunque tenti di influenzare nobili o cortigiani, mentre indossa abiti da strada, incontrerà notevoli difficoltà (penalità -2 alle prove basate sul Magnetismo per esercitare influenza su queste persone). Senza gioielli (che costano circa 50 mo aggiuntive) si ha l'apparenza di una persona comune fuori posto.

Abito da Esploratore 10 mo, 1 questo è un corredo completo di abiti per qualcuno che non sa mai cosa lo aspetta. Comprende stivali robusti, calzoni o gonna di pelle, una cintura, una camicia (magari con un panciotto o una giubba), guanti e un mantello. Piuttosto che una gonna di pelle, si può indossare una sopravveste di pelle sopra la gonna di stoffa. Gli abiti hanno parecchie tasche (soprattutto il mantello). Il corredo include anche qualsiasi accessorio che possa essere utile, come una sciarpa o un cappello a tesa larga.

Abito da Intrattenitore 3 mo. L, un corredo di abiti vistosi e forse anche appariscenti per fare spettacolo. Anche se gli abiti sembrano stravaganti, il loro taglio decisamente pratico permette di compiere acrobazie, ballare, camminare sulla corda o anche solo Correre (se il pubblico diventa minaccioso).

Abito da Monaco 5 mo, L, questi semplici abiti comprendono sandali, calzoni larghi e una camicia ampia, tenuti insieme da fasce. Questi abiti sono ideati per dare massima mobilità e sono fatti con stoffa di alta qualità. Si possono nascondere piccole armi nelle tasche celate nelle pieghe e le fasce sono abbastanza resistenti da servire come corde corte.

Abito da Nobile 75 mo, 1, questo corredo di abiti è disegnato specificamente per essere costoso e per essere esibito. Metalli e pietre preziose sono lavorati nella stoffa. Per inserirsi in un ambiente nobile, ogni aspirante nobile ha bisogno anche di un anello con sigillo e di gioielli (del valore di almeno 100 mo).

Abito da Studioso 5 mo. L, un abito lungo, una cintura, un cappello, scarpe morbide e possibilmente un mantello, sono adatti perfettamente per chi studia

Abito da Viaggiatore 1 mo, L, stivali, una gonna o pantaloni di lana, una robusta cintura, una camicia (magari con un panciotto o una giubba) e un ampio mantello con cappuccio

Abito Invernale 8 mo, 1, un soprabito di lana, camicia di lino, cappello di lana, mantello pesante, pantaloni o gonna pesanti e stivali. Quando si indossano abiti invernali, si aggiunge Bonus +5 ai Tiri Salvezza su Tempra contro l'esposizione al freddo.

Abito Regale 200 mo, 1, questi sono solo gli abiti, non lo scettro, la corona, l'anello e altri oggetti regali. Gli abiti regali sono ostentati, con pietre preziose, oro, seta e pelliccia in abbondanza.

Pelliccia 12 mo, L, la forma più basilare di difesa dal freddo, le pellicce tengono caldo chi le indossa. Coprirsi con una pelliccia concede bonus +2 ai Tiri Salvezza su Tempra per resistere agli ambienti freddi e ai loro effetti. Non si somma ai bonus ottenuti dall'abilità Sopravvivenza.

Racchette da Neve 5 mo, L, eeti di corda o tendini in tensione all'interno di cornici di legno permettono di distribuire meglio il peso sulla neve, permettendo di camminarvi con maggiore facilità. Riducono le penalità dovute a camminare sulla neve, muoversi sulla neve costa 1 movimento e con le racchette costa 0 azioni movimento di penalità'

Ramponi 5 mo, L, utili sui terreni dove è difficile avere trazione, i ramponi sono punte o uncini che si aggiungono alla suola della scarpa. Riducono le penalità dovute al camminare su una superficie liscia, camminare sul ghiaccio è terreno difficile, ma con i ramponi no. I ramponi causano danni alle superfici delicate.

Vesti per Ambienti Caldi 8 mo, L, vestirsi con questi abiti leggeri e traspiranti tiene molto più fresco di quanto non accada restando nudi. Di solito comprendono una veste ampia di lino ed un turbante o velo. Questi vestiti concedono bonus +2 ai Tiri Salvezza su Tempra per resistere al caldo ed ai suoi effetti.

Questi oggetti pesano un quarto del valore se vengono fatti per personaggi di taglia Piccola, ma costano la stessa cifra.

VITTO E ALLOGGIO

Questi prezzi sono per vitto e alloggio nei locali commerciali di una città di media grandezza.

Banchetto (a persona) 10 mo — Grande pranzo con molti invitati.

Birra Boccale 4 mr, 0.5Lt bevanda alcolica ottenuta dalla fermentazione del malto, dell'orzo o di altri cereali, con aggiunta aromatizzante di luppolo e altri "cose" che l'oste non di dirà mai...

Birra Caraffa 2 ma 4 kg, bevanda alcolica ottenuta dalla fermentazione del malto, dell'orzo o di altri cereali, con aggiunta aromatizzante di luppolo e altri "cose" che l'oste non di dirà mai...

Carne (1 pezzo) 3 ma 0.25 kg Alimento costituito dalla parte commestibile degli animali macellati.

Formaggio (1 pezzo) 1 ma 0.25 kg Prodotto che si ricava dal latte per coagulazione

Locanda Buona (al giorno) 2 mo Un alloggio scadente in una locanda consta di un posto sul pavimento vicino al camino. Un alloggio normale è un posto su un pavimento sollevato e riscaldato, con una coperta e un cuscino. Un buon alloggio è una piccola stanza privata con un letto, qualche comodità e un vaso da notte coperto in un angolo.

Locanda Normale (al giorno) 5 ma

Locanda Scadente (al giorno) 2 ma

Pane (a pagnotta) 2 mr 0.25 kg

Pasti Buono (al giorno) 5 ma — Un pasto scadente può essere composto da pane, rape cotte, cipolle e acqua. Un pasto normale può comprendere pane, stufato di pollo, carote e birra o vino annacquati. Un buon pasto può essere composto da pane e dolci, manzo, piselli e birra o vino.

Pasti Normale (al giorno) 3 ma —

Pasti Scadente (al giorno) 1 ma —

Vino Comune (caraffa) 2 ma 1 lt Bevanda alcolica ottenuta dal mosto d'uva fatto fermentare.

Vino Buono (bottiglia) 10 mo 1 lt Bevanda alcolica ottenuta dal mosto d'uva fatto fermentare.

TRASPORTI

I prezzi indicati sono per comprare il veicolo, escluso ciurme o animali.

Barca a remi 50 mo, 2, una barca lunga tra i 2,4 e i 3,6 metri, a due remi, per due o tre persone di taglia Media. Si muove alla velocità di 2,25 km/h.

Barcone 3.000 mo, 6, una barca lunga tra i 15 e i 22.5 metri e larga tra i 4,5 e i 6 metri. Dotata di pochi remi per integrare il suo unico albero con vela quadrata, ha un equipaggio variabile dalle 8 alle 15 unità. Può trasportare dalle 40 alle 50 tonnellate di carico oppure 100 soldati. Può sia compiere traversate per mare che viaggiare lungo il corso dei fiumi (ha la chiglia piatta). Viaggia a una velocità di 1,5 km/h.

Carretto 15 mo, 3, un veicolo a due ruote trainato da un solo cavallo (o altro animale da soma). Comprende anche i finimenti.

Carro 35 mo, 4, questo è un veicolo aperto a quattro ruote per trasportare carichi pesanti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Carrozza 100 mo, 6, questo veicolo a quattro ruote può trasportare fino a quattro persone in una cabina chiusa più i due conducenti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Galea 30.000 mo, una nave a tre alberi con 70 remi su ciascun lato e un equipaggio totale di 200 unità. Ha una lunghezza di 39 metri e una larghezza di 6 metri. Può trasportare fino a 150 tonnellate di carico o 250 soldati. Con l'aggiunta di 8.000 mo può essere dotata di sperone e castelli con piattaforme di lancio a prua, a poppa e a metà scafo. Questa nave non può affrontare viaggi in mare aperto e si mantiene vicina alla costa. Viaggia alla velocità di circa 6 km/h, se si impiegano i remi o le vele.

Nave a vela 10.000 mo, questa nave ha una lunghezza compresa tra i 22.5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggio di 20 unità e capacità di trasporto fino a 150 tonnellate. Dotata di due alberi con vele quadrate, può compiere traversate per mare. Raggiunge una velocità di circa 3 km/h.

Nave da guerra 25.000 mo, una nave della lunghezza di 30 metri, ad albero unico, e possibilità di usare i remi. Ha un equipaggio variabile dai 60 agli 80 rematori. Può trasportare fino a 160 soldati, ma non per lunghe distanze, poiché non vi è lo spazio sufficiente a stivare le provviste che sarebbero necessarie a un tal numero di soldati. Non può compiere traversate per mare e resta vicina alla costa. Non viene usata per il trasporto merci. Viaggia alla velocità di 3,75 km/h se si usano i remi o la vela.

Nave Lunga 10.000 mo, una nave della lunghezza di 22.5 metri, con 50 remi e un equipaggio totale di 50 unità. Ha un unico albero con una vela quadrata. Può trasportare fino a 50 tonnellate di carico oppure 120 soldati. Può compiere traversate in mare aperto. Viaggia alla velocità di 4,5 km/h se si impiegano i remi o la vela.

Remo 2 mo, 1, un remo di 2 metri per una barca

Slitta 20 mo, 4, si tratta di un carro su pattini adatto per muoversi sulla neve e sul ghiaccio. Di solito, la tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche dei finimenti necessari per trascinarla.

MAGIE E SERVIZI

Talvolta la migliore soluzione a un problema è affidarsi a qualcun altro che lo possa risolvere.

Diligenza Pubblica 3 mr per 1,5 Km Il prezzo indicato vale per una corsa su una diligenza che trasporta persone (e bagagli leggeri) tra due città. Su una diligenza che trasporti persone entro la medesima città, una corsa costa 1 mr, e permette solitamente di arrivare ovunque si voglia.

Difficoltà ×50 mo **Difficoltà** Questo è il costo per avere un incantatore che manipola la magia. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e chiedergli di manipolare 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 a 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 richiesta, 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 Difficoltà' 13, in un grande paese quelli a Difficoltà' 15, una piccola città per quelli a Difficoltà' 20, in una grande città per quelli di Difficoltà' 23-28, in una metropoli per quelli di Difficoltà' 30. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare un incantatore capaci di lanciare magie con Difficoltà' 33 o più'

Mercenario Esperto 3 ma al giorno Il prezzo indicato è la paga giornaliera di artigiani, carrettieri, muratori, scrivani, soldati di ventura e altri aiutanti abili in un mestiere. Il valore rappresenta la paga minima, perché alcuni aiutanti addestrati chiedono molto di più.

Mercenario Normale 1 ma al giorno Il prezzo indicato è la paga giornaliera di camerieri, cuochi, facchini, operai e altri semplici lavoratori.

Messaggero 2 mr per 1,5 Km Questo termine include sia i messaggeri a cavallo che quelli a piedi. Se accettano di consegnare un messaggio perché il destinatario si trova in un luogo dove erano comunque diretti, potrebbero chiedere metà della somma indicata.

Pedaggio Stradale o d'Ingresso 5 mr Può capitare di dover pagare una tassa per transitare su una strada molto frequentata, ben sorvegliata e tenuta in buone condizioni, per il pattugliamento e la manutenzione. Occasionalmente le grandi città fortificate richiedono il pagamento di un pedaggio all'ingresso o all'uscita della città stessa (a volte solo all'ingresso).

Passaggio in Nave 1 ma per 1,5 Km La maggioranza delle navi non è attrezzata per il trasporto di passeggeri, ma molte hanno la capienza per imbarcare alcuni a bordo mentre trasportano le merci. Raddoppiare il costo indicato per creature di taglia superiore a quella Media o che sono difficili da stivare nella nave.

OGGETTI DA INTRATTENIMENTO

Carte Segnate 1 mo,-, che siano piegate, colorate o graffiate, le carte segnate permettono a chi ne fa uso di riconoscere la carta a seconda dei segni fatti sul suo retro. Accorgersi di carte segnate richiede una prova di Consapevolezza con DC 25.

Dadi Truccati Normali 10 mo, -, la maggior parte dei dadi truccati è appesantita da una sostanza più pesante situata all'opposto del numero che si desidera. E' possibile accorgersi di un dado truccato con una prova di Consapevolezza o Valutare con DC 15. I dadi di qualità superiore (ad esempio, dadi di legno intagliati attorno ad una occlusione più pesante) hanno DC maggiori che possono andare da 20 a 30.

MATERIALI SPECIALI

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 FORGIATO A CALDO

Tipo di oggetto in Acciaio Forgiato a Caldo	Modificatore al costo
Munizione	+15 mo per munizione
Arma	+600 mo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+2500 mo
Armatura pesante	+3000 mo

I grandi fabbri si sono imbattuti nel segreto della lavorazione dell'acciaio forgiato a caldo, nel tentativo di creare strumenti facilmente utilizzabili in fucina. Non ci volle molto tempo per adattare le sue proprietà uniche ad armi e armature. L'acciaio forgiato a caldo incanala il calore in una sola direzione per proteggere chi lo indossa o chi lo impugna.

ACCIAIO FORGIATO A FREDDO

Tipo di oggetto in Acciaio Forgiato a Freddo	Modificatore al costo
Munizione	+15 mo per munizione
Arma	+600 mo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+2500 mo
Armatura pesante	+3000 mo

ACCIAIO VIVENTE

Tipo di oggetto in Acciaio Vivente	Modificatore al costo
Munizione	+10 mo per munizione
Arma	+600 mo
Armatura leggera	+600 mo
Armatura media	+1000 mo
Armatura pesante	+1500 mo
Scudo	+100 mo
Altri oggetti	500 mo/kg

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 in adamantio sono estremamente resistenti ed hanno Durezza 25

Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno Bonus di +1 ai Tiri per Colpire, e la penalità date dall'armatura (agilità e CM) viene diminuita di 1 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.

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 non può essere applicato alle armi non metalliche, e non funziona sui metalli speciali come l'adamantio, il ferro freddo e il mithral.

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 2.000 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. Un'arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%.

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 viene usato anche per altri oggetti. La maggior parte delle armature in mithral è più leggera di una categoria del normale, 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 questione (per indossare un'armatura pesante di mithral occorre avere CA 3, anche se questa viene considerata come media per altri fattori). Occorre essere competenti nel tipo di armatura appropriato, altrimenti si incorre nelle relative penalità come di norma.

Le probabilità di fallimento di un incantesimo per armature e scudi in mithral diminuiscono di 5 punti e la penalità ad agilità diminuiscono di 3 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

PELLE DI DRAGO

I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi. Un drago fornisce pelle sufficiente per una singola armatura di pelle per una creatura di una taglia più piccola

del drago. Selezionando solo le scaglie e le parti di pelle migliori, un fabbricante di armature può produrre una corazza di bande per una creatura di due taglie più piccola, una mezza armatura per una creatura tre taglie più piccola e una corazza di piastre o un'armatura completa per una creatura di quattro taglie più piccola.

In ogni caso, c'è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante in aggiunta all'armatura, purché il drago sia Grande o maggiore. e 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%.

Le armature di pelle di drago costano il doppio di un'armatura di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite (si raddoppino tutti i risultati di Artigianato).

SFONDARE ED ENTRARE

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'arma o romperlo con la forza bruta.

Tabella: Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto

Taglia e Difesa degli Oggetti	Modificatore Difesa
Colossale	-8
Mastodontica	-6
Enorme	-4
Grande	-2
Media	+0
Piccola	+2
Minuscola	+4
Minuta	+6
Piccolissima	+8

Modificatore Difesa: Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da scrollarsi di dosso qualche 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 Agilità (caso mai ne avesse uno).

Se si usano 3 Azioni per prendere la mira, si colpisce automaticamente con un'arma da mischia e si ottiene bonus +1d6 al colpire con un'arma a distanza.

Durezza

Questi conteggi non vengono applicati ad Armature e Scudi che seguono le loro tabelle di resistenza e durezza.

Sostanza	Durezza	Punti Ferita
Vetro	1	1 ogni 2,5 cm di spessore
Carta o stoffa	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 ogni 2,5 cm di spessore
Cuoio o pelle	2	5 ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	15	15 ogni 2,5 cm di spessore
Ferro o acciaio	10	10 ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 ogni 2,5 cm di spessore
Adamantio	20	40 ogni 2,5 cm di spessore

Attacchi di Energia: Gli attacchi di energia (fuoco, elettricità..) infliggono metà danno alla maggior parte degli oggetti; dividere per 2 i danni prima di applicare la Durezza. Alcuni tipi di energia possono essere particolarmente efficaci contro certi oggetti, a discrezione del Narratore. Per esempio, il fuoco potrebbe infliggere danno pieno a pergamene, stoffa e altri oggetti che bruciano facilmente. Un attacco sonoro potrebbe causare danno pieno (massimo valore dei dadi) ad oggetti di vetro e cristallo o ceramiche.

Danni da Armi a Distanza: Gli oggetti subiscono la metà dei danni da un'arma a distanza (tranne che per le Macchine d'Assedio e simili). Dividere per 2 i danni prima di applicare la Durezza dell'oggetto.

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. Anche gli oggetti animati, se non considerati come delle creature, hanno queste immunità.

Armi, Armature e Scudi Magici: Ogni +1 di Bonus aggiunge anche 2 alla Durezza ad armi, armature e scudi, e +20 alla resistenza dell'oggetto.

Vulnerabilità a Certi Attacchi: Certi attacchi possono essere particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. In questi casi gli attacchi infliggono danni raddoppiati e possono ignorare la Durezza dell'oggetto.

Oggetti Danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale con la condizione Rotto 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 con la Competenza Artigianato e alcuni Incantesimi (vedi la condizione Rotto per maggiori dettagli).

Tiro Salvezza: Gli oggetti non magici incustoditi non effettuano mai Tiro Salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro Tiro Salvezza, e siano quindi sempre soggetti all'incantesimo ed altri attacchi che ammettono un Tiro Salvezza per resistere o negare l'effetto.

Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tenga in mano, lo tocchi o lo indossi) ottiene un Tiro Salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio (cioè usando il suo bonus al Tiro Salvezza).

Gli Oggetti Magici hanno sempre Tiro Salvezza. Il bonus ai Tiri Salvezza su Tempra, Riflessi o Volontà di un Oggetti Magico sono pari a 2 + metà Livello dell'incantatore che li ha creati.

Gli Oggetti Magici custoditi effettuano i Tiri Salvezza come il loro possessore oppure usano i loro Tiri Salvezza, quali che siano i migliori.

Oggetto	Durezza	Punti Ferita	DC per Romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Porta di legno semplice	5	10	13
Cassa piccola	5	1	17
Porta di legno buona	5	15	15
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta di legno robusta	5	20	18
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per determinarne la Difesa (non sono considerati oggetti inanimati).

ROMPERE OGGETTI

Quando si tenta di rompere qualcosa con Potenza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Potenza (invece di un Tiro per Colpire e per il danno, come per Spezzare) per vedere 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. Vedi Tabella: DC per Rompere o forzare Oggetti per una lista delle DC più comuni relative al rompere gli oggetti.

Creature di Taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità di taglia sulla prova di Potenza per sfondare una porta:

Taglia	Modificatore per sfondare porta
Piccolissima	-16
Minuta	-12
Minuscola	-8
Piccola	-4
Normale	+0
Grande	+4
Enorme	+8
Mastodontica	+12
Colossale	+16

Un piede di porco o un ariete portatile aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta (+1d6)

TABELLA: DC PER ROMPERE O FORZARE OGGETTI - PROVA DI POTENZA

Cosa abbatti	DC
Abbatere una porta semplice	13
Abbatere una porta buona	15
Abbatere una porta robusta	18
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbatere una porta robusta	25
Forzare catene legate	26
Abbatere una porta di ferro	28

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. Questo capitolo contiene le regole per aiutare il Narratore a definire il mondo di gioco, come dungeon, trappole, terreni e pericoli ambientali.

REGOLE AMBIENTALI

I pericoli relativi a un tipo di terreno specifico sono descritti in Avventure nelle Terre Selvagge. I rischi ambientali comuni a più di un terreno sono invece descritti di seguito.

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 gradazioni di luce possono essere:

- **Oscurita'**: buio pesto, può essere naturale o magico
- **Penombra**: la poca illuminazione permette di riconoscere le sagome
- **Luce**: una luce brillante, coprente, assoluta.

Tabella delle fonti di luce

Oggetto	Luce Normale (raggio)	Luce estesa/Penombra	Durata
Candela	1 metro	-	1 ora
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora
Lanterna	6 metri	12 metri	6 ore/bocchetta

In linea di massima una fonte di luce crea luce estesa in un raggio doppio rispetto alla luce normale. Stare alla luce delle stelle con luna quasi piena è essere in penombra (+2 Difesa)

Una creatura con **Visione Normale** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce Normale. Oltre e' Penombra e oltre ancora Oscurita'.

Una creatura con **Visione Crepuscolare** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce estesa, o indicato dalla razza se minore, oltre è oscurità.

Una creatura con **Scurovisione** vede fino alla distanza indicata dalla sua capacità di Scurovisione, indipendentemente che ci sia luce o meno, oltre non può vedere. La Scurovisione e' una visione in bianco e nero.

Oscurita': 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 Estesa.

Il **personaggio cieco** ha -4 alla Consapevolezza visiva e tutti gli avversari sono invisibili.

Penombra: può essere una notte stellata oppure luce estesa.

Per una creatura con visione normale la penombra concede agli avversari un Copertura parziale, ovvero +2 alla Difesa.

Luce

Per una creatura con visione normale è come essere al centro del raggio di illuminazione, oppure sotto il sole.

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 nelle tenebre circostanti.

ACCECATO

Le creature Accecate perdono la loro capacità di infliggere danni extra causati ad esempio dall'Abilità di pugnalarle alle spalle.

Le creature accecate devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 10 per muoversi più velocemente della loro velocità dimezzata. Se la prova fallisce cadono a terra prone. Le creature accecate non possono correre o caricare.

Tutti gli avversari di una creatura accecata sono invisibili nei suoi confronti ovvero hanno un +8 alla Difesa.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 15+Criminalità dell'avversario se questo non vuole farsi trovare) per individuare la creatura purché questa sia entro area di mischia dal personaggio.

Se la prova riesce è possibile tentare l'attacco a -1d6 Tiro per colpire, la creatura gode di un +4 alla Difesa, tranne se l'attacco avviene con incantesimi ad area.

Una creatura Accecata subisce penalità -4 alle prove di Consapevolezza e alla maggior parte delle prove basate su Potenza e Agilità e fallisce automaticamente qualsiasi check di Competenze dipendenti dalla vista.

Inoltre, una creatura accecata dal buio non può usare incantesimi che prevedano l'uso dello sguardo ed è immune agli incantesimi che prevedono lo sguardo.

Se una creatura Accecata viene colpita da un nemico non visto, riesce a individuare la posizione attuale della creatura che lo ha colpito (finché la creatura non si muove, naturalmente). L'unica eccezione avviene se la creatura usa un attacco a distanza (nel qual caso il personaggio Accecato sa la direzione generica del nemico, ma non la sua posizione precisa).

Se viene quindi colpito in mischia si considera come se la prova di Consapevolezza per determinare l'avversario sia riuscito (-1d6 al Tiro per Colpire, +4 Difesa)

CADUTE

Le creature che cadono subiscono 1d6 danno per cadute da altezze di 3 metri, più 1d6 ogni 3 metri oltre i 3. Dividi l'altezza in metri per 3, arrotonda per difetto, il numero che risulta sono i d6 di danno subiti. Es 16 metri di caduta sono $16/3=5$ d6 di danno. I danni da caduta non possono superare i 20d6 di danno (anche se la caduta è da chilometri di altezza).

Le creature che subiscono danni letali da una caduta, atterrano in posizione prona.

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di dimezzare il danno quando cade da meno di 20 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in Danni Non Letali. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per l'uso della competenza Acrobatica.

Un personaggio non può utilizzare incantesimi cade, a meno che la caduta non sia superiore a 150 metri o l'incantesimo sia da 1 Azione. Utilizzare un'incantesimo mentre si cade richiede una prova di Concentrazione con DC pari a 20.

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.

Si subiscono 2d6 di danni da una caduta oltre i 15 metri e 5d6 per cadute oltre i 15 metri.

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Acrobatica o di Nuotare (Resistenza) con DC 15 se l'acqua è profonda almeno 6 metri. La DC della prova aumenta di 5 ogni 5 metri oltre i 15.

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 molto ad un grosso ammasso di acido devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 13 o subiranno 1 danno alla Potenza a round. 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. Il fumo oscura la vista, fornendo Copertura (+2 Difesa) ai personaggi che si trovano al suo interno.

FAME E SETE

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privi 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.

OGGETTI CADENTI

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori a distanze di mischia, 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 di contatto a distanza (Difesa a tocco contro attacco basato su Agilità). Questi attacchi hanno di solito una gittata di 3 metri. Se un oggetto cade su una creatura (invece di venire lanciato), quella creatura deve effettuare 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. Allo stesso modo, Nuotare (Resistenza) in acque calme richiede una prova di Resistenza con DC 10. I nuotatori addestrati possono prendere 10. Si ricordi che l'armatura o l'equipaggiamento pesante rendono qualsiasi tentativo di nuotare più difficile. D'altra parte, le acque rapide sono molto più pericolose.

Con una prova riuscita di Resistenza o una prova di Potenza con DC 15, i personaggi non rischiano di finire sott'acqua. Se falliscono, subiscono 1d3 Danni Non Letali per round (1d6 danni letali se le acque scorrono sopra rocce e avvallamenti).

L'acqua molto profonda non è solo nera come la pece, rendendo molto pericolosa la navigazione, ma infligge danni ancora peggiori a causa della pressione dell'acqua 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 molto fredda infligge 1d6 Danni Non Letali per minuto di esposizione a causa dell'ipotermia.

Annegamento

Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 8 volte il suo punteggio di Potenza, con un minimo di 6 round. Se il personaggio compie almeno 2 Azioni, la durata restante per cui può trattenere il fiato è ridotta di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Potenza con DC 10 ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

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 -4 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio con la competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'Abilità). I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

In situazioni di caldo estremo (sopra i 40° C), un personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 10 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio con la competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro

Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni ogni 10 minuti).

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 dai 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).

Inoltre, il personaggio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 5 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 Danni Non Letali. Coloro che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi 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, e 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 destino. 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 un altro Tiro Salvezza con bonus +4.

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).

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'effettivo contatto (cioè, 1d6 o 10d6 per round). Un'Immunità o una Resistenza al fuoco servono anche come resistenza o resistenza alla lava o 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. Un personaggio con la Competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi.

In condizioni di freddo estremo o di esposizione sotto i -17° C, un personaggio scoperto 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. Un personaggio con la Competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. 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 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 fossero 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%	Tempo Atmosferico	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 1d20 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/Urano/Tornado): La velocità del vento è superiore ai 75 km/h (vedi Tabella: Effetti del Vento). Inoltre, le tempeste sono accompagnate da pesanti neviccate (1d3 × 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tempeste 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.

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

La pioggia dimezza la visibilità, e impone penalità -4 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 movimento costa 1 azione in più. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 1d6 × 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 1d4 × 30 centimetri di neve ed entrare in zona di mischia così alta costa 2 azioni di movimento. Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4 × 1,5 metri, 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. La neve rende il terreno difficile.

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 -4). 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 -4 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 (CR 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 Potenza). 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 x 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.

Bufera: Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti a causa della Potenza del vento.

Tormenta: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 x 30 cm) e freddo intenso rende le tormentate 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 mischia. Le creature più lontane di mischia godono di Copertura leggera (+2 Difesa).

La nebbia rende il terreno difficile.

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

Potenza del Vento	Velocità del Vento	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 -4.

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 -4 ai Tiri per Colpire. Le prove di Consapevolezza basate sull'udito subiscono penalità -8 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 -8 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 (CR 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 vengono risucchiati dentro il tornado.

Coloro che entrano in contatto con la nube conica vengono sollevati da terra e sbatacchiati per 1d10 round, subendo 6d6 danni per round, prima di venirne espulsi violentemente (con l'applicazione dei danni da caduta).

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.

Adattamento Naturale: Qualsiasi creatura del Sottotipo Acquatico può respirare sott'acqua facilmente e non viene influenzata dalle temperature estreme riscontrabili nel proprio ambiente tipico. Le creature Acquatiche e quelle con la capacità di trattenere il respiro sono molto più resistenti al danno da pressione: non subiscono questo tipo di danno a meno che non vengano spostate istantaneamente da una profondità ad un'altra (in tal caso si adattano al cambio di pressione dopo aver superato con successo cinque Tiro Salvezza su Tempra contro gli effetti della pressione).

Avventure Nautiche

L'acqua può fornire l'ambientazione per un'esperienza di gioco diversa ed unica: l'avventura nautica. In un simile scenario, gli effetti e i pericoli delle avventure subacquee sono sostituiti dalle sfide di superficie, dal momento che i personaggi e i loro avversari utilizzano navi e barche per spostarsi in tale ambiente. Di solito, le avventure nautiche si risolvono normalmente, con un combattimento a bordo di una nave simile ad uno terrestre. Se il combattimento avviene durante una tempesta o in mari agitati, considerate il ponte della nave come terreno difficile. Ricordatevi di considerare gli effetti sulle prove di Concentrazione per il tempo atmosferico o il rollio.

Combattimento Rapido in Mare

Quando sono le navi a combattere, le cose cambiano un po'. Le regole seguenti non hanno lo scopo di simulare accuratamente tutti gli aspetti di un combattimento navale, ma solo fornirvi rapide e semplici regole per sbrogliare tali situazioni quando si tramutano in un'avventura nautica, che sia una battaglia tra due navi o tra una nave ed un mostro marino.

Preparazione: Stabilite quali tipi di navi sono coinvolte nel combattimento (vedi Tabella: Statistiche delle Navi). Utilizzate una griglia da battaglia ampia e vuota per rappresentare le acque in cui ha luogo la battaglia. Un singolo quadretto corrisponde a 9 metri di distanza. Raffigurate ogni nave piazzando dei segnalini che occupino l'appropriato numero di quadretti (le navi giocattolo sono ottimi segnalini e potete reperirle nei negozi di modellismo).

Cominciare il Combattimento: Quando il combattimento inizia, lasciate che i personaggi (ed importanti PNG alleati) tirino l'Iniziativa normalmente; la nave si muove ed attacca sulla base del risultato di iniziativa del capitano. Se una delle navi in battaglia usa le vele per spostarsi, determinate casualmente in quale direzione sta soffiando il vento tirando 1d8 e seguendo le linee guida per le Armi a Spargimento che mancano il bersaglio.

Movimento: Sulla base del punteggio di Iniziativa del capitano, la nave può muoversi alla propria velocità base in un singolo round come se l'Azione corrispondesse a quella del capitano stesso (o al

doppio della sua velocità come unica azione del round), finché ha il proprio equipaggio minimo al completo. La nave può incrementare o diminuire la propria velocità di 9 metri per round, fino al raggiungimento della velocità massima. In alternativa, il capitano può cambiare direzione (al massimo un lato di un quadretto alla volta) (2 Azioni). Una nave può cambiare direzione solo all'inizio del turno. Attacchi: I membri in eccesso rispetto al requisito minimo di equipaggio di una nave possono essere collocati a manovrare le Macchine d'Assedio. Le Macchine d'Assedio attaccano sulla base del punteggio di Iniziativa del capitano.

Una nave può anche tentare di speronare un bersaglio se ospita l'equipaggio minimo. Per speronare un bersaglio, la nave deve muoversi di almeno 9 metri e finire con la prua in un quadretto adiacente ad esso. Quindi, il capitano della nave effettua una prova di Professione (marinaio): se il risultato è pari o superiore alla Difesa del bersaglio, la nave colpisce il suo obiettivo, infliggendogli danni come indicato nella Tabella: Statistiche delle Navi e allo stesso tempo subendo il danno minimo. Una nave equipaggiata con uno sperone infligge al bersaglio 3d6 danni addizionali (l'imbarcazione attaccante non subisce danno addizionale).

Affondamento

Una nave ottiene la condizione in affondamento quando i suoi Punti Ferita scendono a 0 o meno. Una nave in affondamento non può muoversi o attaccare e dopo 10 round si considera affondata. Ogni 25 danni subiti da una nave che affonda si riduce l'affondamento di 1 round. L'incantesimo di Fabbricare consente di riparare una nave che affonda se i Punti Ferita della stessa sono riportati sopra lo 0, caso in cui la nave perde la condizione in affondamento. In genere, le riparazioni non magiche richiedono troppo tempo per salvare una nave dall'affondamento una volta che questa inizia a sprofondare.

Statistiche di una Nave

Nel mondo reale esiste una grande varietà di barche e navi, dalle piccole zattere agli imponenti galeoni. A rappresentanza di ciò, la Tabella: Statistiche delle Navi classifica sette dimensioni standard di nave e le rispettive statistiche. Così come le culture del mondo reale hanno creato ed adattato differenti tipi di imbarcazioni, così le razze di mondi fantasy potrebbero creare le proprie bizzarre navi. I Narratori potrebbero utilizzare o modificare queste statistiche per soddisfare le esigenze delle loro creazioni e, comunque, descrivere tali mezzo di trasporto a proprio piacimento. Tutte le navi presentano i seguenti tratti.

Tipo: Si tratta di una categoria generale che elenca la tipologia base di nave.

Difesa: La Difesa della nave. Per calcolare la Difesa effettiva di una nave, aggiungete il punteggio di Professione (marinaio) del capitano alla Difesa base della stessa. Gli attacchi di contatto contro una nave ignorano il modificatore del capitano. Una nave non è mai Impreparata.

TS Base: Il modificatore dei Tiri Salvezza Base di una nave (Tempra, Riflessi e Volontà) hanno lo stesso valore. Per determinare gli effettivi modificatori dei Tiro Salvezza di una nave, aggiungete il modificatore di Professione (marinaio) del capitano a questo valore.

Velocità Massima: La velocità massima di una nave in combattimento. Un asterisco indica che la nave ha delle vele e può spostarsi a velocità raddoppiata se si muove nella stessa direzione del vento. Una nave che abbia solo delle vele può spostarsi solo in presenza di vento.

Armamenti: Il numero di Macchine d'Assedio che possono essere equipaggiate sulla nave. Uno sperone utilizza uno di questi slot e una nave può essere equipaggiata soltanto con uno sperone.

Speronamento: L'ammontare di danni che infligge una nave con un attacco di speronamento riuscito (senza uno sperone).

Quadretti: Il numero di quadretti che la nave occupa sulla griglia di combattimento. Una nave si considera sempre della larghezza di un quadretto.

Equipaggio: Il primo numero indica l'equipaggio minimo di cui la nave ha bisogno per funzionare normalmente, ad esclusione degli addetti alle armi. Il secondo indica il numero massimo della ciurma più i soldati o passeggeri aggiuntivi. Una nave senza il suo equipaggio minimo può soltanto muoversi, cambiare velocità, cambiare direzione, o speronare se il suo capitano supera una prova di Professione (marinaio) con DC 20. Un equipaggio che eccede il numero minimo non influenza il movimento, ma i suoi componenti possono sostituire i membri caduti o manovrare armi aggiuntive.

Tabella: Statistiche delle Navi

Tipo	Difesa	PF	TS base	Vel. (m/s)	Arma	Speronamento	Qualità	Equipaggio
Zattera	9	10	+0	4.5	0	1d6	1	1/4
Barca a Remi	9	20	+2	9	0	2d6+6	1	1/3
Battello	8	60	+4	9	1	2d6+6	2	4/15+100
Nave Lunga	6	75	+5	18	1	4d6+18	3	50/75+100
Barca a Vela	6	125	+6	18	2	3d6+12	3	20/50+120
Nave da Guerra	2	175	+7	18	3	3d6+12	4	60/80+160
Galea	2	200	+8	27	+4	6d6+24	4	200/250+200

AVVENTURE IN CITTA'

Dio creò la campagna, e l'uomo creò la città. (William Cowper)

A prima vista, una città è molto simile a un dungeon, in quanto è composta da pareti, porte, stanze e corridoi. Le avventure ambientate in città differiscono da quelle ambientate nei dungeon per due motivi principali. I personaggi hanno accesso a un maggior numero di risorse e devono tenere conto della presenza delle forze dell'ordine.

Accesso alle Risorse: A differenza dei dungeon e delle terre selvagge, i personaggi possono comprare e vendere Equipaggiamento molto rapidamente in città. Una città grande o una metropoli probabilmente dispongono di PNG ed esperti di alto livello specializzati nei settori più oscuri della conoscenza, in grado di offrire aiuto e di interpretare gli indizi. E quando i personaggi sono malconci e contusi, possono sempre fare ritorno alle comodità delle loro camere nella locanda.

La libertà di effettuare una ritirata e l'accesso alle merci del mercato significa che i giocatori dispongono di un maggior controllo sui ritmi di gioco di un'avventura in città.

Forze dell'Ordine: L'altro elemento di distinzione tra andare all'avventura in una città ed esplorare un dungeon sta nel fatto che il dungeon è, quasi per definizione, un luogo senza regole dove la sola legge è quella dell'agguato: uccidere o essere uccisi.

Una città, d'altro canto, è sorretta da un codice di leggi, molte delle quali sono state ideate esplicitamente per prevenire quel genere di comportamento nel quale gli avventurieri indulgono spesso e volentieri: uccidere e saccheggiare. Tuttavia, le leggi cittadine riconoscono la gravità della minaccia che i mostri costituiscono alla stabilità cittadina, ed è assai raro che la proibizione di uccidere valga anche per mostri come le aberrazioni o gli esterni malvagi.

La maggior parte degli umanoidi malvagi, tuttavia, solitamente gode della stessa protezione riservata a tutti gli altri cittadini. Appartenere a un allineamento malvagio non è un crimine (tranne forse in quelle città dove vige una severa teocrazia, col potere magico necessario per far valere la legge); soltanto gli atti malvagi vengono considerati un'infrazione alla legge.

Anche quando gli avventurieri incontrano un malfattore impegnato a commettere i crimini più orribili nei confronti della popolazione cittadina, la legge vede comunque di cattivo occhio chi si fa giustizia da solo uccidendo il malfattore o impedendo in altri modi che venga condotto davanti a un tribunale per essere processato.

Limitazioni alle Armi e agli Incantesimi

Ogni città ha le sue leggi riguardo alle armi che è possibile portare con sé circolando in pubblico e alle limitazioni agli incantesimi.

Le leggi cittadine potrebbero non influenzare tutti i personaggi in egual modo. Un uomo di fede che si muove con un'arma al seguito non viene ostacolato in alcun modo dalla legge che impone di legare con un laccio le armi, ma un incantatore subisce una riduzione considerevole del suo potere se il suo Scigno viene confiscato alle porte della città.

Elementi Urbani

Pareti, porte, illuminazione scarsa e terreno sconnesso: sotto molti aspetti, una città è simile a un dungeon. Di seguito vengono descritti nuovi elementi adatti a un'ambientazione cittadina.

Mura e Cancelli

Molte città sono difese da un cerchio di mura. Delle normali mura cittadine sono in pietra rinforzata, spesse 1,5 metri e alte 6 metri. Un muro simile è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Scalare (Resistenza) con DC 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, e lo spazio per camminare sulle mura è a malapena sufficiente per una guardia.

Le mura

A differenza delle città più piccole, le metropoli spesso sono dotate anche di mura interne, a volte delle vecchie mura erette quando la città era più piccola, oppure mura che separano i vari quartieri gli uni

dagli altri. A volte queste mura sono alte e larghe come quelle esterne, ma molto più spesso hanno le dimensioni di quelle di una città grande o piccola.

Torri di Guardia: Alcune mura cittadine sono dotate di torri di guardia che spuntano a intervalli regolari. Sono poche le città che hanno guardie a sufficienza da collocare su ogni torre di guardia, a meno che la città non si aspetti un attacco dall'esterno. Le torri offrono una visuale elevata della campagna circostante oltre a un baluardo di difesa contro gli invasori nemici.

Le torri di guardia solitamente sono più alte di 3 metri rispetto al muro di cui fanno parte, e il loro diametro è pari a 5 volte lo spessore delle mura. Delle feritoie per gli arcieri si aprono ai piani alti della torre, e la cima è merlata allo stesso modo delle mura circostanti. Nelle torri più piccole (del diametro di circa 7,5 metri, lungo un muro spesso 1,5 metri) una semplice scala a pioli collegava l'interno della torre al tetto. Nelle torri più grandi si trovano vere e proprie scale.

L'accesso alla torre è protetto da pesanti porte in legno, con rinforzi in ferro e serrature buone (Disattivare Congegni (Criminalità) DC 30). Normalmente è il capitano delle guardie a custodire la chiave d'accesso alla torre, e una seconda copia viene conservata nella fortezza interna o nella caserma cittadina.

Cancelli: Un tipico cancello d'accesso alla città è composto da una guardiola con due saracinesche e delle feritoie nello spazio tra di esse. Nei paesi e nelle città piccole, l'entrata principale è protetta da doppie porte di ferro incastrate nelle mura cittadine.

I cancelli rimangono solitamente aperti durante il giorno e chiusi a chiave o sbarrati di notte.

Generalmente, soltanto un cancello lascia entrare i viaggiatori dopo il tramonto, ed è sorvegliato da guardie che apriranno le porte solo per qualcuno che abbia un aspetto onesto, presenti i documenti appropriati, o le corrompa con una cifra sufficiente (in base al tipo di città e di guardie).

Guardie e Soldati

Una città solitamente è dotata di personale militare di servizio a tempo pieno pari all'1% della sua popolazione adulta, in aggiunta ai soldati di turno o di leva pari al 5% della popolazione. I soldati a tempo pieno sono guardie cittadine responsabili del mantenimento dell'ordine in città, con un ruolo simile a quello della polizia moderna, e (in misura assai minore) della difesa della città dagli assalti esterni. I soldati in leva forzata vengono chiamati alle armi in caso di un attacco in città.

Un tipico schieramento di guardie cittadine si distribuisce in tre turni di servizio da otto ore ciascuno, col 30% delle sue forze in servizio di giorno (dalle 8 alle 16), il 35% in servizio di sera (dalla 16 alle 24) e il 35% di servizio nel turno di notte (dalle 24 alle 8). In qualsiasi momento, l'80% delle guardie in servizio è di pattuglia per le strade, mentre il 20% rimanente è assegnato a varie postazioni per la città, pronti a reagire ad eventuali allarmi. Una postazione di guardia simile è presente almeno in ogni vicinato cittadino (un vicinato è composto da vari quartieri).

La maggioranza delle guardie cittadine è composta da combattenti, quasi tutti di 1° livello. Gli ufficiali sono combattenti di livello più alto, e forse anche qualche incantatore.

Macchine d'Assedio

Le macchine d'assedio sono grosse armi, strutture temporanee o meccanismi tradizionalmente usati per assediare un castello o una fortezza.

Catapulta Pesante: Una catapulta pesante è una gigantesca macchina d'assedio in grado di scagliare macigni o altri oggetti pesanti con grande forza. Dal momento che l'arco di lancio della catapulta è molto alto, il marchingegno è in grado di colpire anche aree al di fuori della sua linea di visuale. Per fare fuoco con una catapulta pesante, il capo degli operatori del macchinario effettua una prova speciale con DC 15 usando solo il suo valore di Competenza di Difesa, il suo modificatore di Intelletto, la penalità per la gittata e il modificatore relativo alla sezione inferiore della Tabella: Macchine d'Assedio.

Se la prova ha successo, il macigno della catapulta colpisce la zona di mischia a cui la catapulta aveva mirato, infliggendo i danni indicati a qualsiasi oggetto o personaggio nella zona. I personaggi che superano con successo un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 subiscono danni dimezzati. Una volta che il macigno ha colpito la zona, i tiri successivi colpiranno la stessa zona, a meno che la catapulta non venga ridirezione o il vento non cambi direzione o velocità.

Se il macigno di una catapulta manca il bersaglio, si tira 1d8 per determinare dove atterra. Il risultato indica la direzione in cui il colpo devia, dove 1 indica verso la catapulta stessa e i valori da 2 a 8 le direzioni successive in senso orario attorno alla zona bersaglio. La distanza coperta è pari a 1d4x10 metri.

Per caricare una catapulta è necessaria una serie di azioni che portano via tutto il round. Occorre una prova di Potenza con DC 15 per abbassare il braccio della catapulta; la maggior parte delle catapulte hanno ruote che permettono fino a due operatori di usare l'azione di Aiutare un Altro per assistere l'operatore principale della carrucola.

Una prova di Professione (ingegnere d'assedio) con DC 15 consente di agganciare il braccio in posizione, e poi un'altra prova di Professione (ingegnere d'assedio) con DC 15 servirà per caricare il proiettile sulla catapulta. Sono necessarie quattro round per ricaricare una catapulta pesante (vari operatori della catapulta possono compiere queste azioni nello stesso round, quindi quattro persone possono ricaricare una catapulta nel giro di 1 solo round).

Una catapulta pesante occupa uno spazio di 4,5 metri.

Catapulta Leggera: Questa è una versione più piccola e più leggera della catapulta pesante. Funziona essenzialmente come una catapulta pesante, con la differenza che è necessaria una prova di Potenza con DC 10 per agganciare il braccio al suo posto, e soltanto 2 round per ridirezionare la catapulta.

Una catapulta leggera occupa uno spazio di 3 metri.

Balista: Una balista è in pratica una balestra pesante enorme fissa. La sua taglia rende difficile il suo utilizzo per la maggior parte delle creature. Quindi, una creatura media subisce penalità -4 ai Tiri per Colpire quando usa una balista, e una creatura piccola subisce penalità -6. Per una creatura di taglia inferiore alla grande sono necessari 2 round per ricaricare la balista dopo aver fatto fuoco.

Una balista occupa uno spazio di 1,5 metri.

Ariete: Questo tronco massiccio a volte è legato e sospeso a un traliccio mobile che consente a coloro che lo manovrano di farlo oscillare con Potenza sempre crescente contro un bersaglio. Come unica azione del round, il personaggio più vicino alla punta dell'ariete effettua un TC per Colpire contro la Difesa della costruzione, applicando penalità -4 per la mancanza di competenza (non è possibile avere competenza nell'uso di questo macchinario). Oltre ai danni indicati nella Tabella: Macchine d'Assedio, fino a nove altri personaggi possono spingere l'ariete e aggiungere i loro modificatori di Potenza al danno dell'ariete, se riservano un'azione di attacco per farlo. E' necessaria almeno una creatura Enorme o di taglia superiore, 2 creature Grandi, 4 creature Medie oppure 8 creature Piccole per manovrare un ariete (le creature Minuscole o di taglia inferiore non possono usare un ariete).

Un ariete solitamente è lungo 9 metri. In una battaglia, le creature che manovrano un ariete devono disporsi in due file adiacenti di eguale lunghezza con l'ariete sorretto tra le due file.

Torre da Assedio: Questo macchinario è un'enorme torre di legno montata su ruote o cilindri che può essere spinta contro un muro per consentire agli assediati di scalare la torre e quindi arrivare in cima alle mura beneficiando di Copertura. Le pareti in legno della torre di solito sono spesse circa 30 cm. Una torre da assedio tipica occupa uno spazio di 4,5 metri. Le creature al suo interno la spingono a una velocità di 3 metri (una torre da assedio non può correre). Le otto creature che spingono la torre al piano terreno godono di Copertura totale, quelle ai piani superiori godono di Copertura migliorata e possono tirare attraverso le feritoie per gli arcieri.

Tabella: Modificatori di Attacco delle Catapulte

Circostanza	Modificatore
La linea di visuale non giunge fino alla zona bersaglio	-6
Tiro consecutivo (gli operatori riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti)	+2 cumulativo per per colpo mancato precedente (max +10)
Tiro consecutivo (gli operatori non riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti ma un osservatore fornisce indicazioni)	+1 cumulativo per per colpo mancato precedente (max +5))

Tabella: Macchine d'Assedio

Macchina	Costo (mo)	Danno	Gittata (metri)	Operatori
Catapulta pesante	800	6d6	60	4
Catapulta leggera	5500	4d6	45	2
Ballista	500	3d8	36	1
Ariete	1000	3d6	-	10
Torri da Assedio	2000	-	-	20

Strade Cittadine

Le tipiche strade di una città sono strette e tortuose. La maggior parte delle vie cittadine è larga dai 4,5 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1,5 metri. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni, è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinare vengono considerate equivalenti a detriti sparsi, e aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 2.

Alcune città non hanno grandi viali d'accesso, specialmente quelle che sono cresciute gradualmente partendo come piccoli insediamenti. Le città che sono state progettate a tavolino, o che forse sono state consumate da un grave incendio che ha consentito alle autorità di costruire nuove strade su quelle che un tempo erano aree abitate, potrebbero disporre di alcune strade più grandi che le attraversano. Queste strade principali sono ampie 7,5 metri, e consentono ai carri di passare l'uno di fianco all'altro, con marciapiedi di 1,5 metri su entrambi i lati.

Folla: Le strade cittadine sono gremite di gente che va e viene, impegnata nelle varie faccende giornaliere. Nella maggior parte dei casi non è necessario includere ogni popolano di 1° livello sulla mappa quando si giunge a un combattimento sul viale principale della città.

E' sufficiente invece indicare quali zone sulla mappa sono occupati dalla folla. Se la folla vede qualcosa di pericoloso, si allontanerà alla velocità di 9 metri per round a conteggio di Iniziativa 0. Per entrare in contatto con la folla bisogna avere una distanza di mischia. La folla fornisce Copertura a chiunque riesca a entrarvi, consentendo un'approva di Furtività (Consapevolezza) e fornendo un bonus alla Difesa e ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Dirigere la Folla: è necessaria una prova di Diplomazia (Faccia Tosta) con DC 15 o di Intimidire (Faccia Tosta) con DC 20 per convincere una folla a spostarsi in una certa direzione, e la folla deve essere in grado di sentire o vedere il personaggio che effettua il tentativo. E' necessaria tutto un round per effettuare la prova di Diplomazia, mentre serve solo un'Azione per effettuare la prova di Intimidire. Se due o più personaggi tentano di spingere la folla in due direzioni diverse, effettuano prove di Diplomazia (Faccia Tosta) o di Intimidire contrapposte per determinare a chi la folla darà ascolto. La folla ignorerà entrambi, se tutti e due i risultati delle prove dovessero essere inferiori alle DC sopra indicate.

Sopra e Sotto le Strade

Tetti: Per arrampicarsi su un tetto di solito è necessario scalare un muro (vedi la sezione Pareti), a meno che un personaggio non possa raggiungere un tetto saltando giù da una finestra, un balcone o un ponte più alto. I tetti piatti sono comuni solo nelle zone a clima caldo (la neve, accumulandosi, può far crollare un tetto piatto) e sono facili da percorrere correndo. Spostarsi sulla cima di un tetto richiede una prova di Acrobatica con DC 20. Spostarsi orizzontalmente su un tetto inclinato (muovendosi in parallelo alla sua cima, in pratica) richiede una prova di Acrobatica con DC 15. Spostarsi su e giù lungo un tetto inclinato richiede una prova di Acrobatica con DC 10.

Prima o poi un personaggio giungerà alla fine del tetto, e dovrà effettuare un lungo salto per passare al tetto successivo o per scendere a terra. La distanza che separa un tetto dal successivo di solito è di 3 metri, ma il tetto dall'altra parte potrebbe essere più alto o più basso di 1,5 metri, o alla stessa altezza. Si usano le indicazioni date per Acrobatica (il picco d'altezza in un salto in lungo è pari ad un quarto della distanza orizzontale) per determinare se il personaggio è in grado di effettuare un salto.

Fognature: Per entrare nelle fognature, i personaggi solitamente devono aprire una grata (1 round) e saltare in basso per 3 metri. Le fognature sono costruite esattamente come dei dungeon, con la

differenza che il pavimento è scivoloso o ricoperto d'acqua. Le fognature sono anche simili ai dungeon per quello che riguarda le creature che è possibile incontrare al loro interno. Alcune città sono state costruite sulle rovine di civiltà più antiche, quindi le fognature potrebbero anche condurre a tesori e pericoli appartenenti a un'era passata.

Edifici Cittadini

La maggior parte degli edifici cittadini è divisa in tre categorie. Molti edifici in una città sono alti da due a cinque piani e sono costruiti l'uno di fianco all'altro per formare lunghe file, interrotte soltanto dalle vie principali o secondarie. Questi edifici a schiera solitamente ospitano un negozio a pianterreno, con uffici o appartamenti ai piani superiori.

Le locande, le imprese commerciali più ricche e i magazzini più grandi (oltre a eventuali mulini, concerie e altre attività che richiedano molto spazio) in genere sono grossi edifici indipendenti alti fino a cinque piani.

Infine, le abitazioni, i negozi, i magazzini e i depositi più piccoli sono dei semplici edifici di legno a un piano, specialmente nei quartieri più poveri.

Illuminazione Cittadina

Se una città possiede grandi viali d'accesso, questi saranno illuminati da lanterne appese a un'altezza di circa 2 metri sui lati degli edifici. Queste lanterne sono poste a una distanza di 9 metri l'una dall'altra, quindi l'illuminazione in queste strade è praticamente continua. Le strade secondarie e i vicoli non sono illuminati; è consuetudine per i cittadini pagare un lanternaio che li accompagni, se devono uscire di notte.

I vicoli possono essere luoghi bui anche di giorno, grazie alle ombre degli edifici più alti circostanti. Un vicolo buio di giorno non è buio a sufficienza da poter conferire copertura completa ma leggera.

AVVENTURE E DISASTRI

Per prima cosa, nessuno rimane indietro. (anonimo)

I disastri naturali sono pericoli ambientali terrificanti che portano morte e devastazione. Quelli soprannaturali possono essere anche più distruttivi, poiché possono sfigurare per sempre un mondo. Un disastro è più simile ad un'avventura che ad un incontro, e non ha uno specifico Grado di Sfida. Piuttosto, ogni parte del disastro dovrebbe essere trattata come un incontro separato ideato con un grado di Sfida adeguato ai PG.

Sotto vengono presentate le regole per gestire gli effetti di tre diversi tipi di disastri, sia naturali che soprannaturali. Alcuni disastri si verificano rapidamente, come terremoti e tsunami, mentre altri procedono attraverso numerose fasi, come gli incendi forestali, i vulcani e le sollevazioni di non morti. Aggiustate lo schema dell'avventura per adattarlo al disastro, per permettere agli eventi di svolgersi nel corso di pochi minuti o molti giorni a seconda di quello che vi serve.

Vulcani

Quando la crosta terrestre si rompe ed espelle il suo cuore fuso ha luogo uno dei disastri naturali più drammatici: l'eruzione di un vulcano. Le eruzioni vulcaniche offrono una vasta gamma di opzioni al Narratore, inclusi lava, bombe laviche, gas venefici e colate piroclastiche. I Narratore potrebbero anche considerare l'idea di far presagire una drammatica eruzione vulcanica (o draghi vulcanici) con pericoli preesistenti, come valanghe e terremoti minori.

Lava

I flussi lavici generalmente sono associati alle eruzioni non esplosive e possono essere un elemento permanente dei vulcani attivi. Le colate laviche sono per lo più lente e si muovono a 4,5 metri per round (penalità azione movimento 1), ma quelle più calde sono rapide, e raggiungono i 12 metri per round (nessuna penalità azione movimento). La lava incanalata, come in un tubo lavico, è molto pericolosa, poiché si muove alla velocità di 36 metri per round (4 azioni di movimento a round) (un pericolo con grado di Sfida 6). Le creature raggiunte da una colata lavica devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 o sono sommerse dalla lava. Il successo indica che sono a contatto con la Lava ma non Immerse.

Bombe Laviche (CR 2 o 8)

Agglomerati di pietra fusa possono essere scagliati a molti chilometri da un vulcano che erutta, raffreddandosi in solida pietra prima di raggiungere il terreno. Una tipica bomba lavica colpisce un punto designato dal Narratore ed esplode in un raggio medio. Tutte le creature nell'area devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subiscono 4d6 danni. Le creature che hanno Copertura o sono in grado di coprirsi (come con unoscudo) ottengono bonus +2 a questo tiro. A volte si formano bombe laviche molto grandi che infliggono 12d6 danni. Le bombe laviche normali hanno grado di Sfida 2, quelle grandi grado di Sfida 5.

Gas Venefici (CR 5)

Una delle minacce più insidiose di un vulcano è il gas tossico, spesso non notato tra il fuoco e la distruzione. Diversi tipi di vapori venefici scaturiscono da un'eruzione vulcanica, alcuni visibili, altri no. I gas venefici infliggono 1d6 danni alla Potenza per round se inalati (Tempra DC 15 nega, la DC aumenta di 1 per ogni Tiro Salvezza precedente), e quelli visibili funzionano anche come Fumo Denso. Le nubi di gas venefici fluiscono verso il basso, e generalmente arrivano ad una altezza di 6 metri. Forti venti possono deviare le nubi di gas, così come alte barriere, a condizione che il gas abbia un altro posto dove andare.

Colate Piroplastiche (CR 10)

Alcune eruzioni vulcaniche creano una devastante ondata di cenere ardente, gas bollenti e detriti vulcanici chiamata colata piroclastica che può viaggiare per chilometri. Una colata piroclastica viene trattata come una Valanga che viaggia a 150 metri per round, combinata con gli effetti dei gas venefici indicati sopra. Il contatto con i detriti roventi della colata infligge 2d6 danni da fuoco per round, mentre qualsiasi creatura seppellita dalla colata subisce 10d6 danni per round.

Tsunami

Gli tsunami, talvolta attribuiti ad onde di marea, sono tremende ondate d'acqua causate da terremoti sottomarini, esplosioni vulcaniche, smottamenti o impatti di asteroidi. Gli tsunami non si possono individuare finché non raggiungono l'acqua poco profonda, quando la massa d'acqua forma una grande onda. A seconda delle dimensioni dello tsunami e della pendenza della costa, l'onda può coprire qualsiasi distanza, dal centinaio di metri fino ad oltre un chilometro sulla terra ferma, lasciandosi dietro una scia di distruzione. L'acqua poi si ritira, trascinando via ogni sorta di detriti e creature fino in alto mare.

L'esatta devastazione causata è soggetta alla discrezione del Narratore, ma un tipico tsunami abbatte o sradica tutte le strutture temporanee o mal costruite sul suo percorso, distrugge circa il 25% degli edifici ben costruiti (causando danni significativi a quelli che restano) e lascia le fortificazioni solide leggermente danneggiate. Almeno 1/4 della popolazione che vive nell'area (inclusi animali e mostri) muore nel disastro, trascinato in mare, affogato sulla spiaggia o seppellito sotto le macerie.

Una creatura può evitare di essere portata via dal mare con una prova di Nuotare (Resistenza) con DC 25; altrimenti viene trascinata a 6d6 x 3 metri dalla riva. Le acque dopo uno tsunami sono sempre considerate agitate o tempestose, salvo influenze magiche. Una creatura coinvolta nel cedimento di un edificio subisce 6d6 danni (TS su Riflessi DC 15 dimezza), o la metà se la struttura è particolarmente piccola. c'è una probabilità del 50% che la creatura venga sepolta (come per un Crollo), o che lo tsunami possa distruggere l'edificio, liberando la creatura dalle macerie.

Sollevazione di Non Morti

Frutto di un'antica maledizione o di atti necromantici, uno dei disastri soprannaturali più terrificanti è la sollevazione di Non Morti: il morto che emerge dalla tomba per reclamare il vivo. Questo disastro può colpire qualsiasi area dove sono stati sepolti dei morti, non solo paesi e città. Più di un campo di battaglia ha visto sorgere una legione di rinsecchiti combattenti Non Morti. Le sollevazioni di Non Morti si svolgono ad ondate, con la tempistica che varia secondo le forze principali in gioco. Gli eventi possono succedersi nel corso di pochi giorni, con la devastazione di una città, o protrarsi per settimane con la popolazione terrorizzata che si rannicchia dietro porte sprangate e lotta per sopravvivere. Durante il giorno, spesso la vita ritorna ad una parvenza di normalità, poiché la luce del giorno sopprime temporaneamente il potere della non morte.

I Morti Inquieti

Nelle prime notti di una sollevazione di Non Morti, i morti recenti si rianimano come zombi. Quelli sepolti in terra consacrata non si rianimano, ma i corpi lasciati insepolti o in fosse comuni barcollano fuori per le strade, portando scompiglio. Inizialmente, solo alcuni cadaveri sono capaci di liberarsi dalle loro bare e tombe, ma ogni sera, il numero di cadaveri vivi aumenta. Quando giunge l'alba, i morti cercano la sicurezza nelle loro tombe o di altri luoghi nascosti. Chiunque venga colto dalla luce del giorno si agita Confuso finché non viene distrutto o raggiunge un rifugio. A discrezione del Narratore, cadaveri di non umanoidi possono risorgere come Non Morti nelle notti seguenti.

Il Risveglio degli Scheletri

Con l'avanzare della sollevazione, cadaveri sempre più vecchi si uniscono alle schiere dei Non Morti. Scheletri che recano tracce di vesti funebri marcite da tempo scavano con gli artigli una via d'uscita da cimiteri e cripte, ed agiscono con una malevolenza ed organizzazione raramente riscontrate tra i loro simili. I Non Morti rimangono privi di Intelletto, ma il potere magico dietro all'incursione dona loro l'efficienza e l'acume tattico di un esercito di viventi. Gli Scheletri scovano armi e corazze con cui equipaggiarsi per la battaglia. L'élite degli Scheletri campioni guida le truppe, utilizzando Oggetti Magici trafugati da tombe abbandonate. Infine, anche Ghoul e Wight vagano in cerca di preda per le strade durante il buio, insieme ad altri Non Morti minori dotati di libero arbitrio.

Anime Perse

Mentre la sollevazione raduna le forze, si risvegliano anche le anime inquiete di cadaveri da tempo ridotti in polvere. Fantasma, Ombre, Wraith e persino Spettri sorgono per dare la caccia ai vivi. Alcuni Fantasma potrebbero liberarsi dalla malevola influenza della sollevazione e dei personaggi intraprendenti potrebbero raccogliere preziose informazioni da questi spiriti inquieti.

L'infusione di energia negativa fortifica i Non Morti all'interno dell'area dell'incursione, concedendo i benefici di una Benedizione. Le aree una volta consacrate sono ora trattate come terreno normale, e possono fungere da nuove fonti di cadaveri per le armate Non Morte; il terreno santificato rimane inviolato.

Quando i Non Morti diventano più forti, l'ondata crescente di energia negativa avvicina il Piano delle Ombre, stingendo o ingrigendo i colori tranne durante le ore più brillanti del giorno. Anche i Non Morti più vulnerabili alla luce possono muoversi impunemente dal tardo pomeriggio alla mezza mattinata.

Necropoli

Il flusso di energia negativa è irreversibile, l'oscurità infine reclama l'area, coprendola con un'ombra perpetua. Il terreno santificato resta un raro santuario, ma solo finché non viene distrutto dalle forze malevoli forze esterne.

Gli eroi morti negli scontri ritornano come spaventosi generali Non Morti. I pochi superstiti viventi vengono assoggettati come schiavi. L'area diviene una città della morte o ne viene cominciata la costruzione se non esisteva o non è sopravvissuta alcuna città. I Non Morti dotati di libero arbitrio si radunano in questo nuovo santuario e solo gli eroi più grandi riescono a tornare da quest'area ormai avvizzita al mondo dei vivi.

AVVENTURE NEI DUNGEON

Linux is user friendly. It's just very picky about who its friends are (anonimo) (Full Metal Jacket, Film, 1987)

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 dei personaggi. Queste regole si possono applicare a qualsiasi tipo di dungeon, dal relitto di una nave ad un vasto complesso di grotte sotterranee.

Tipi 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 ripetutamente 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 sotterranee abbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, ma è possibile trovare bestie erranti.

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 stazionarie 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 si aggirano 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.

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 l'altra solitamente, ma non sempre, 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 Tipico	DC per Sfondare	Durezza	Punti Ferita	DC per Scalare
Mattoni	30 cm	35	8	90	20
Mattoni superiori	30 cm	35	8	120	25
Mattoni 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

Pareti in Mattoni: Il tipo più comune di parete per un dungeon, le pareti in mattoni 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 sono in grado di bloccare tutti i rumori, tranne quelli più forti. E' necessaria una prova di Scalare (Resistenza) con DC 20 per muoversi lungo una parete in mattoni.

Pareti in Mattoni di Qualità Superiore: A volte le pareti in mattoni 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 Scalare (Resistenza) (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 la prova di Potenza 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 serpi sotterranee. 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 Scalare (Resistenza) 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. È necessaria una prova di Scalare 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 +4 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 Denso: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Entrare in una zona di mischia ricoperta di pietrisco denso costa 2 azioni di movimento. Un pavimento cosperso di pietrisco denso aggiunge 5 alla DC delle prove di Acrobatica, e aggiunge 2 alla DC delle prove di Consapevolezza (Muoversi Silenziosamente)

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 adiacenti 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 diverse decine di centimetri, obbligando il personaggio a una prova di Resistenza (Scalare) 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 difficile e quindi il movimento è dimezzato, la DC delle prove di Acrobatica è aumentata di 5. 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 2,5 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 delle prove di Acrobatica. 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 +5 alle prove di Acrobatica per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha Bonus +2 alla propria prova contrapposta di Potenza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Le sporgenze a volte possono anche essere delimitate da balaustre alte 60-90 centimetri. Simili muri forniscono Copertura da aggressori entro distanza 3 metri dall'altro lato del muro, ammesso che il bersaglio sia più vicino alla balaustra di chi attacca.

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 tanto 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) allora è 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 è costruito nello stesso modo di una trappola.

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 sfondare	
				Bloccata	Chiusa a chiave
Legno semplice	2.5	5	10	13	15
Legno buono	3.75	5	15	16	18
Legno robusto	5	5	20	23	25
Pietra	10	8	60	28	28
Ferro	5	10	60	28	28
Saracinesca di legno	7.5	5	30	25*	25*
Saracinesca di ferro	5	10	60	25*	25*
Serratura	-	15	30	-	-
Cardini	-	10	30	-	-

* DC per sollevare. Usate la voce appropriata di porta per sfondare.

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, e numerosi incantesimi ed oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa.

DC 10 o inferiore: Una porta che chiunque può sfondare.

DC 11–15: Una porta che una persona forte dovrebbe sfondare con un solo tentativo, e che una persona di potenza 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 potenza eccezionale può avere una qualche speranza di sfondare.

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave e così torna utile l'Abilità Disattivare Congegni. Le serrature sono di solito costruite sulle porte, sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature costruite dentro le porte di solito controllano una sbarra di ferro che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene, o una sbarra di ferro o di legno massiccio scorrevole che si prolunga dietro tutta la porta.

Al contrario, i lucchetti non sono costruiti dentro la porta ma di solito scorrono 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.

Siccome queste serrature senza chiave sono più grandi e complesse, di solito si trovano solo sulle porte resistenti (robuste porte di legno, di pietra o di ferro). La DC per scassinare una serratura con una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) spesso ricade tra 20 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.

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 una prova di Potenza 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.

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 Potenza 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 (Criminalità) (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.

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 una prova di Potenza 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 (CR 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 con raggio di mischia all'estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Conoscenze (ingegneria) con DC 20 o Artigianato (lavori in muratura) con DC 20. Da non dimenticare che le prove di Artigianato possono essere effettuate senza addestramento come prove di Intelletto. Un Nano può effettuare questa prova semplicemente passando entro 3 metri di distanza da un soffitto pericolante.

Un soffitto pericolante può crollare sotto l'impatto di una grossa potenza. 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 una prova di Potenza 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 mischia pesa all'incirca 1 tonnellata (1.000 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 una prova di Potenza con DC 25.

Fanghiglie, Muffe e Funghi

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano. 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 CR, 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 pericoloso. 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 (CR 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 e 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 1d3 danni alla Potenza 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.

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.

Muffa Gialla (CR 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 Potenza. 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 Potenza. Un Tiro Salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

Muffa Marrone (CR 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 mischia e la temperatura attorno alla muffa risulta sempre fredda in un raggio di 3 metri. Le creature viventi entro una distanza di mischia da essa subiscono 3d6 danni non letali da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro mischia dalla muffa questa raddoppia immediatamente le proprie dimensioni. I danni da freddo, come quelli inflitti da un cono di freddo, la distruggono all'istante.

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 di pericoli oltre che di draghi ed immondi famelici. I pericoli sono minacce basate sulle peculiarità della zona 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.

Antidweomer (CR 6)

Zona di entropia magica che distruggono le magie, gli antidweomer 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 Sapienza Magica con DC 20 rivela la vicinanza di un antidweomer con un formicolio nell'aria. Una magia attiva portata in un antidweomer potrebbe venir dissolta, e qualsiasi incantesimo lanciato al suo interno è soggetta ad un controincantesimo immediato (l'incantatore deve fare un Tiro Salvezza su Arbitrio a difficoltà 20). Il conseguente rilascio di energia magica infligge 1d6 danni Comptenza Magia in un'esplosione a raggio mischia centrata su chi ha portato la magia nell'area o chi ne ha lanciato una nuova al suo interno (TS su Riflessi con DC 15 dimezza).

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 nell'antidweomer.

Gli antidweomer più potenti sono ancora più distruttivi. Ogni +1 di incremento del grado di Sfida aumenta il LI delle prove di dissoluzione di 2 e la DC del Tiro Salvezza per i danni dell'esplosione di 1.

Aria Viziata (CR 1 o 4)

Un pericolo invisibile, le sacche di gas sono un rischio per minatori, speleologi e avventurieri che investigano nelle caverne. I gas ininflammabili come il diossido di carbonio o l'azoto 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 Affaticate. Una volta Affaticate, iniziano a Soffocare Lentamente. Le creature che trattengono il fiato possono evitare questi effetti.

I vapori infiammabili come il gas di carbone sono molto più pericolosi (CR 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 distanza mischia 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 di Afflizione simile alle Malattie. 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) blocca immediatamente una parassitosi, l'immunità alle Malattie non offre protezione, dato che è causata da parassiti.

Cercaorecchie (CR 5)

I cercaorecchie sono minuscoli vermi bianchi che vivono nel legno marcio o altri detriti organici. Si possono 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: 1/ora

Effetti: 1d3 a Potenza

Cristalli Mnemonici (CR 3)

I cristalli mnemonici sono grandi (3-12 metri d'altezza) grappoli di cristalli di quarzo viola che irradiano un'aura di Distruzione forte. Per identificarli occorre una prova di Conoscenze (arcane) con DC 25.

I cristalli mnemonici cumulano energia magica per crescere e difendersi, risucchiando gli incantesimi preparati degli incantatori che devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 22 ogni round mentre sono entro raggio di 3 metri dai cristalli.

Se il tiro fallisce, perdono il 10% dei Punti Potere a disposizione. Danneggiando o rompendo i cristalli, le magie assorbite vengono espulsi con un'esplosione di energia mentale che infligge 1d3 danni alla Volontà a tutti coloro che si trovano entro raggio di mischia.

I cristalli mnemonici sono molto fragili (Durezza 0, 1 Punto 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.

Larve Necrofaghe (CR 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 Guarire con DC 20, infliggendo 1d6 danni per ogni round che l'ospite è stato afflitto da parassitosi. Se la prova di Guarire 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: 1d2 danni a Potenza per larva

Minerale Magnetizzato (CR 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. Tutte le cose di ferro o acciaio portate entro raggio di 3 metri dal minerale sono trascinate verso di esso.

Le creature Piccole vengono trascinate anche con 7,5 kg di metallo, quelle Grandi solo con 30 kg. Per creature di altre taglie, il peso cambia in base alle regole della Capacità di Trasporto. Le creature con indosso armature metalliche subiscono una penalità, chi è colpito è trascinato fino a 9 metri, subisce

2d6 danni per l'impatto con la roccia ed è considerato afferrato. Liberare un oggetto colpito richiede una prova di Potenza DC 20-25

Polla Maledetta (CR 3)

I prolungati effetti di antiche maledizioni o l'energia nociva che si propaga da un oggetto magico maledetto sommerso possono trasformare una semplice polla d'acqua in un rischioso pericolo magico. Una polla maledetta attira i passanti nelle sue profondità attraverso l'illusione (TS su Volontà con DC 16 per dubitare) di uno sfavillante tesoro sul fondo profondo 3 metri. Qualsiasi creatura che giunga al tesoro attiva la maledizione.

Una creatura all'interno della polla deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 16 o è colpita dalla maledizione, che distorce la sua percezione della polla. L'acqua sembra addensarsi in un viscoso sapropelite, mentre la polla sembra raggiungere una profondità di 12 metri.

Le prove di Nuotare (Resistenza) nella polla subiscono penalità -10, la velocità viene ridotta alla metà del normale a causa di questi effetti e lanciare incantesimi al suo interno richiede una prova di Concentrazione con DC pari a 20.

Una polla maledetta irradia una forte magia, e può essere distrutta da Distruzione Magie o da Rimuovi Maledizione.

Quercia Velenosa (CR 1 o 3)

Il contatto con una quercia velenosa (CR 1) causa una dolorosa eruzione cutanea pruriginosa che rende la vittima Inferma finché i danni non guariscono. Un pieno contatto col corpo o l'inalazione del fumo di una quercia velenosa che brucia potrebbero essere fatali (CR 3). Una prova di Conoscenze (natura) con DC 15 rivela i pericoli insiti nella pianta all'apparenza innocua. Questo pericolo può essere usato anche per piante nocive simili (edera velenosa, sommaco velenoso od ortiche pungenti, ma quest'ultime non sono pericolose quando bruciano).

Quercia Velenosa

Tipo: Veleno, contatto

TS: Tempra DC 13

Insorgenza: 1 ora

Effetti: 1d4 danni a Agilità, la creatura è Inferma finché i danni non guariscono

Cura: 1 TS

Chi pone la trappola sempre allo stesso posto non prenderà alcun'iguana. (proverbio africano)

Le trappole sono un pericolo comune nei dungeon. Da sbuffi di vapore bollente a raffiche di dardi avvelenati, le trappole possono servire a proteggere tesori o ad impedire agli intrusi di procedere.

Elementi di una Trappola

Tutte le trappole, meccaniche o magiche, sono definite da queste peculiarità: CR, tipo, DC di Consapevolezza, DC di Disattivare Congegni, attivatore, ripristino ed effetti. Alcune trappole potrebbero anche includere elementi opzionali, quali i veleni o un tipo di aggiramento. Queste caratteristiche sono descritte sotto.

Tipo

Una trappola può essere di natura meccanica o magica.

Meccaniche: I dungeon sono spesso dotati di letali trappole meccaniche (non magiche). Una trappola viene di solito definita dalla sua posizione e dal meccanismo di attivazione, quanto è difficile notarla prima che venga attivata, quanti danni è in grado di infliggere, e dal fatto che gli eroi possano compiere o meno un Tiro Salvezza per mitigarne gli effetti. Le trappole che utilizzano frecce, lame affilate e altre armi, effettuano normali Tiri per Colpire, con un bonus di attacco specifico che dipende dal tipo di trappola. Si può costruire una trappola meccanica utilizzando con successo l'abilità Artigianato (costruire trappole). (Vedi Progettare una Trappola più avanti e la descrizione della Competenza). Le creature che superano una prova di Consapevolezza possono individuare una trappola meccanica prima che venga attivata. La DC della prova dipende dalla trappola stessa. In genere il successo indica che la creatura ha individuato il meccanismo di attivazione della trappola, come piastre a pressione, meccanismi collegati a porte e altri tipi di attivazioni insolite. Superare la prova di 5 punti o più fornisce anche alcune indicazioni su quello che la trappola è predisposta a fare.

Magica: Ci sono molti incantesimi che possono essere utilizzate per realizzare trappole pericolose. A meno che la descrizione dell'incantesimo o dell'oggetto non specifichi altrimenti, è consigliabile tenere conto dei seguenti punti.

Una prova riuscita di Consapevolezza (DC 28) permette di individuare una trappola magica prima che scatti.

Le trappole magiche concedono un Tiro Salvezza per evitarne gli effetti (DC 15).

Le trappole magiche possono essere disarmate da un personaggio con Scoprire Trappole che superi una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) (DC 28). Gli altri personaggi non hanno possibilità di disarmare una trappola magica.

Le trappole magiche sono a loro volta suddivise in trappole ad incantesimo e trappole a congegno magico. Le trappole a congegno magico sprigionano degli effetti magici una volta attivate, proprio come le bacchette, le verghe, gli anelli e gli altri oggetti magici. Per creare una trappola a congegno magico è necessario il talento Creare Oggetti Meravigliosi.

Le trappole ad incantesimo non sono altro che incantesimi utilizzati come trappole. Per creare una trappola a incantesimo sono necessari i servizi di un personaggio che sia in grado di lanciare l'incantesimo richiesto, che normalmente è il personaggio stesso che crea la trappola, oppure un PNG incantatore assunto a tale scopo.

DC di Consapevolezza e Disattivare Congegni (Criminalità)

Il costruttore stabilisce le DC delle prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalità) per le trappole meccaniche. Per le trappole magiche, i valori delle DC dipendono dall'incantatore che ha creato la trappola.

Trappola meccanica: Tutte le prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalità) hanno una DC base di 20. Aumentare o diminuire una o entrambe le DC modifica il grado di Sfida della trappola (Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche).

Trappola Magica: Tutte le prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalità) hanno una DC base di 28. Soltanto i personaggi addestrati su Senso Trappola possono effettuare una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) su una trappola magica.

Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche

Elemento	Modifica al CR
DC Consapevolezza	
15 o meno	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30+	+3
DC Disattivare congegni	
15 o meno	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30+	+3
Modificatori Tiri Salvezza	
15 o meno	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30+	+3
Competenza Armi	
+0	-2
+1/+5	-1
+6/+10	-
+11/+15	+1
+16/+20	+2
Ogni 10 punti di danno medio	+1
Ripristino automatico	+1
Attivatore Visivo o di Prossimità'	+1
Veleno	da +1/+10

Attivatore

L'attivatore è il meccanismo che definisce le condizioni che fanno scattare la trappola.

Posizione: Un meccanismo basato sulla posizione fa scattare la trappola quando qualcuno si trova in una zona di mischia predefinita.

Prossimità': Questo meccanismo fa scattare la trappola quando una creatura si avvicina ad una distanza prestabilita. L'attivatore di prossimità si differenzia da quello di posizione poiché non è necessario che la creatura si trovi nella zona di mischia predefinita. Le creature in volo possono far scattare una trappola di prossimità ma non quelle con un meccanismo di posizione. Gli attivatori di prossimità meccanici sono estremamente sensibili al minimo spostamento d'aria. Pertanto, le trappole di prossimità sono particolarmente indicate in quei luoghi come le cripte, dove l'aria è solitamente stagnante.

L'attivatore di prossimità usato più spesso nelle trappole a congegno magico è l'Allarme.

Sonoro: Questo attivatore magico fa scattare la trappola quando viene individuato un suono.

L'attivatore sonoro funziona come un orecchio dotato di bonus +15 alle prove di Consapevolezza. E' bene notare che questo tipo di attivatore viene ingannato da prove riuscite di Muoversi Silenziosamente, o lanciando un incantesimo di Illusione per ricreare una sorta di silenzio magico o altri effetti che bloccano l'udito. Una trappola con attivatore sonoro richiede l'uso della Divinazione.

Visivo: Questo attivatore magico funziona come un occhio, facendo scattare la trappola quando "vede" qualcosa. Il raggio visivo e il bonus alle prove di Consapevolezza dipendono dal potere della Rivelazione usata.

Contatto: In genere, l'attivatore a contatto, che fa scattare la trappola quando viene toccata, è quello più facile da costruire. Questo attivatore può essere o meno integrato con il dispositivo che infligge il

danno. Si può creare un attivatore a contatto magico aggiungendo un'incantesimo di Illusione che attivi una sorta di allarme alla trappola e riducendo l'area di effetto fino a selezionare solo il punto di attivazione.

A Tempo: Questo attivatore fa scattare la trappola ad intervalli di tempo prestabiliti.

Magia: Tutte le trappole ad incantesimo sono dotate di questo tipo di attivatore. La descrizione dell'incantesimo spiegano le modalità di attivazione delle trappole ad attivazione di incantesimi.

Durata A meno che non sia indicato diversamente, la maggior parte delle trappole ha durata istantanea; una volta attivate, non ci sono altri effetti e terminano di funzionare. Alcune trappole hanno una durata misurata in round. Alcune trappole continuano ad avere gli effetti indicati ad ogni round all'inizio dell'ordine di Iniziativa (o quando sono state attivate, se questo è avvenuto durante un combattimento).

Ripristino Il ripristino di una trappola è l'insieme di condizioni per cui una trappola viene riattivata, pronta a scattare di nuovo. Solitamente per ripristinare una trappola occorre un minuto. Per una trappola con un metodo di ripristino più complicato, il tempo ed il lavoro richiesti potrebbero aumentare.

Irripristinabile: A meno di ricostruire la trappola, non c'è modo di farla scattare più di una volta. Le trappole ad incantesimo non permettono alcun tipo di ripristino.

Riparabile: La trappola può funzionare di nuovo, ma deve essere riparata. Riparare una trappola meccanica richiede una prova di Artigianato (costruire trappole) con una DC pari a quella necessaria per costruirla. Il costo dei materiali grezzi è un quinto del prezzo di mercato della trappola. Per calcolare il tempo necessario a riparare una trappola si deve calcolare il tempo necessario per costruirla, ma utilizzare il costo delle materie prime invece del prezzo di mercato della trappola.

Manuale: Per risistemare la trappola è necessario che qualcuno rimetta le parti al loro posto. E' il meccanismo di ripristino più comune tra le trappole meccaniche.

Automatico: La trappola si ripristina da sé dopo essere scattata ad un intervallo di tempo prestabilito.

Aggiramento (Elemento Opzionale)

Se un personaggio prevede di dover passare nei pressi della trappola che ha costruito o piazzato, è buona norma costruire un meccanismo di aggiramento che permetta di disarmare temporaneamente la trappola. Gli aggiramenti, in genere, sono abbinati alle trappole meccaniche; le trappole ad incantesimo, invece, consentono di specificare delle condizioni intrinseche che permettono all'incantatore di aggirarle.

Serratura: Una serratura di aggiramento può essere aperta con una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) con DC 30.

Leva Nascosta: Una leva nascosta può essere trovata con una prova di Consapevolezza con DC 25.

Serratura Nascosta: Una serratura di aggiramento nascosta combina le peculiarità dei precedenti elementi: può essere trovata con una prova di Consapevolezza con DC 25 e aperta con una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) con DC 30.

Effetto Gli effetti di una trappola sono ciò che accade a chi la fa scattare. In genere, la trappola infligge danni o sprigiona gli effetti di un incantesimo, ma alcune trappole hanno effetti speciali. Una trappola, di norma, effettua un Tiro per Colpire o dà diritto ad un Tiro Salvezza per essere evitata. A volte una trappola utilizza entrambe queste opzioni, altre volte nessuna (vedi Infallibile).

Fosse: Le fosse (coperte o scoperte) sono delle buche all'interno delle quali possono cadere i personaggi e subire danni da caduta. Una fossa non deve effettuare un Tiro per Colpire, ma superare un Tiro Salvezza su Riflessi (DC prestabilita dal costruttore) consente di non caderci dentro. Anche le altre trappole meccaniche che danno diritto ad un Tiro Salvezza rientrano in questa categoria. Le creature che cadono subiscono 1d6 danno per cadute entro 3 metri +1d6 ogni 3 metri di caduta. Le creature che subiscono danni letali da una caduta, atterranno in posizione prona.

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di dimezzare il danno se si cade da meno di 20 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in Danni Non Letali. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per l'uso della competenza Acrobatica.

Le fosse presenti nei dungeon possono essere ripartite in tre categorie diverse: scoperte, coperte e baratri. Si possono oltrepassare fosse e baratri con un uso attento di Acrobatica o attraverso vari metodi magici.

Le fosse scoperte servono principalmente a impedire agli intrusi di avanzare verso una direzione, anche se possono provocare guai seri a quegli avventurieri che avanzano al buio, e possono rendere un combattimento in mischia nelle vicinanze assai più complicato.

Le fosse coperte sono assai più pericolose. Possono essere individuate con una prova di Consapevolezza con DC 20, ma soltanto se i personaggi esaminano attentamente l'area prima di attraversarla. Un personaggio che non riesce a individuare una fossa coperta ha diritto a un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 per evitare di caderci dentro. Tuttavia, se stava correndo o se camminava senzaguardare, non ha diritto ad alcun Tiro Salvezza, e cade nella fossa automaticamente.

Una trappola può essere coperta semplicemente da un cumulo di oggetti (paglia, foglie, rametti, detriti), da un tappeto, oppure da una botola vera e propria costruita per apparire come una normale parte del pavimento. Tale botola solitamente si apre quando su di essa viene esercitato un peso sufficiente a farla scattare (di solito tra i 25 e i 40 kg). I costruttori di trappole più infidi a volte costruiscono botole che si richiudono subito dopo essere state aperte, per essere pronte a scattare su una nuova vittima. La botola potrebbe richiudersi a chiave una volta scattata, lasciando il personaggio intrappolato incolume, maprigioniero a tutti gli effetti. Aprire una botola simile ha una difficoltà simile a quella richiesta per aprire una porta normale (sempre che il personaggio in questione riesca a raggiungerla) ed è necessaria una prova di Potenza con DC 13 per tenere aperta una porta che si chiude a scatto.

Le fosse spesso contengono qualcosa di più pericoloso del duro pavimento sul fondo. Un costruttore di trappole potrebbe collocarvi spuntoni, mostri, pozze d'acido o di lava, o perfino dell'acqua (considerato che anche una vittima in grado di Nuotare prima o poi si stancherà e affogherà, se intrappolata a lungo). Per spuntoni e altri elementi vedi Altre Peculiarità delle Trappole.

A volte nelle fosse vivono dei mostri. Qualsiasi mostro in grado di entrare nella fossa potrebbe essere stato collocato là dentro dall'ideatore del dungeon, o potrebbe semplicemente esservi caduto per caso senza riuscire ad arrampicarsi fuori.

Una trappola secondaria, meccanica o magica, all'interno di una fossa, può rivelarsi particolarmente letale. Se attivata da una vittima caduta nella fossa, la trappola secondaria attacca il personaggio già ferito quando meno se lo aspetta.

Trappole con Attacco a Distanza: Queste trappole scagliano dardi, frecce, lance e armi simili contro chiunque le abbia fatte scattare. Il costruttore prestabilisce il Bonus di Attacco della trappola. Una trappola con attacco a distanza può essere preparata per simulare gli effetti di un arco composito con un alto valore di potenza; che fornisce alla trappola un bonus ai danni pari al suo punteggio di Potenza. Queste trappole infliggono il danno a seconda del tipo di munizione impiegata. Se una trappola è costruita con un alto punteggio di Potenza, avrà il corrispondente bonus ai danni.

Trappole con Attacco in Mischia: Queste trappole comprendono lame falcianti che spuntano dalle pareti e blocchi di pietra in caduta dal soffitto. Anche in questo caso, il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola. Queste trappole infliggono gli stessi danni delle armi da mischia "impiegate". Nel caso di un blocco di pietra in caduta, il Narratore può prestabilire un danno contundente a piacere; tuttavia, è bene ricordare che perrimettere il blocco al suo posto, qualcuno dovrà essere in grado di sollevarlo.

Si può costruire una trappola con attacco in mischia con incorporato un bonus ai tiri per i danni, come se la trappola stessa disponesse di un alto punteggio di Potenza.

Trappole ad incantesimo: Le trappole ad incantesimo producono gli effetti dell'incantesimo caricata. Come tutti gli incantesimi, per ogni trappola ad incantesimo che consente un Tiro Salvezza, la DC è pari alla Difficoltà dell'incantesimo stesso.

Trappole a Congegno Magico: Queste trappole producono gli effetti di tutti gli incantesimi che sono stati lanciati su di esse, secondo le rispettive descrizioni. Se l'incantesimo lanciato su un congegno magico consente un Tiro Salvezza, la DC è quella dell'incantesimo più alto.

Speciale: Alcune trappole sono dotate di peculiarità che producono effetti speciali, quali l'annegamento in una fossa piena d'acqua o i danni alle caratteristiche dei veleni. A seconda dei casi, i Tiro Salvezza e i danni dipendono dal tipo di veleno o vengono prestabiliti dal costruttore.

ALTRE PECULIARITÀ DELLE TRAPPOLE

Alcune trappole sono dotate di peculiarità opzionali che le rendono decisamente più letali. Le peculiarità più comuni sono descritte di seguito:

Attacco di Contatto: Questa peculiarità si applica alle trappole che colpiscono con un semplice attacco di contatto (in mischia o a distanza) riuscito.

Bersagli Multipli: Le trappole con questa peculiarità possono aver effetto contemporaneamente su più bersagli.

Composto alchemico: Le trappole meccaniche possono incorporare alcuni composti alchemici o altre sostanze e oggetti speciali, quali Borse dell'Impedimento, Fuoco dell'Alchimista, pietre del tuono, e così via. Alcuni di questi oggetti imitano gli effetti di un incantesimo. Se l'oggetto riproduce l'effetto di un incantesimo, il grado di Sfida viene modificato come indicato nella Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche.

Danni Ritardati: I danni ritardati sono quei danni che vengono inflitti solo dopo che è trascorso un certo lasso di tempo da quando la trappola è scattata. Una trappola infallibile infligge danni ritardati.

Fondo della Fossa: Se in fondo alla fossa c'è qualcosa di diverso dagli spuntoni, è più semplice trattare questa insidia come una trappola separata (vedi Trappole Multiple) con un attivatore di posizione ad impatto, come nel caso di un personaggio in caduta.

Gas: I Veleni ad inalazione sono il principale pericolo di una trappola a gas. Le trappole a gas, in genere, hanno le peculiarità infallibile e danni ritardati.

Infallibile: Quando l'intero dungeon crolla sui personaggi e li seppellisce, neanche i riflessi più rapidi possono servire a qualcosa, poiché la mira delle pareti è infallibile. Una trappola di questo tipo non ha un Bonus di Attacco né dà diritto ad un Tiro Salvezza per essere evitata, ma può infliggere danni ritardati. Anche molte trappole di liquido o gas sono infallibili.

Liquido: Tutte le trappole che prevedono un pericolo di annegamento ricadono in questa categoria. Le trappole che sfruttano un elemento liquido di solito sono infallibili e infliggono danni ritardati.

Spuntoni: Gli spuntoni sul fondo di una fossa sono considerati pugnali, ciascuno con bonus di attacco +10. Il bonus ai danni per ogni spuntone è +1 ogni per caduta da 1 metro, +2 entro 3 metri, +5 per cadute entro 9 metri, +7 per cadute entro i 12 metri, +10 per cadute oltre i 12 metri. Per cadute oltre i 3 metri considerare anche il danno da caduta.

Ogni personaggio che cade nella fossa è attaccato da 1d4 spuntoni. Questo danno va aggiunto a quello inferto dalla caduta stessa, e le statistiche presentate sopra sono solo indicative delle trappole più comuni: alcune infatti potrebbero avere degli spuntoni più pericolosi sul fondo. Gli spuntoni non vengono sommati al danno medio della trappola (vedi Danno Medio, più avanti).

Veleno: Le trappole che impiegano Veleno sono molto più letali delle rispettive versioni senza veleno, pertanto hanno grado di Sfida superiori. Per calcolare il modificatore di grado di Sfida di un Veleno, vedi la Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche. Soltanto i Veleni che agiscono per contatto, ferimento e inalazione possono essere impiegati per una trappola; quelli ad ingestione no. Alcune trappole infliggono solo i danni da avvelenamento. Altre infliggono anche danni con attacchi a distanza o in mischia.

PROGETTARE UNA TRAPPOLA

Progettare una trappola è semplice. Iniziate col decidere che tipo di trappola volete creare.

Trappole Meccaniche: Selezionate gli elementi di cui si vuole dotare la trappola e aggiungete i modificatori al grado di Sfida della trappola che tali elementi comportano (vedi Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche) per ottenere il grado di Sfida finale di una trappola. Dal grado di Sfida deriva la DC della prova di Artigianato (costruire trappole) per costruire la trappola (vedi più avanti).

Trappole Magiche: Come nel caso delle trappole meccaniche non serve altro che sapere quali elementi andranno a determinare il grado di Sfida della trappola risultante. Se un personaggio vuole progettare e costruire una trappola magica, deve avere il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Inoltre, deve essere in grado di lanciare l'incantesimo o incantesimi richieste dalla trappola (o, nel caso non sia in grado di farlo, di assoldare un PNG incantatore che lanci l'incantesimo per lui).

Danno Medio: Se una trappola (meccanica o magica che sia) infligge danni in punti ferita, si calcola il danno medio di un colpo andato a segno e si arrotonda quel valore al multiplo di 10 più vicino. Se la trappola è ideata per colpire più di un bersaglio, si deve moltiplicare questo valore per 2. Se la trappola è ideata per infliggere danni nel corso di più round, si deve moltiplicare questo valore per il numero di round in cui la trappola resta attivata (o la media di essi, se il numero di round è variabile). Si usa tale valore per modificare il grado di Sfida della trappola, come indicato nella Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche. Eventuali danni dai veleni non contano ai fini di determinare tale valore, mentre i danni inferti da spuntoni e attacchi multipli vengono calcolati. Nel caso di una trappola magica, viene applicato solo un modificatore al CR.

Trappole Multiple: Se una trappola in realtà è composta da due o più trappole collegate tra loro che agiscono più o meno sulla stessa area, si determina il grado di Sfida di ogni trappola separatamente.

Trappole Multiple Dipendenti: Se una trappola dipende dal successo di un'altra (cioè un personaggio evita direttamente la seconda trappola se riesce a sfuggire alla prima), allora i personaggi guadagnano PX per entrambe le trappole superando solo la prima, anche se fanno scattare la seconda.

Trappole Multiple Indipendenti: Se due o più trappole agiscono indipendentemente (cioè nessuna dipende dal successo di un'altra per essere attivata), allora i personaggi guadagnano PX solo per le trappole che superano.

Costo delle Trappole Meccaniche

Il costo base delle trappole meccaniche è $1.000 \text{ mo} \times \text{il grado di Sfida della trappola}$. Se la trappola usa incantesimi per il suo attivatore o ripristino, occorre calcolare questi costi separatamente. Se la trappola non può essere ripristinata, bisogna dimezzare il costo. Se ha un ripristino automatico, si aumenta il costo della metà (+50%). Le trappole molto semplici, come le fosse, potrebbero costare molto meno, a discrezione del Narratore. Tali trappole non dovrebbero costare più di $150 \text{ mo} \times \text{il grado di Sfida della trappola}$.

Dopo aver determinato il costo base per il Grado di Sfida, viene aggiunto il prezzo di eventuali composti alchemici o veleni incorporati nella trappola. Se la trappola utilizza uno di questi elementi e dispone di ripristino automatico, il costo del veleno o del composto alchemico viene moltiplicato per 20 al fine di fornire un numero adeguato di dosi.

Trappole multiple: Se una trappola è composta in realtà da due o più trappole collegate, va determinato il costo finale di ogni trappola separatamente, e poi vengono sommati i valori. Questo vale sia per le trappole multiple dipendenti che per quelle indipendenti.

Mediamente il costo di una trappola è di 50mo per CR

Esempi di Trappole

Le seguenti trappole sono solo alcuni esempi delle possibilità offerte dalle trappole per sfidare i personaggi.

Dardo Avvelenato

CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +10 (1d3 più Bava fermentata di Lucos)

Freccia

CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d8+1/×3)

Fossa

CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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)

Lama Falcicante

CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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

CR: 2
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda 3 metri m (1d6 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)

Mani Brucianti

CR: 2
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 26
DC Disattivare Congegni: 26
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

CR: 2
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d6+6), entro raggio 6 metri

Freccia Acida

CR: 3
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 27
DC Disattivare Congegni: 27
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco distanza di 16 metri (2d4 danni da acido per 4 round)

Fossa Celata

CR: 3
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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

CR: 4
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20

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

CR: 4
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: automatico
Effetto: Attacco in mischia +20 (2d4+6/×4)

Blocco in Caduta

CR: 5
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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)

Aria infuocata

CR: 5
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 28
DC Disattivare Congegni: 28
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 6d6 danni da fuoco, distanza media
TS: Riflessi DC 14 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di raggio 3 metri)

Colpo Infuocato

CR: 6
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 8d6 danni da fuoco, distanza media
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cilindro di raggio 3 metri)

Freccia Avvelenata

CR: 6
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione

Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 18 metri +15 (1d6 più Veleno ×3)

Zanne Gelide

CR: 7
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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

CR: 8
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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

CR: 9
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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

CR: 8
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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

CR: 9
Tipo: magico

DC Consapevolezza: 26
 DC Disattivare Congegni: 26
 Attivatore: prossimità (Allarme)
 Durata: 1d6 round
 Ripristino: nessuno
 Effetto: Attacco di contatto in mischia +9, 4d6 danni da Eletticità
 Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 6x6x3 metri)
Risucchio di Energia
 CR: 10
 Tipo: magico
 DC Consapevolezza: 34
 DC Disattivare Congegni: 34
 Attivatore: visivo (Visione del Vero)
 Ripristino: nessuno
 Effetto: Attacco di contatto a distanza 18 metri +10, 2d4 Livelli Negativi Temporanei
 TS: Tempra DC 23 nega dopo 24 ore
Stanza di Lame
 CR: 10
 Tipo: meccanico
 DC Consapevolezza: 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
 CR: 11
 Tipo: magico
 DC Consapevolezza: 30
 DC Disattivare Congegni: 30
 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
 CR: 18
 Tipo: meccanico
 DC Consapevolezza: 30
 DC Disattivare Congegni: 30
 Attivatore: visivo
 Ripristino: manuale
 Effetto: Attacco a distanza 36 metri +20 (1d8+6 più veleno)
Inferno di fuoco
 CR: 13

Tipo: magico
 DC Consapevolezza: 31
 DC Disattivare Congegni: 31
 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
 CR: 15
 Tipo: meccanico
 DC Consapevolezza: 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
 CR: 16
 Tipo: magico
 DC Consapevolezza: 33
 DC Disattivare Congegni: 33
 Attivatore: visivo (Visione del Vero)
 Ripristino: nessuno
 Effetto: +9 contatto a distanza 18 metri, 30d6 danni, TS: Tempra DC 19 riduce a 5d6 danni
Ferimento
 CR: 14
 Tipo: magico
 DC Consapevolezza: 31
 DC Disattivare Congegni: 31
 Attivatore: contatto
 Ripristino: nessuno
 Effetto: Sanguinamento 6, attacco di contatto in mischia +6
 TS: Volontà DC 19 annulla
Galleria di Fulmini
 CR: 17
 Tipo: magico
 DC Consapevolezza: 29
 DC Disattivare Congegni: 29
 Attivatore: prossimità (Allarme)
 Durata: 1d6 round
 Ripristino: nessuno
 Effetto: 8d6 danni da Eletticità
 TS: Riflessi DC 16 dimezza
 Bersaglio: tutti i bersagli in una stanza di 12x3x3 metri
Fossa Avvelenata
 CR: 12

Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 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
CR: 19
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
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
CR: 20
Tipo magico
DC Consapevolezza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: TS Morte
TS: Tempra DC 23 riduce a 5d12 danni altrimenti 10d12

VELENI E POZIONI

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)

Dal morso di una vipera alla lama avvelenata di un assassino, il veleno è una costante minaccia. I veleni possono essere curati con Tiro Salvezza su Tempra ed incantesimi di rimuovi veleno.

Tipo di Veleno e Pozione

Contatto: sono contratti nel momento in cui qualcuno tocca il veleno con la pelle nuda. Tali veleni possono essere usati come veleni da ferimento. 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 li mangia o li 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 non hanno solitamente un tempo di insorgenza.

Inalazione: 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 spigolo 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. Le creature che trattengono il fiato hanno devono fare una prova su Potenza (3d6+bonus Potenza) a difficoltà 10 ogni round per non inalare il gas. Ogni round in cui si trattiene il fiato la prova di difficoltà aumenta di 1.

Vedi anche le regole per trattenere il fiato e soffocare in Ambiente.

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 il Tiro Salvezza lo si effettua dopo 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 riesce il veleno non ha fatto effetto e si può ritenere neutralizzato.

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 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 elencato.

Più dosi: Se si viene esposti a più dosi dello stesso veleno nello stesso round la difficoltà del TS aumenta di 1 per dose aggiuntiva.

In tempi diversi: se si viene esposti al veleno in tempi diversi, ogni volta ci sarà un nuovo Tiro Salvezza e si subiranno gli eventuali effetti nei tempi previsti.

Applicare il Veleno

Applicare il veleno ad un'arma o ad una munizione richiede 3 azioni.

Ogni volta che un personaggio applica o prepara un veleno per l'uso deve tirare 3d6+Intelletto e se ottiene come somma 3 o 4 è entrato in contatto con il veleno e deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno come di norma. Ciò non consuma le dosi di veleno.

Ogni volta che un personaggio attacca con un'arma avvelenata, se ottiene un 3 o 4 naturale col 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 che sotto gli effetti di un veleno, che si siano già scatenati o meno, ha la condizione di Avvelenata.

Creare Veleni Naturali

I veleni possono essere realizzati usando Artigianato (alchimia) o Conoscenze (Erboristeria). La DC per preparare un veleno è uguale alla DC del Tiro Salvezza su Tempra che richiede -5. Il costo per preparare un veleno è pari alla metà del costo di vendita.

Ottenendo un 3 o 4 naturale con la prova di Artigianato o Erboristeria ci si espone al veleno durante la sua preparazione. Il tempo necessario per preparare i veleni è pari alla DC in ore.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcuni dei possibili veleni.

VELENI NATURALI

Tabella Veleni

Nome Veleno	Uso	Tempra	Ins.	Effetto (danno)	Costo (mo)
Mistura Rossa	F	13	-	-1d6 TC/TS per 10 minuti	10
Nocciolo di Dennar	I	13	1 turno	-1d2 Potenza, per 3gg	15
Succo di Ythis	I	14	1 turno	-1d2 Intelletto, per 1g	20
Sangue di Thrun	C	26	-	-1d3 Potenza	80
Erba puntuta rosa	I	22	1 turno	-1d6 Agilità, per 1 ora	60
Dita di Daraka	F	17	-	-1d6 Potenza, per 1 ora	35
Polline di Rosa di Omro	I	15	-	-1d3 Potenza e Agilità, per 1 ora	25
Fumi di Curna	R	18	-	-1d3 Volontà	40
Olio di Nabar	R-F	20	-	Confuso per 2d6 round	50
Bacche Azzurre di fosso	I	21	1 turno	-1d3 Intelletto e Volontà per 6 ore	55
Pelle di Rospo Azzurro	C	22	1 minuto	Paralizzato per 1d6 turni	60
Cenere di Cortecchia Gialla	F	15	6 round	Privo di sensi per 1d3 ore	25
Fiocco bianco di Mucot	C	20	-	Dorme per 2d12 ore	20
Bava fermentata di Lucos	F	15	-	1d8 PF	25
Bacca Viola di Barsar	I	18	1 turno	Incapace di eseguire azioni violente per 3d8 ore	40
Lingua di Kreex	F	20	-	La ferita sanguina. +1 danno da sanguinamento per round per 2 minuti Max +5 sanguinamento	50
Fegato di Toporagno Viola	I	25	1 ora	2d6 di danno a Volontà e Intelletto. Permanente	75
Muschio Giallo	I	20	1 round	la creatura guadagna una taglia. Sovradosaggi sono possibili. Durata 10 minuti	50
Veleno di Serpe del Sangue	F	25	-	Paralisi per 1d6 ore - 1d4 punti Potenza per 7 giorni	75
Profumo di Ragmor	R	16	-	-1d3 Magnetismo, per 1 giorno	30
Grasso di Toporagno Viola	C	13	1 round	2d12 PF	15
Veleno di Ottalm	F	20	-	Morte o -1d2 Potenza permanente	50

Applicazione: **I**(ngestione), **F**(erimento), **C**(ontatto), **R**(espirazione)

I punti caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 al giorno se non indicato diversamente.

POZIONI NATURALI

Il tempo per preparare queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore, mentre la difficoltà è pari alla DC -5. 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 (Cultura, Erboristeria) ha successo se ne preparano 1d2 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
Arlandas	R	1 ora	24	Rinsalda le fratture	CF5	100
Burthelas	I	1 turno	32	Rigenera le mani	HD7	410
Musekiss	C	1 ora	30	Rigenera arti inferiori	TH9	550
Bacche di Ljust	I	1 round	16	Preso la sera recuperi il doppio dei PF (minimo 4)	AZ6	30
Culcoa	C	1 round	16	Recuperi 2d6 da danno da fuoco	TS7	30
Jojopo	C	1 round	15	Recuperi 2d6 da danno da ghiaccio	FM6	25
Kelventare	I	1d4 round	28	Recuperi 2d6	TT7	90
Harfy	C	-	12	Interrompe il sanguinamento	SS6	10
Arlan	C	-	15	Cura 1d6+3 PF	TT5	25
Darsurion	C	1 round	25	Cura 1d4 PF	CM4	75
Draaf	C	1 round	20	Cura 1d8 PF	SO6	50
Garioe	I	1 round	25	Cura 2d6 PF	AZ7	75
Geffnull	I	5 round	28	Cura 3d8+3 PF	EV8	90
Mireнна	I	1 round	20	Cura 5 PF	CM6	50
Rewky	I	-	25	Cura 2d8 PF	TD6	75
Wickalim	I	-	15	Cura 2 PF	TD4	25
Lingua Rossa di Xabax	C	1 turno	20	Cura 2d6 PF ma se c'è malattia o veleno la rimuove ma causando 2d6 di danno	TA7	50
Yaveth	I	-	20	Cura 2d8 PF	MO5	50
Bacio di Ljust	C	1 round	35	Cura 100 PF	HO8	125
Polline di Rosa Verde	R	3 turni	25	Recuperi 2d4 danni Intelletto e Volontà	FA8	75
Arkasun	C	-	25	Cura 1d6 PF a turno per 3 turni	MT7	75
Attarna	I	1 turno	20	Concede un nuovo TS per Malattie con un +4	TF7	50
Delrean	C	1 round	15	Allontana insetti per 1 giorno	CC6	2
Delrean Plus	I	1 round	18	Allontana insetti per 3 giorni	CC6	5
Melandrir	I	1 round	15	Concede un nuovo TS per Malattie con +5	CF7	25
Uovo di Urk	I	1 turno	12	1 giorno di cibo	FH7	2
Barannie	I	-	15	Rimuove nausea	MD6	10
Eldrin'tail	I	-	15	Concede un nuovo TS su Veleni	FH7	25
Harlindar	I	1 turno	15	Fa abortire	SS7	25

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Klandor	I	-	15	Rimuove paralisi	HB6	25
Klynkx	C	6 turno	15	Fa cadere tutti i capelli per 1d6+4 gg	MO6	8
Arduuar	I	1 round	25	Rimuove Veleni	SZ7	75
Nazamuse	I	-	30	Rimuove Veleni e Malattie	EW9	100
Nelthalion	I	-	15	Fa vomitare	SR3	1
Uscaboo	R	1 turno	25	Rimuove cecità	MO7	75
Ucsaboo	C	1 turno	30	Rigenera occhi	MO8	200
Febfendi	C	1 turno	25	Rigenera orecchie	CF7	75
Siranmuse	I	1 giorno	30	Rigenera organi interni	SS8	350
Klagul	C	1 turno	20	Pulisce i denti	SS4	30
Corteccia di Aklent	I	1 turno	10	La corteccia masticata per almeno 10 round concede per le 24 ore successive un +1 TS vs Veleno	MT6	5
Petali di Lisbeth	I	1 turno	15	Cura tosse e raffreddore	MC6	20
Estratto di radice Gisenosa	I	-	15	+2 Intelletto, -2 Agilità per 10 minuti	MT6	5
Gylvert	I	-	25	Concede respirare sott'acqua per 4 ore	MO7	75
Gusterbloon	C	1 round	20	La pelle diventa piu' scura concedendo un +4 alla prove di Nascondersi	CM5	40
Lievito di Muschio Bianco	I	-	12	I prodotti da forno che usano questo lievito causano meteorismo incontrollabile ed incredibilmente puzzolente per 12 ore	CA3	1
Estratto di Bacca Illa bruciata	I	-	15	+2 Iniziativa, +2 Agilità, -4 TS Arbitrio, per 10 minuti	MS6	5
Corteccia polverizzata di Dagmather	R	1 round	25	Rimuove condizione esausto e affaticato	SS5	2
Radice secca di Kathaus	R	-	20	+2 Potenza e Agilità per 1 ora	FW6	25

DROGHE

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Foglie fermentate di Lusi-de*	I	1 turno	17	Allucinazioni sensoriali per 2d4 ore. +2 Magnetismo ed Intelletto	SF7	5
Ferpillon*	I	1 round	30	Fa dormire per 24 ore	SC5	50
Unto Grigio*	I	1 round	24	Rimuove condizionamenti mentali fino a Difficoltà 20	AH9	80
Cenere di Arpasur*	R	1 round	20	Rimuove condizione di affaticato	FT6	5
Carne secca di Ragno Viola*	I	1 round	24	+4 Potenza -4 Intelletto per 1 turno	SH7	30
Estratto alcolico di Melzaa*	I	-	20	+1d4 Potenza , +1d4 Agilità . -4 TS su Arbitrio. Per 3 ore	AF6	25
Essenza profumata di Inut*	R	-	15	+2 Intelletto, per 1d8 ore	HB6	15
Polline di Julnnaus*	R	-	20	+3 Potenza per 2 ore	FO6	25
Miele polverizzato del fiore di Erain*	R	-	20	+2 Potenza e Intelletto e Agilità. +3d6 PF temporanei, per 1 ora	FT7	75

Le droghe danno dipendenza. Terminato l'effetto effettuare un Tiro Salvezza su Arbitrio 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 dipendenti aumenta di 1.

Tabella decodifica codici località

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 meno del numero indicato, chiaramente se c'è corrispondenza di clima ed ambiente.

Prima Lettera	Clima	Seconda Lettera	Ambiente
A	Arido	A	Alpino
C	Freddo	B	Gole
E	Ghiacci perenni	C	Foresta di Conifere
F	Freddo severo	D	Foresta Decidua
H	Umido e caldo	F	Argini fiumi e torrenti
M	Temperato	G	Campi ghiacciati
S	Semi arido	H	Campi secchi
T	Temperato fresco	J	Giungla, Foreste piovose
X	Sconosciuto	M	Montagna
		N	Oceano, distese salate
		S	Erba bassa
		T	Erba alta
		U	Caverne e underground
		V	Vulcanica
		W	Discariche/Rifiuti
		Z	Deserto
		X	Sconosciuto

POZIONI GENERICHE

Il Narratore e' libero di usare tutte le pozioni e veleni indicate sopra oppure usare delle pozioni generiche pronte all'uso, comprabili in quasi tutti i negozi di erboristeria o di pozioni.

Nella tabella i costi ed effetti di queste pozioni, l'insorgenza e' sempre immediata, la durata per le cure e' immediata, per le altre e' 1 ora.

Nome Pozione	Effetto	Costo (mo)	Applicazione
Cura	recuperi 1d8+1 PF	50	Ingestione
Cura potenziata	recuperi 3d8+3 PF	250	Ingestione
Indebolente	-1d6 TC. TS DC 15 Tempra	25	Ingestione
Indebolente potenziata	-1d6 TC. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Veleno	subisci 2d4+2 di danno. TS DC 15 Tempra	25	Ingestione
Veleno potenziata	subisci 2d4+2 di danno. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Rimuovi Veleno	annulla l'insorgenza di un veleno se presa entro l'attivazione, oppure concede un nuovo TS con +4	75	Ingestione

MOVIMENTO E TRASPORTO

- 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)

Molte delle regole qui riportate sono opzionali, il Narratore può tenere conto solo di ciò che ritiene più opportuno.

Vi sono tre scale di movimento nel gioco:

- Tattico, per il combattimento, si usano le distanze Mischia e 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 scale di movimento, le creature generalmente camminano o vanno veloci o corrono.

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di circa 4 km all'ora per un umano senza Ingombro.

Correre: Significa muoversi di circa 13 km all'ora per un umano in armatura completa.

Chi attacca il personaggio che va veloce ha un bonus di 1d6 al Tiro per colpire. Il personaggio che va veloce ha un malus di 2d6 nel Tiro per Colpire nel round in cui si corre.

Correre come azione di movimento raddoppia la velocità di movimento e non la triplica. Solo in situazioni di non combattimento la corsa triplica il movimento.

TABELLA: MOVIMENTO E DISTANZA E VELOCITÀ : A PIEDI

Tipo di movimento	Movimento Velocità (metri)		
	6m	9m	12m
Camminare	6m	9m	12m
Correre (x3)	18m	18m	24m
Un minuto (locale)			
Camminare	60m	90m	120m
Correre (x3)	180m	270m	360m
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 la velocità tattica e la distanza.

Movimento Ostacolato

Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato si va a metà della velocità. Quindi sono necessari 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. 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 una Azione di movimento (9/6 metri) in qualsiasi direzione.

Non applicare questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile farlo in alcun modo.

Non si può Correre o Caricare agevolmente (Atletica DC 20) attraverso un percorso che ostacola il movimento.

MOVIMENTO LOCALE

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

- **Camminare:** Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale.
- **Andare Veloci:** Un personaggio può andare veloce senza problemi in scala locale. Vedi Movimento via terra, sotto, per il movimento in km all'ora.
- **Correre:** Un personaggio può Correre per un numero di round pari al triplo del proprio punteggio di Potenza su scala locale senza bisogno di riposarsi (minimo un round). Vedi la relativa sezione in Combattimento per le regole riguardanti la Corsa per Periodi Più Prolungati.

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.

Camminare

Si può camminare per 8 ore in un giorno di viaggio senza problemi.

Camminare più a lungo può sfinire (vedi Marcia forzata, sotto).

Andare Veloci

Si può andare veloci 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.

Un personaggio Affaticato non può Correre o Caricare e subisce penalità -1 a Potenza e Agilità

Correre

Non è possibile Correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di Correre e riposarsi a cicli funzionano come andare veloci.

Terreno

Il terreno su cui si viaggia influenza quale distanza viene percorsa in un'ora o in un giorno (vedi Tabella: Terreno e Movimento Via Terra). Una strada maestra è una strada principale, dritta e lastricata. Una strada comune è solitamente un cammino impervio. Un sentiero è come una strada comune tranne per il fatto che permette di viaggiare solo in fila indiana e non avvantaggia un gruppo che viaggia con veicoli. Un terreno libero è una zona selvaggia senza sentieri segnati.

Tabella: Terreno e Movimento Via Terra (Opzionale)

Nella tabella sono indicati i moltiplicatori per la distanza percorsa.

Terreno	Strada maestra	Strada comune	Sentiero non battuto
Brughiera	x1	x1	x3/4
Collina	x1	x3/4	x1/2
Deserto Sabbioso	x1	x1/2	x1/2
Foresta	x1	x3/4	x1/2
Giungla	x1	x3/4	x1/4
Montagna	x3/4	x3/4	x1/2
Palude	x1	x3/4	x1/2
Pianura	x1	x3/4	x1/2
Tundra Ghiacciata	x1	x3/4	x3/4

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.

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 Potenza falliscono automaticamente e di nuovo i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate Affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

TABELLA: CAVALCATURE E VEICOLI

Cavalcatura o Veicolo (carico trasportato)	All'ora	Al giorno
Cane da Galoppo	6km	48km
Cane da Galoppo (50.5-150 kg)*	4.5km	36km
Cavallo Leggero	7.5km	60km
Cavallo Leggero (115,5-345 kg)*	5.25km	42km
Cavallo Pesante	7.5km	60km
Cavallo Pesante (150.5-450 kg)*	5.52km	42km
Pony	6km	48km
Pony (75,5-225 kg)*	4.5km	36km
Carretto o Carro	3km	24km
Imbarcazione		
Zattera o Chiatta (pertica o rimorchio)	0.75km	7.5km
Barcone (a Remi)**	1.5km	15km
Barca a Remi**	2.25km	22.5km
Nave a Vela (vele)	3km	72km
Nave da Guerra (vele e remi)	3.75km	90km
Nave Lunga (vele e remi)	4.5km	108km
Galea (remi e vele)	6km	144km

*I quadrupedi, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi. Vedi Capacità di Trasporto per maggiori informazioni.

**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 i 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 63 km alla distanza giornaliera percorsa. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da soma sulla riva.

FUGA E 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 la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale, c'è un metodo abbastanza semplice per risolvere un inseguimento: se una creatura sta inseguendo un'altra ed entrambe si muovono alla stessa velocità, e l'inseguimento prosegue almeno per alcuni round, occorre effettuare prove contrapposte di Agilità per vedere chi si muove più in fretta in questi round.

Se la creatura inseguita vince si allontana di 9 metri se questa distanza diventa superiore ai 100 metri ha seminato l'inseguitore. Se è l'inseguitore a vincere, accorcia di 9 metri la distanza e quando la distanza è mischia ha catturato il fuggitivo.

A volte un inseguimento che si svolge via terra potrebbe durare per lungo tempo (10 prove di Agilità non risolutive), con entrambe le parti che riescono solo a scorgersi a distanza.

Nel caso di un lungo inseguimento, una prova contrapposta di Resistenza determina quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Se la creatura inseguita ottiene il risultato più alto, riesce a fuggire, altrimenti è l'inseguitore che riesce a raggiungerla.

CAPACITÀ DI CARICO E TRASPORTO: INGOMBRO

INGOMBRO

Portare tesori, pezzi di drago, armature complete per non parlare di armi sproporzionate rendono difficile il movimento.

Ogni oggetto ha un valore di Ingombro ovvero quando è pesante e scomodo portarlo.

Ci possono essere oggetti leggeri ma estremamente ingombranti (tronchi cavi, tappeti di seta) oppure piccoli ma pesantissimi (sfere di mercurio, vestiti intessuti d'oro), per tutti questi oggetti il valore di Ingombro sarà significativo.

Viceversa dei gessetti, biglie, stracci saranno sia leggeri che poco pesanti.

I valori di Ingombro degli oggetti si sommano tra di loro per dare l'Ingombro totale portato.

Il valore totale di Ingombro che si può portare senza penalità è pari al valore della Potenza+2. Se hai un Ingombro superiore a questo valore sei appunto Ingombrato. In ogni caso non puoi portare su di te oggetti con valore di ingombro superiore a 10+Potenza.

Tabella valori e penalità di Ingombro

Ingombro	Penalità Movimento	Penalità Prova Agilità
Entro Potenza +2	Movimento pieno	Nessuna penalità
Entro Potenza +5	Velocità Movimento dimezzato	-3
Entro Potenza +7	1 metro a round	-6

OGGETTI E VALORI DI INGOMBRO

Ogni oggetto ha un valore di Ingombro che può assumere un valore numerico, oppure indicato come 'L' (leggero) oppure non significativo '-'.

Ogni 10 oggetti Leggeri si conta 1 Ingombro (si arrotonda per difetto).

Oggetti con ingombro non significativo non si valutano nel computo totale dell'ingombro tranne se portati in grosse quantità.

Ad esempio una armatura completa ha un ingombro di 4, una spada lunga 2, un pugnale o pergamena ha un ingombro Leggero.

Il Narratore stabilisce eventuali ingombri speciali e particolari.

COME STIMARE L'INGOMBRO

Come regola generale un oggetto che pesa dai 5 ai 10 kg ha Ingombro 1, un oggetto che pesa circa di 500gr è leggero, se pesa meno di 10gr allora non è significativo.

Un corpo di una creatura media ha ingombro di 1 ogni 20 kg di peso, se trascinato la metà.

INGOMBRO DELLE MONETE

E' un ingombro piacevole quando si tratta di monete di Platino, lo sappiamo tutti... Ogni 1000 Monete contate 1 di Ingombro, arrotondando per difetto.

TRASCINARE

In certe situazione è più facile spingere o trascinare che portare su di se. In questi casi si considera un Ingombro con valore dimezzato.

- Nel caso in cui l'Ingombro sia inferiore a Potenza +2 il personaggio avrà movimento pieno.
- Se è pari a Potenza ma non superiore a Potenza +5 il movimento è dimezzato.
- Se è superiore a Potenza +5 ed inferiore a Potenza +7, può spostarlo di 1 metro a round.
- Se è superiore a Potenza +7 non puoi spostare o spingere.

In caso piu' creature spingano "l'ingombro" considerate la Potenza piena della creatura piu' forte piu' meta' della Potenza delle creature con forza minore (minimo 1). Valutate chiaramente anche quante persone possono riuscire contemporaneamente a spingere data la dimensione dell'oggetto da trasportare.

CREATURE PIÙ GRANDI E PIÙ PICCOLE

Creature bipedi più grandi possono trasportare più Ingombro in base alla categoria di taglia:

- Piccolissima: Ingombro = Potenza /16
- Minuta: Ingombro = Potenza /8
- Minuscola: Ingombro = Potenza /4
- Piccola: Ingombro = Potenza /2 +3
- Grandi: Ingombro = Potenza x2 +5
- Enormi: Ingombro = Potenza x4 +5
- Mastodontica: Ingombro = Potenza x8 +5
- Colossale: Ingombro = Potenza x16 +5

Le creature quadrupedi possono trasportare pesi superiori.

- Piccolissima: Ingombro = Potenza *1/4
- Minuta: Ingombro = Potenza x1/2
- Minuscola: Ingombro = Potenza x3/4
- Piccola: Ingombro = Potenza 1

- **media:** Ingombro = Potenza x1.5 +5
- **Grandi:** Ingombro = Potenza x3 +5
- **Enormi:** Ingombro = Potenza x6 +5
- **Mastodontica:** Ingombro = Potenza x12 +5
- **Colossale:** Ingombro = Potenza x24 +5

ALTRI TIPI DI MOVIMENTO

Le informazioni qui di seguito sono raccolte da varie sezioni e messe qui per vostra comodità.

Nuotare

Una creatura con una velocità di Nuotare può muoversi attraverso l'acqua alla sua velocità indicata senza fare prove di Resistenza. Si guadagna un bonus di +8 su qualsiasi prova di Resistenza 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 o in pericolo quando si nuota. Una tale creatura può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, a condizione che nuoti in linea retta.

Se non si il tipo di movimento Nuotare si considera come "terreno" difficile, e quindi ci si muove a meta' della velocità indicata da movimento.

Scalare

Una creatura con una velocità di Scalare ha un bonus di +8 su tutti le prove di Resistenza. La creatura deve fare una prova di Resistenza per arrampicarsi su qualsiasi parete o pendenza con una DC superiore a 0, ma 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), guadagna un 2 punti movimento e fa una singola prova di Scalare (Resistenza) con una penalità di -5.

Una creatura mantiene il suo bonus di Agilità alla Difesa (se presente) durante la salita, e gli avversari non ottengono bonus speciale per i loro attacchi contro di esso. Non può, tuttavia, utilizzare l'azione correre mentre si arrampica.

Se non si il tipo di movimento Scalare si considera come "terreno" difficile, e quindi ci si muove a meta' della velocità indicata da 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.

Velocità Su Terreno

La Velocità sul terreno é la normale velocità per personaggi che non scalano, nuotano o volano.

Volare

Una creatura con una velocità di Volare riceve gratuitamente l'abilità Volare come competenza.

Volo e Manovrabilità

Una creatura con una velocità di volare naturale riceve bonus (o penalità) alle prove di Volare in base alla propria manovrabilità:

Manovrabilità	Malus Manovrabilità	Manovrabilità	Bonus Manovrabilità
Maldestra	-8	Perfetta	+8
Scarsa	-4	Buona	+4
Media	+0		

Le creature che non hanno una specifica manovrabilità (es. un umano con l'incantesimo di volo attivo), si presume abbiano manovrabilità scarsa.

Volo e Taglia

Una creatura più grande o più piccola della Taglia Media ha bonus o penalità di taglia alle prove di Volare in base alla sua categoria di taglia:

Taglia	Bonus Manovrabilita'	Taglia	Malus Manovrabilita'
Piccolissima	+8	Colossale	-8
Minuta	+6	Mastodontica	-6
Minuscola	+4	Enorme	-4
Piccola	+2	Grande	-2

Se nella creatura è indicata una classe di manovrabilità si intende già compresa di questi fattori. Vedere l'abilità Volare per ulteriori dettagli.

MASTERIZZARE

IL NARRATORE

Chi comanda al racconto non è la voce: è l'orecchio. (Italo Calvino)

Mentre il giocatore interpreta un personaggio in un'avventura, Il Narratore è colui che la gestisce. Ha certamente molto più lavoro, ma ricreare 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 da tantissima soddisfazione e divertimento.

Il tuo ruolo è quello del grande orchestratore, pianificatore o anche paesaggista se preferisci, con poche semplici pennellate delinea la struttura e saranno poi i giocatori ad aggiungere dettagli e situazioni.

PUNTI ESPERIENZA

In DBS il passaggio di livello non è vincolato da un numero di mostri affrontati o dai tesori ottenuti, bensì dal fattore di difficoltà degli incontri e da come i giocatori hanno giocato.

Il consiglio e suggerimento primario è "passate di livello ogni qualvolta lo ritenete necessario al buon gioco ed all'avventura".

Se questo consiglio può sembrare un pò troppo scarno propongo un altro approccio, semplice ma ancora più efficace e stimolante.

Prendete questa tabella dei punti esperienza

TABELLA PUNTI ESPERIENZA / LIVELLO

Livello	Punti Esperienza
2	15 xp
3	25 xp
4 - 10	35 xp per livello
11 - 20	25 xp per livello

Ovvero sono necessari 15 punti esperienza per passare dal primo al secondo livello ed altrettanti per passare dal secondo al terzo livello.

Per passare dal terzo al quarto servono 25 punti esperienza, e per passare ogni livello dal 4 al 10 livello ne servono 35 di punti esperienza.

Dall'undicesimo al ventesimo servono 25 punti esperienza ad ogni livello.

- Per ogni incontro designato per sfidare il gruppo in maniera media o difficile assegnate 1 punto esperienza.
- Per ogni incontro designato per essere potenzialmente mortale assegnate 2 punti esperienza.
- Per ogni incontro finale, il climax dell'avventura, assegnate 3 punti esperienza, questi punti più che per lo scontro "con il Boss finale" vanno assegnati come merito per aver portato a termine una lunga avventura.

Questi punti saranno assegnati al gruppo e quindi a tutti i giocatori, purché abbiano almeno cercato di partecipare agli scontri/sfide.

Se il gruppo per propria "incapacità" o per "sfortuna" trasforma un incontro facile (da 0 punti esperienza) in un incontro mortale, non dovete dare 2 punti esperienza. Cercate al più di premiare lo spirito di gruppo, le energie spese e se possibile la creatività nell'uscirne vivi nonostante tutto.

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 giocatori. 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.

Ogni qual volta il giocatore o il gruppo:

- raggiunga gli obiettivi prefissati;
- faccia un ottimo gioco di ruolo;
- ottimizzi l'uso delle proprie Abilità e capacità (senza cadere nel powerplayer);
- risolva i problemi in maniera creativa e fantasiosa e funzionale;
- abbia buona collaborazione ed interpretazione dei diversi ruoli all'interno del gruppo e come gruppo verso i "terzi";
- scopra o avvii indizi di avventura e creazione di nuovi plot;
- raccolga 10000 monete d'oro (o tesoro equivalente);

Premiate il giocatore/giocatori con 1 punto esperienza. Questi punti vanno dati per sessione di gioco. In questo sistema sono necessarie circa 10 sessioni per passare di livello, potenzialmente anche molte meno se i giocatori si dimostrano bravi ed interpretano personaggi e situazioni in maniera brillante. Fate in modo che ogni sessione possa assegnare 1-3 punti almeno. Costruite la sessione perché tutti i giocatori possano essere partecipanti e nessuno si senta escuso.

Include situazioni stimolanti che possano coinvolgere e sfidare il gruppo. Nel limite del possibile ogni sessione dovrebbe includere una parte di ruolo, una parte di esplorazione, una parte di combattimento, una parte di riposo.

Una nota riguarda i **premi per monete d'oro**: può sembrare anacronistico quando c'è già in sviluppo la sesta edizione del più famoso gioco di ruolo tornare a premiare i giocatori 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.

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 il giocatore che vuole essere oltre il gruppo e non parte di esso.

Troverete nelle pagine seguenti le istruzioni per creare delle sfide facili (0 punti esperienza), medie e alte (1 punto esperienza), straordinarie (2 punti esperienza) ed epiche (3 punti esperienza). Sarete comunque sempre voi, il Narratore, a stabilire e sapere se una sfida è provante o meno, se è sfidante e critica per i giocatori e quindi volutarne sia l'impatto come punti esperienza che come difficoltà.

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, ma gli incontri più complessi da costruire sono i più comuni incontri di combattimento. 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 della creazione di un incontro presuppone un gruppo di quattro o cinque PG. 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 4° livello e quattro di 5° livello, il APL è il 6° (28 livelli totali, diviso per sei giocatori, arrotondando per eccesso e aggiungendo uno al risultato finale).

Determinare il CR: Il Grado di Sfida (o CR) 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 (CR)
Facile	APL -1
Media	APL
Alta	APL +1
straordinaria	APL +2
Epica	APL +3

Costruire l'Incontro: per costruire un incontro come prima cosa calcolate il valore dell' APL.

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 8° livello affronti alcuni Gargoyle (CR 4 ciascuno) e il loro capo, un Gigante delle Rocce (CR 8). I personaggi hanno APL 9 e la Tabella:

Determinare gli Incontri stabilisce che una sfida Alta per un APL 9 è un incontro di grado di Sfida 10. Partendo da un grado di Sfida stabilito (10) seguite questa tabella per stabilire quanti "mostri inserire nello scontro".

CR obiettivo	CR creatura rispetto ad obiettivo APL	"Peso" per singola creatura
CR	-6	10
	-5	15
	-4	20
	-3	30
	-2	50
	-1	75
	0	100

Per raggiungere l'obiettivo dobbiamo sommare "i pesi" fino a raggiungere 100, ovvero il 100% della sfida.

Nel nostro esempio un Gigante delle Rocce ha grado di Sfida 8, ovvero un grado di Sfida -2 rispetto al nostro obiettivo di difficoltà grado di Sfida 10, ed i Gargoyle hanno grado di Sfida 4 ovvero -6 rispetto al grado di Sfida 10.

Un nemico con grado di Sfida -2 ha peso 50, un grado di Sfida -6 ha un peso di 10, per raggiungere l'obiettivo di un grado di Sfida 10 metterò 1 grado di Sfida -2 (ovvero UNO gigante delle rocce) e 5 grado di Sfida -6 (ovvero CINQUE gargoyle) perché $50 + 10 \times 5 = 100$

Se avessi avuto come obiettivo un grado di Sfida 8, avrei potuto mettere 3 grado di Sfida 5 (CR -3 = 30) ed un grado di Sfida 2 (CR -6 = 10), oppure 5 grado di Sfida 4 (CR +4 = 20)

Avversari con grado di Sfida inferiore a 7 rispetto al APL si contano, "pesano", solo se sono superiori a 20 come unità.

Aggiungere i PNG

Una creatura che possiede livelli, Abilità, competenze, che potrebbe essere un personaggio si considera un PNG. Queste creature possono svolgere un ruolo molto importante e non vanno usate come semplici "mostri". Dategli uno spessore e creerete dei personaggi indimenticabili.

Modifiche ad Hoc del CR

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) dà ai personaggi un vantaggio. Sviluppate l'incontronormalmente 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, nel caso, 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. Il valore combinato dell'Equipaggiamento di un PNG è dato in Creare i PNG alla Tabella: Equipaggiamento dei PNG. 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 PNG 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 e completando l'avventura: 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 che permetta ai personaggi di riflettere su quanto accaduto. 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 DBS 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: Ricchezza dei PNG per Livello indica la quantità di tesoro che ogni personaggio dovrebbe avere ad un livello specifico. Si noti che questa tabella si basa su un modello standard di gioco.

I giochi con magia rara potrebbero assegnare soltanto la metà di questo valore, mentre i giochi più epici 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 PNG per Livello può anche essere usata per stanziare 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 della metà 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.

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. Gli incontri facili dovrebbero assegnare un tesoro di un livello più basso rispetto al livello medio dei PG. Gli incontri più pericolosi, difficili ed eroici dovrebbero assegnare rispettivamente un tesoro di uno, due o tre livelli superiore al livello medio dei PG. Se nel gioco la magia è rara, dimezzate questi valori. Se il gioco è più epico, raddoppiate questi valori.

Tabella: Valori del Tesoro per Incontro

Livello Medio Gruppo	per Incontro (mo)	Livello Medio Gruppo	per Incontro (mo)
1	130	11	3500
2	250	12	4500
3	400	13	5500
4	5500	14	7500
5	750	15	9000
6	1000	16	12000
7	1300	17	16000
8	1700	18	20000
9	2100	19	25000
10	2500	20	32000

Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello

Livello Personaggio	Ricchezza	Livello Personaggio	Ricchezza
1	100	11	82000
2	500	12	55000
3	1500	13	75000
4	3000	14	100000
5	5000	15	120000
6	8000	16	160000
7	12000	17	210000
8	17000	18	270000
9	25000	19	350000
10	35000	20	500000

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 molto costosi.

Costruire un Bottino

Spesso è sufficiente dire ai vostri giocatori che hanno trovato 5.000 mo in gemme e 10.000 mo in gioielli. Ma a volte, 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; giacinto; 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 (1.000 mo): smeraldo; opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero.

Gioielli Eccezionali (5.000 mo o più): smeraldo verde brillante cristallino, diamante, giacinto, rubino.

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 40.000 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.

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 perfetti (100–300 mo): Questa categoria include attrezzi d'Abilità: vedi Equipaggiamento per i dettagli e i costi di questi oggetti.

Oggetti Comuni (fino a 1.000 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, così non è sbagliato mettere degli oggetti che poi verranno usati dai giocatori!

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.

RECITARE

Un gioco di ruolo non è un semplice tirare dadi, è un incontro di pensieri, opinioni, sfide, lotte. E' un gioco catartico, liberatorio.

È 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 storie.

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 rende necessario giocare questo 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.

CREARE OGGETTI MAGICI

Per Creare Oggetti Magici è necessario avere le Abilità Creazione oggetti magici.

Calcolare il Valore dell'Oggetto Magico in Monete d'Oro

Effetto	Prezzo base	Esempio
Bonus di caratteristica	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Cintura dell'agilità +2
Bonus di armatura	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Cotta di maglia+1
Incantesimo	Vedi costi pergamena * 8	Perla del potere
Bonus alla Difesa	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Anello di protezione+3
Bonus ai Tiri Salvezza	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Mantello della resistenza +5
Bonus di competenza	Bonus al quadrato x 100 mo	Mantello del passo gatto
Bonus dell'arma	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Spada lunga+1

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 dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'anello.

Il costo dell'anello e' pari a $\text{Difficoltà}^2 \times \text{Difficoltà} \times 50$.

Quindi un Anello con Invisibilità costa $18^2 \times 18 \times 50 = 16200$ mo

La difficoltà della prova di magia e' pari al doppio della Difficoltà dell'incantesimo da applicare all'anello.

Un anello permette di fissare un incantesimo in un anello per rendere l'effetto sempre attivo.

E' anche possibile inserire un incantesimo ad attivazione, in questo caso consultare i costi delle Verghe.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori

CREARE ARMATURE MAGICHE

Per creare un'armatura magica, 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 stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un'armatura che va incantata deve essere di qualità.

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Creare armature magiche richiede un giorno per ogni 1.000 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, il legno o il cuoio. 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 delle Capacità Speciali delle armi da mischia o da distanza.

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.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

CREARE BACCHETTE

Costi Base delle Bacchette

Il costo della bacchetta e' pari a $\text{Difficolta}' * \text{Difficolta}' * 10$.

Quindi una Bacchetta con Invisibilita' costa $18 * 18 * 10 = 3240$ mo

La difficolta' della prova di magia e' pari 10 + la Difficolta' dell'incantesimo da applicare alla bacchetta.

Una bacchetta è un oggetto magico che conserva in se un incantesimo caricato in precedenza.

Per ricaricare una bacchetta un incantatore deve infondere lo stesso incantesimo. La bacchetta recupera una carica ma l'incantatore oltre ad avere usato una magia ha per le successive 24 ore un -4 a tutti i CM.

Una Bastone puo' contenere come massima Difficolta' di incantesimo 5 + il doppio dalla CM + caratteristica dell'incantatore.

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 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Competenza usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Professione (taglialegna).

CREARE BASTONI

Costi Base dei Bastoni

Il costo del Bastone e' pari a $\text{Difficolta}' * \text{Difficolta}' * 15$.

Quindi un Bastone con Invisibilita' costa $18 * 18 * 15 = 4860$ mo

La difficolta' della prova di magia e' pari 15 + la Difficolta' dell'incantesimo da applicare al Bastone.

Un Bastone è un oggetto magico dove si carica 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 puo' contenere come massima Difficolta' di incantesimo 10 + il doppio dalla CM + caratteristica dell'incantatore.

Creare un bastone richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Professione (taglialegna).

CREARE PERGAMENE

Il costo della Pergamena e' pari a $\text{Difficolta}' * \text{Difficolta}' * 5$.

Quindi una Pergamena con Invisibilita' costa $18 * 18 * 5 = 1620$ mo

La difficolta' della prova di magia e' pari 5 + la Difficolta' dell'incantesimo da applicare alla Pergamena.

Se una pergamena include più incantesimi il costo è pari alla somma delle Difficolta' dei vari incantesimi.

L'incantatore deve conoscere gli incantesimi che inserisce nella pergamena.

Per preparare una pergamena è necessario 1 ora di lavoro per Difficoltà.

Una pergamena può contenere come massima Difficolta' di incantesimo 15 + il doppio dalla CM + caratteristica dell'incantatore.

Per leggere una pergamena è necessario: - per comprendere il contenuto e' sufficiente una prova di Arcana con DC pari a meta' della Difficolta' dell'incantesimo contenuto - per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena e' necessaria una prova di Arcana con DC pari alla Difficolta' dell'incantesimo.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (calligrafia) o Professione (scrivano).

CREARE POZIONI

Una pozione contiene l'infuso di un Incantesimo, ogni pozione è quindi monouso

Il costo della Pozione e' pari a $\text{Difficolta}' * \text{Difficolta}'$.

Quindi una Pozione con Invisibilita' costa $18 * 18 = 324$ mo

La difficolta' della prova di magia e' pari 5 + la Difficolta' dell'incantesimo da applicare alla Pozione.

Il costo per creare la pozione è metà del prezzo base. Per creare una pozione, un personaggio ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescolare i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l'infuso.

Una Pozione può contenere come massima Difficolta' di incantesimo 1 + il doppio dalla CM + caratteristica dell'incantatore.

Tutti gli ingredienti e i materiali per mescolare una pozione devono essere freschi e mai usati.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella pozione.

Talento di creazione oggetto richiesto: Distillare Pozioni

Competenza usata nella creazione: Sapienza Magica o Artigianato (alchimia).

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 della Verga e' pari a $\text{Difficolta}' * \text{Difficolta}' * 40$.

Quindi una Verga con Invisibilita' costa $18 * 18 * 50 = 12960$ mo

La difficolta' della prova di magia e' pari al doppio della Difficolta' dell'incantesimo da applicare alla Verga.

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 massima Difficoltà di incantesimo 4 + il doppio della CM + caratteristica dell'incantatore.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella pozione.

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori.

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (oreficeria) o Artigianato (scultura).

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 restrizioni 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 in questo capitolo che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida.

Altrimenti, si possono usare le indicazioni riassunte nella Tabella: Calcolare il Valore dell'Oggetto Magico in Monete d'Oro.

OGGETTI MAGICI

- Un personaggio può portare innumerevoli 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). L'armatura non si considera in questo conteggio, e deve essere una sola.
- Lo stesso principio vale per il bonus ai Tiri Salvezza, puoi sommare solo i bonus provenienti da due oggetti.
- Se il bonus è alle caratteristiche si conta solo quello con il bonus maggiore.
- Un personaggio non può portare più di due anelli magici altrimenti entrano in risonanza causando 1d6 di danno a round per ogni anello oltre il secondo.

TABELLA: GENERAZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI MAGICI

Oggetto magico Minore	Oggetto magico Medio	Oggetto magico Maggiore	Oggetto
01-04	01-10	01-10	Armature e scudi
05-09	11-20	11-20	Armi
10-44	21-30	21-25	Pozioni
45-46	31-40	26-35	Anelli
—	41-50	36-45	Verghe
47-81	51-65	46-55	Pergamene
—	66-68	56-75	Bastoni
82-91	69-83	76-80	Bacchette
92-100	84-100	81-100	Oggetti meravigliosi

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.

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 15 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 portare addosso Equipaggiamento magico consistente di un oggetto per ognuno dei gruppi seguenti, legato alla parte del corpo sulla quale viene indossato l'oggetto.

Anello (due al massimo): anelli.

Armatura: corazze e armature.

Cintura: cinture.

Collo: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille e talismani.

Corpo: tuniche e vesti.

Fronte: corone, fasce e filatteri.

Mani: guanti e guanti d'arme.

Occhi: occhi, occhiali e lenti.

Piedi: scarpe, stivali e pantofole.

Polso: braccialetti e bracciali.

Scudo: scudi.

Spalle: cappe e mantelli.

Testa: cappelli, diademi, elmi e maschere.

Torace: camicie, giubbe, maglie e manti.

Naturalmente, un personaggio può possedere quanti oggetti vuole di uno stesso tipo. Ma oggetti magici dello stesso tipo addizionali, oltre a quelli previsti negli slot, non funzioneranno.

Alcuni oggetti possono essere indossati o trasportati senza occupare spazio sul corpo del personaggio.

La descrizione di un oggetto indica quando l'oggetto possiede questa proprietà.

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 sempre la Difficoltà dell'incantesimo generato.

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 3 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 Arbitrio). Il bonus ai Tiri Salvezza di un oggetto magico è pari a $2 + 1/2$ della Difficoltà dell'incantesimo più potente che ospitano. Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i tiri salvezza su Arbitrio basandosi sul loro punteggio di Volontà.

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, e 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 5d6 e si divide per 2 per determinare il numero delle cariche rimaste (arrotondando per difetto, minimo 1). Se un oggetto ha un numero massimo di cariche diverso da 20, si tira casualmente per stabilire quante cariche sono rimaste.

I prezzi dati si riferiscono sempre agli oggetti al massimo delle loro cariche (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Se un oggetto perde di valore perché non ha più cariche (il che è valido per quasi tutti gli oggetti a cariche), il valore dell'oggetto parzialmente usato è pari al numero di cariche rimaste. Nel caso di oggetti che invece potrebbero avere un'utilità anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell'oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste.

ACQUISIRE OGGETTI MAGICI

Dimensioni Comunità'	Valore Base	Minore	Medio	Maggiore
Insedimento	50mo	1d4 oggetti		
Borgo	200mo	1d6 oggetti		
Villaggio	500mo	2d4 oggetti	1d4 oggetti	
Piccolo paese	1000mo	3d4 oggetti	1d6 oggetti	
Grande paese	2000mo	3d4 oggetti	2d4 oggetti	1d4 oggetti
Piccola città	4000mo	4d4 oggetti	3d4 oggetti	1d6 oggetti
Grande città	8000mo	d4 oggetti	3d4 oggetti	2d4 oggetti
Metropoli	16000mo	*	4d4 oggetti	3d4 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 la Tabella:

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 invendita. 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.

ARMATURE MAGICHE

Normalmente le armature magiche proteggono chi le indossa meglio di quanto potrebbe fare una qualsiasi armatura normale, pari modo gli scudi.

Una armatura magica ha un valore di Resistenza al colpo più alto e una Resistenza Totale migliore, ed è molto probabile che abbia pure una penalità alle prove di Agilità e CM più bassa.

Una armatura può avere un valore bonus da +1 a +5 più eventuali altre capacità magiche. Ogni +1 di una armatura alza di 1 il valore di Resistenza al colpo e raddoppia (o triplica, quadruplica...) il valore di Resistenza Totale.

Ogni +2 si abbassa di 1 la penalità di Prove Agilità, ed ogni +1 si abbassa di 1 la penalità alle prove di Competenza Magica.

Un'armatura viene sempre costruita in modo che, anche se dotata di stivali, elmo o guanti d'arme, questi pezzi possano essere sostituiti con altri stivali, elmo o guanti d'arme magici.

TABELLA: GENERAZIONE CASUALE DI ARMATURE E SCUDI MAGICI

Minore	Medio	Maggiore	Capacità Speciale	Prezzo*
01-60	01-05	—	scudo+1	1.000 mo
61-80	06-10	—	armatura+1	1.000 mo
81-85	11-20	—	scudo+2	4.000 mo
86-87	21-30	—	armatura+2	4.000 mo
—	31-40	01-08	scudo+3	9.000 mo
—	41-50	09-16	armatura+3	9.000 mo
—	51-55	17-27	scudo+4	16.000 mo
—	56-57	28-38	armatura+4	16.000 mo
—	—	39-49	scudo+5	25.000 mo
—	—	50-57	armatura+5	25.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+6*	36.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+7*	49.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+8*	64.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+9*	81.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+10*	100.000 mo
88-89	58-60	58-60	Armatura specifica**	-
90-91	61-63	61-63	Scudo specifico***	-
92-100	64-100	64-100	Capacità speciale e tirate ancora**, ***	-

* Armature e scudi non possono avere bonus superiori a +5. Usate queste indicazioni per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle Capacità Speciali.

** Tirate sulla Tabella: Armature Specifiche.

** Tirate sulla Tabella: Scudi Specifici.

TABELLA GENERAZIONE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE

Minore	Medio	Maggiore	Capacità Speciale	Modificatore Prezzo Base
01-25	01-05	01-03	Felpa	+2.700 mo
26-32	06-08	04	Fortificazione Leggera	bonus +1*
33-52	09-11	—	Scivolosa	+3.750 mo
53-92	12-17	—	Ombra	+3.750 mo
93-96	18-19	—	Mimetica	bonus +1
97	20-29	05-07	Scivolosa Migliorata	+15.000 mo
98-99	30-49	08-13	Ombra Migliorata	+15.000 mo
—	50-74	14-28	Resistenza all'Energia	+18.000 mo
—	75-79	29-33	Tocco Fantasma	bonus +3
—	80-84	34-35	Invulnerabilità	bonus +3
—	85-89	36-40	Fortificazione Moderata	bonus +3
—	90-94	41-42	Della forma animale	bonus +3
—	—	44-48	Scivolosa Superiore	+33.750 mo
—	—	49-58	Ombra Superiore	+33.750 mo
—	—	59-83	Resistenza all'Energia Miglio- rata	+42.000 mo
—	—	84-88	Ritira o scegli	bonus +4*
—	—	89	Forma Eterea	+49.000 mo
—	—	90	Controllo dei Non Morti	+49.000 mo
—	—	91-92	Fortificazione Pesante	bonus +5*
—	—	93-94	Ritira o scegli	bonus +5*
—	—	95-99	Resistenza all'Energia Supe- riore	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte**	—

TABELLA GENERAZIONE CAPACITÀ SPECIALI DEGLI SCUDI

Minore	Medio	Maggiore	Capacità Speciale	Modificatore Prezzo Base*
01-20	01-10	01-05	Attirare Frecce	Bonus +1*
21-40	11-20	06-08	Sfondamento	bonus +1*
41-50	21-25	09-10	Accecante	bonus +1*
51-75	26-40	11-15	Fortificazione Leggera	bonus +1*
76-92	41-50	16-20	Deviazione delle Frecce	bonus +2*
93-97	51-57	21-25	Animato	bonus +2*
98-99	58-59	-	Della forma animale	bonus +2
—	60-79	26-41	Resistenza all'Energia	+18.000 mo
—	80-85	42-46	Tocco Fantasma	bonus +3*
—	86-95	47-56	Fortificazione Moderata	bonus +3*
—	96-98	57-58	Ritira o scegli	bonus +3*
—	99	59	Selvatica	bonus +3*
—	—	60-84	Resistenza all'Energia Miglio- rata	+42.000 mo
—	—	85-86	Ritira o scegli	bonus +4*
—	—	87	Controllo dei Non Morti	+49.000 mo
—	—	88-91	Fortificazione Pesante	bonus +5*
—	—	92-93	Riflettente	bonus +5*
—	—	94	Ritira o scegli	bonus +5*
—	—	95-99	Resistenza all'Energia Supe- riore	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte	—

* Da aggiungere al Bonus sulla Tabella: Armature e Scudi per determinare il prezzo di mercato totale.

TABELLA: ARMATURE E SCUDI MAGICI: CAPACITÀ SPECIALE

Armatura / Scudo	Costo
Scudo+1 / Armatura +1	1000
Scudo +2 / Armatura+2	4000
Scudo +4 / Armatura+4	16000
Scudo +5 / Armatura+5	25000
Scudo +6 / Armatura+6 *	36000
Scudo +7 / Armatura+7 *	49000
Scudo +8 / Armatura+8 *	64000
Scudo +9 / Armatura+9 *	81000
Scudo +10 / Armatura+10 *	100000

* Armature e scudi non possono avere bonus alla Difesa superiore a +5. Usate queste indicazioni per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle Capacità Speciali.

SCUDI MAGICI

I bonus di difesa degli scudi sono cumulativi con l'Agilità per determinare la difesa. I bonus magici degli scudi non vengono calcolati come bonus di attacco o ai danni quando uno scudo viene usato per attaccare. La capacità speciale Sfondamento, tuttavia, conferisce bonus +1 agli attacchi (Difesa) e ai danni.

Si può costruire uno scudo che funzioni anche come un'arma magica, ma il costo del bonus magico offensivo deve essere sommato al costo del bonus difensivo alla Difesa dello scudo.

Attivazione

Normalmente un personaggio trae beneficio da un'armatura magica o da uno scudo magico esattamente allo stesso modo in cui lo trae da un'armatura o da uno scudo normale: indossandoli. Se un'armatura o uno scudo sono dotati di una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi li indossa, allora chi li utilizza di solito deve pronunciare la parola di comando (2 Azioni).

Armature per Creature Insolite

Il costo dell'armatura per le creature non umanoidi, così come per le creature che non sono né Medie né Piccole, varia. Il costo di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE MAGICHE E DEGLI SCUDI MAGICI

Oltre alla resistenza od alla difesa l'armatura o lo scudo potrebbe avere delle capacità speciali. Le capacità speciali contano come bonus aggiuntivi per determinare il prezzo di mercato di un oggetto. Un'armatura o uno scudo non può avere un bonus effettivo (bonus di Difesa, bonus di resistenza più i bonus equivalenti delle capacità speciali, inclusi quelli derivanti da capacità ed incantesimi) superiore a +10. Un'armatura o uno scudo dotata di una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1.

Capacità Speciali degli Scudi

Capacità Scudo	Capacità Scudo
Attirare Frecce: bonus +1*	Sfondamento: bonus +1*
Accecante: bonus +1*	Fortificazione Leggera: bonus +1*
Guardia: bonus +1*	Determinazione: +30.000 mo
Guardia Superiore: bonus +2*	Animato: bonus +2*
Resistenza all'Energia: +18.000 mo	Tocco Fantasma: bonus +3*
Fortificazione Moderata: bonus +3*	Riflettente: bonus +5*
Controllo dei Non Morti: +49.000 mo	Selvatica: bonus +3*
Resistenza all'Energia Migliorata: +42.000 mo	Resistenza all'Energia Superiore: +66.000 mo

Capacità Speciali delle Armature

Capacità Armatura	Capacità Armatura
Amorfa: +4500 mo	Invulnerabilità: bonus +3*
Giusto/Oscuro: +27000 mo	Determinazione: +30000 mo
Mimetica: +2.700 mo	Felpa: +2
Denegante: bonus +4*	Fortificazione Leggera: bonus +1*
Irrintracciabile: + 7500 mo	Scivolosa: +3750 mo
Ombra: +3750 mo	Scivolosa Migliorata: +15000 mo
Ombra Migliorata: +15000 mo	Resistenza all'Energia: +18000 mo
Fortificazione Moderata: bonus +3*	Della Forma Animale: bonus +3*
Scivolosa Superiore: +33750 mo	Ombra Superiore: +33750 mo
Resistenza all'Energia Migliorata: +42000 mo	Forma Eterea: +49000 mo
Controllo dei Non Morti: +49000 mo	Fortificazione Pesante: bonus +5*
Resistenza all'Energia Superiore: +66000 mo	Nube Esplosiva: +5000 mo

* Da aggiungere al Bonus sulla Tabella: Armature e Scudi per determinare il prezzo di mercato totale.

DESCRIZIONE DELLE 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 dotati di Capacità Speciali devono avere almeno bonus di +1.

Il valore di CM indicato è il livello minimo di competenza magica che si deve avere per creare l'oggetto.

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 CD 14 o restano Accecati per 1d4 round.

Aura Invocazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Luce Incandescente; Costo bonus +1.

Accumula Incantesimi Quest'armatura permette a un incantatore di immagazzinare un singolo incantesimo a contatto fino al 3° livello nell'armatura. Ogni volta che una creatura colpisce chi la indossa con un attacco in mischia o un attacco di contatto in mischia, l'armatura può lanciare sulla creatura l'incantesimo che conteneva come azione immediata, se chi la indossa lo desidera. Una volta che l'incantesimo viene lanciato dall'armatura, un incantatore può immagazzinarvi all'interno qualsiasi altro incantesimo a contatto con bersaglio fino al 3° livello. L'armatura rivela magicamente a chi la indossa il nome dell'incantesimo attualmente contenuto. Un'armatura creata casualmente ha una probabilità del 50% di avere già un incantesimo contenuto al suo interno. Un'armatura Accumula Incantesimi emette un'aura di invocazione, più l'aura dell'incantesimo contenuto.

Aura Invocazione forte; CM 12; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, creatore di almeno 12° livello; Costo bonus +1.

Adesiva A comando, le mani e i piedi di chi indossa quest'armatura diventano incredibilmente appiccicosi, concedendogli una velocità di scalare di 6 metri. La vischiosità concede a chi la indossa Bonus di +2 alle prove di Manovra in Combattimento effettuate per Disarmare, Lottare, Riposizionare, Rubare o Sbilanciare quando sta usando un'arma naturale o colpo senz'armi per tentare la manovra. Chi la indossa può ottenere questi benefici per 10 round al giorno. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi, ma devono essere utilizzati in incrementi di 1 round. Porre termine all'effetto è un'azione gratuita. La capacità Adesivo non può essere conferita a un'armatura con qualsiasi versione della capacità speciale Scivoloso.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Forza del Toro, Movimenti del Ragno; Costo +3.500 mo.

Amorfa Le armature con questa capacità speciale forniscono a chi le indossa Bonus di Competenza +5 alle prove di Artista della Fuga e alla DMC contro le Manovre in Combattimento di Lottare. In aggiunta, 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 di 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.

Aura Trasmutazione moderata; CM 9; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Forma Fluida; Costo +2.250 mo.

Animato Come azione di movimento, uno scudo Animato può essere lasciato da solo a difendere il suo possessore. Per i 4 round successivi, lo scudo conferisce il suo bonus a chi lo ha lasciato e poi cade. Mentre è animato, lo scudo conferisce il suo Bonus di Scudo e i bonus dati da qualsiasi altra capacità speciale abbia, ma non può intraprendere azioni di sua volontà, come quelle conferite dalle capacità Accecante e Sfondamento. Può, però, usare capacità speciali che non richiedono un'azione per funzionare, come Deviazione delle Frecce e Riflettente. Mentre è Animato, lo scudo condivide lo stesso spazio con il personaggio che lo ha attivato e lo accompagna, anche se il personaggio si muove tramite mezzi magici. Un personaggio con uno scudo Animato continua a subire le penalità associate con l'uso dello scudo, come la penalità di armatura alla prova, il fallimento degli incantesimi arcani e la mancanza di competenza. Se chi lo lascia ha una mano libera, può afferrarlo quando gli effetti magici svaniscono come azione gratuita. Una volta che uno scudo è stato ripreso, non può essere animato nuovamente se non dopo almeno 4 round. Questa proprietà non può essere aggiunta a uno Scudo Torre.

Aura Trasmutazione forte; CM 12; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Animare Oggetti; Costo bonus +2.

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, i danni alle caratteristiche e i risucchi alle caratteristiche di un ammontare pari al suo Bonus se il danno o il risucchio era dovuto a un effetto di Sanguinamento.

Aura Trasmutazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Cura Ferite Critiche, Ristorare Inferiore o Stabilizzare; Costo bonus +1.

Ariete Questi scudi sono costruiti solidamente 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 di alla Difesa dello scudo si applica ai Tiri per Colpire e per i danni. Questo non si cumula con nessun altro potenziamento che possenga lo scudo. Se l'attacco colpisce, come azione veloce, chi lo indossa può tentare una Manovra in Combattimento Spingere contro quel bersaglio, aggiungendo il bonus +2 della ricarica e il Bonus dello scudo alla prova di Manovra in Combattimento. Solo gli scudi che possono effettuare un attacco con lo scudo possono avere la capacità Ariete.

Aura Invocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Pugno di Forza; Costo bonus +1.

Assicurante Un'armatura Assicurante fornisce a chi la indossa RD 5/- mentre è Privo di Sensi, Nauseato, Stordito o Immobilizzato. Questa RD si cumula con qualsiasi altra RD posseduta. Se si è in grado di effettuare azioni standard mentre si è Privi di Sensi, Nauseati o Storditi, o è possibile compiere attacchi mentre si è Immobilizzati, la capacità speciale Assicurante non funziona.

Aura Abiurazione moderata; CM 9; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Pelle di Pietra; Costo bonus +1.

Attaccabrighe Chi indossa un'armatura Attaccabrighe ottiene bonus +2 ai Tiri per Colpire e per i danni degli attacchi senz'armi, comprese le prove di manovra in combattimento effettuati per Lottare. I suoi colpi senz'armi contano come armi magiche al fine di superare la Riduzione del Danno. Questi bonus non si applicano alle armi naturali. Questa capacità speciale non impedisce che i colpi senz'armi di chi la indossa provochino Attacchi di Opportunità né fa sì che contino come attacchi armati. La capacità Attaccabrighe può essere applicata solo alle armature leggere.

Aura Trasmutazione debole; CM 4; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Forza del Toro; Costo bonus +3.

Attirare Frecce Uno scudo con questa capacità attrae su di sé gli attacchi delle armi a distanza. È dotato di Bonus di Deviazione +1 contro le armi a distanza in quanto le armi da lancio o da tiro virano verso di esso. Inoltre ogni arma da lancio o da tiro diretta verso un bersaglio che si trova entro 1,5 metri da chi impugna lo scudo devia dal suo bersaglio per dirigersi invece verso il portatore dello scudo. Se chi impugna lo scudo gode di Copertura Totale rispetto all'attaccante, l'arma da lancio o da tiro non viene deviata. Inoltre, coloro che attaccano chi impugna lo scudo con armi a distanza ignorano le probabilità di mancare che verrebbero normalmente applicate. Le armi da lancio e da tiro che hanno un Bonus superiore al bonus di Difesa base dello scudo non vengono deviate verso chi lo impugna (ma il Bonus di Deviazione dello scudo viene comunque applicato contro queste armi). Chi impugna lo scudo attiva e disattiva questa capacità con una parola di comando.

Aura Abiurazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Scudo Entropico; Costo bonus +1.

Benevola Questa armatura dà il meglio se chi la indossa si concentra sull'assistenza e sulla protezione dei suoi alleati. Un'armatura Benevola di solito è decorata con temi di prosperità, abbondanza e generosità, come mani che aiutano, cornucopie e piante rigogliose. Quando chi la indossa utilizza l'azione Aiutare un Altro per concedere a un alleato un bonus alla Difesa contro il prossimo attacco di un avversario, si aggiunge anche il Bonus dell'armatura.

Aura Ammalimento debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Aiuto; Costo bonus +1.

Bilanciata Questa armatura respinge tutto ciò che rischia di buttare a terra chi la indossa. Il portatore ottiene bonus +4 alla sua DMC contro Manovre in Combattimento effettuate per Oltrepassare o Sbilanciare e alle prove di Acrobazia effettuate per mantenere l'equilibrio. Buttarsi a terra mentre si indossa un'armatura Bilanciata è un'azione di movimento invece di una azione gratuita. La capacità Bilanciata può essere applicata ad armature leggere o medie, ma non a quelle pesanti o agli scudi.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Grazia del Gatto; Costo bonus +1.

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 1 ora o finché non gli viene comandato di affievolirla.

Aura Invocazione moderata; CM 6; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Luce Diurna; Costo +3.750 mo.

Calmante Un'armatura Calmante è tinta o punteggiata di un colore rassicurante. Come azione veloce, chi la indossa può creare un'aura di 1,5 metri attorno a sé che placa le emozioni di qualsiasi nemico inquieto che lo minacci. Una creatura in preda all'Ira o soggetta a un effetto di emozione deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con CD 15, o quegli effetti vengono soppressi (ma non dissolti) finché l'aura persiste. L'aura può essere usata per un massimo di 10 round al giorno, sebbene la durata non debba essere necessariamente consecutiva. Sopprimere l'aura è un'azione veloce.

Aura Ammalimento debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Calmare Emozioni; Costo bonus +1.

Campione La proprietà di questa armatura funziona solamente per le creature buone dotate della capacità Sfida (come i Cavalieri) o della capacità Punire il Male (come i Paladini, i Mezzi-Celestiali, e le creature dotate dell'Archetipo Creatura Celestiale). Quando è indossata da una di queste creature con una di queste capacità, il portatore ottiene Bonus Sacro +2 alla Difesa contro gli attacchi effettuati dall'avversario prescelto.

Aura Abiurazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Protezione dal Bene o Protezione dal Male; Costo bonus +1.

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 chi la indossa viene aumentata del 50% per ogni categoria di carico (leggero, medio, pesante).

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Armatura Passiva; Costo +2.000 mo.

Controllo dei Non Morti Le armature e gli scudi del Controllo dei Non Morti sono decorati da macabri ornamenti e orpelli. Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa proprietà può controllare fino a 26 DV di Non Morti al giorno, come l'incantesimo Controllare Non Morti. All'alba di ogni giorno, colui che indossa l'armatura perde il controllo su qualsiasi non morto ancora ai suoi ordini. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano fatti d'ossa; questa peculiarità è puramente decorativa e non ha nessun altro effetto sull'armatura.

Aura Negromanzia forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Controllare Non Morti; Costo +24.500 mo.

Deflettente Tre volte al giorno, chi indossa uno scudo dotato di questa capacità, può far sì che un gruppo di due dozzine di piccole placche di metallo luccicante si stacchino da esso e comincino a orbitargli attorno nelle sue immediate vicinanze. Queste placche di metallo proteggono il portatore e i suoi alleati dagli attacchi, conferendo a lui, e a tutti gli alleati entro 3 metri, Bonus alla Difesa. Questo bonus è pari al Bonus dello scudo. Questa capacità ha una durata di 1 minuto o finché non viene disattivata come azione gratuita. Un portatore mitico può spendere un uso del Potere Mitico, quando utilizza questa capacità, per incrementare il Bonus di Deviazione fornito dallo scudo di metà della sua Categoria Mitica (minimo 1). Questa capacità può essere applicata solo a scudi di metallo.

Aura Abiurazione forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Artigiano Mitico, Creare Armi e Armature Magiche, Deflettere; Costo bonus +3.

Denegante Una volta al giorno, quando colui che indossa l'armatura è bersaglio di un Colpo Critico o di un Attacco Furtivo effettuato con un'arma da mischia, può automaticamente negare questo Critico o questo Attacco Furtivo e renderlo un attacco normale. Se l'attacco è sia un Attacco Furtivo che un Colpo Critico, il portatore deve decidere quale desidera negare prima che venga tirato il danno. Un uso di questa capacità non è in grado di negare entrambi. Un portatore mitico può spendere due usi del Potere Mitico per utilizzare questa capacità una volta addizionale al giorno, e può persino spendere due usi del Potere Mitico addizionali per negare sia un Colpo Critico che un Attacco Furtivo derivanti dallo stesso attacco. Questa capacità può essere applicata solo alle armature pesanti.

Aura Abiurazione forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Artigiano Mitico, Creare Armi e Armature Magiche, Desiderio Limitato o Miracolo; Costo bonus +4.

Dentellata Un'armatura o uno scudo con questa capacità è coperto di frese frastagliate e seghettature affilatissime che segano e triturano ogni volta che il portatore è preso in lotta o intralciato. Qualsiasi creatura che superi una prova di Manovra in Combattimento Lottare contro chi lo indossa subisce danni pari al Bonus dell'armatura o dello scudo (per ogni prova riuscita) quando i barbigli e le lame lo feriscono. Questa capacità speciale conta come Chiodature per Armatura al fine di effettuare attacchi nel turno del portatore.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Estremità Affilata; Costo bonus +1.

Determinazione Uno scudo o un'armatura dotati di questa capacità ha 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 Respiro di Vita.

Aura Evocazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Respiro di Vita; Costo +15.000 mo.

Deviazione delle Frecce Questo scudo protegge chi lo usa come se fosse dotato del talento Deviare Frecce. Una volta per round, quando normalmente verrebbe colpito da un'arma a distanza, il personaggio può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con CD 20. Se l'arma a distanza (o una munizione) è dotata di Bonus la CD aumenta di un valore pari al bonus. Se il Tiro Salvezza ha successo, lo scudo devia l'arma. Il personaggio deve essere cosciente dell'attacco in arrivo e non deve essere Impreparato. Tentare di deviare un'arma a distanza non conta come un'azione. Armi a distanza eccezionali, come i macigni scagliati da un gigante o una Freccia Acida, non possono essere deviate.

Aura Abiurazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Scudo; Costo bonus +2.

Forma Eterea A comando, questa proprietà permette a chi indossa l'armatura di diventare Etereo (come per l'incantesimo Transizione 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.

Aura Trasmutazione forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Transizione Eterea; Costo +24.500 mo.

Fortificazione Questa armatura o scudo genera una forza magica che protegge con più efficacia le parti vitali di chi li indossa. Quando un Colpo Critico o un Attacco Furtivo vanno a segno su chi li indossa, c'è una probabilità che vengano negati e che il danno venga invece tirato normalmente. La probabilità è del 25% per la Fortificazione Leggera, del 50% per la Fortificazione Moderata e del 75% per la Fortificazione Pesante. Aura Abiurazione forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Desiderio Limitato o Miracolo; Costo bonus +1 (leggera), bonus +3 (moderata), bonus +5 (pesante).

Fragoroso Uno scudo con questa capacità suona forte quando viene colpito in combattimento. Come azione immediata quando chi lo indossa viene colpito da un attacco, quest'ultimo può attivare lo scudo per creare un boato assordante equivalente a una Pietra del Tuono. Se l'attacco è un Colpo Critico, chi lo indossa può invece creare un Suono Dirompente (Tempra CD 13 parziale). Chi lo indossa decide l'area di entrambi gli effetti, ma deve comprendere l'attaccante nell'area. Nessuna delle due capacità influenza chi lo indossa.

Aura Invocazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Sordità, Suono Dirompente; Costo bonus +1.

Fusione Uno scudo della Fusione può fondersi con un'arma ad una mano o leggera tenuta in mano. Chi lo indossa sceglie ogni round se attaccare con l'arma o difendere con lo scudo. Fondere o liberare lo scudo richiede una parola di comando. Lo scudo deve essere indossato per fondersi con un'arma; invertire la fusione significa che lo scudo viene nuovamente indossato. Mentre lo scudo è fuso, chi lo indossa può usare quella mano solo per attaccare con l'arma o difendersi con lo scudo (e non per lanciare incantesimi o manipolare oggetti esempio). Il Tiro per Colpire con l'arma subisce penalità -2 mentre è fusa con uno scudo leggero o penalità -4 mentre è fusa con uno scudo pesante. Se chi lo indossa attacca con l'arma fusa, perde il Bonus alla Difesa fino all'inizio del suo turno successivo. Uno scudo Fuso non può essere utilizzato per attaccare. Solo gli scudi leggeri pesanti possono essere scudi della Fusione.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Arma Versatile; Costo bonus +2.

Giusto Un'armatura dotata di questa capacità spesso reca dei simboli religiosi istoriati o smaltati su di essa. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'incantesimo Giusto Potere, per 10 round. Un'armatura del Giusto è sempre allineata verso il bene (energia positiva), al fine di determinare gli effetti dell'incantesimo. Un'armatura del Giusto fornisce un Livello Negativo Permanente a qualsiasi creatura malvagia che tenti di indossarla. Questo Livello Negativo permane finché si indossa l'armatura e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo Livello Negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo Ristorare) finché si indossa l'armatura.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Giusto Potere; Costo +13.500 mo.

Guardia (Oreade) Un scudo da Guardia consente a chi lo brandisce di trasferire, in parte o per intero, il Bonus dello scudo alla Difesa di una creatura adiacente (questo si somma a qualsiasi altro bonus). Come azione gratuita, all'inizio del suo turno e prima di utilizzare una qualsiasi delle altre capacità dello scudo, chi indossa lo scudo può scegliere un bersaglio adiacente e decidere in che misura il Bonus andrà allocato su di esso all'inizio del suo turno. Il suo bonus alla Difesa del bersaglio dura fino al turno successivo di colui che indossa lo scudo, oppure finché quest'ultimo e il bersaglio non si trovano a più di 1,5 metri di distanza tra loro, a quel punto il bonus sul bersaglio termina e il Bonus dello scudo riprende a funzionare normalmente per il suo portatore. Questa capacità ha effetto solamente sul

Bonus alla Difesa conferito dallo scudo, e non al suo Bonus ai Tiri per Colpire (se presente) né su qualsiasi altra capacità dello scudo.

Aura Abiurazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Scudo su Altri; Costo bonus +1.

Guardia Superiore (Oreade) Identica alla proprietà da Guardia, eccetto che, come azione gratuita, colui che indossa lo scudo può scegliere un qualsiasi numero di alleati a lui adiacenti perché ricevano del bonus dello scudo. Tutti gli alleati selezionati ricevono il medesimo bonus. Se un bersaglio degli effetti dello scudo si trova a più di 1,5 metri di distanza dal portatore, gli effetti terminano per quello specifico bersaglio, ma non per gli altri eventuali bersagli.

Aura Abiurazione forte; CM 12; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Scudo su Altri; Costo bonus +2.

Immortalità Quest'armatura protegge chi la indossa dagli effetti dannosi dell'energia negativa e positiva, compresa l'energia incanalata. L'armatura assorbe i primi 10 danni da energia positiva o negativa per attacco che verrebbero subito normalmente da chi la indossa. Il portatore ha una probabilità del 25% di ignorare i Livelli Negativi di qualsiasi attacco. Quest'armatura non blocca la guarigione di nessun tipo e non protegge dagli effetti dell'energia positiva o negativa che non infliggono danni o conferiscono Livelli Negativi. La capacità Immortalità può essere aggiunta a qualsiasi tipo di armatura, ma non agli scudi.

Aura Abiurazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Interdizione alla Morte; Costo bonus +1.

Iniquo Questa armatura reca spesso cesellati su di essa simboli sacrileghi. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'incantesimo Giusto Potere, per 10 round.

Un'armatura dell'iniquo è sempre allineata verso il male (energia negativa), al fine di determinare gli effetti dell'incantesimo. Un'armatura dell'Iniquo fornisce un Livello Negativo Permanente a qualsiasi creatura buona che tenti di indossarla. Questo Livello Negativo permane finché si indossa l'armatura e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo Livello Negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo Ristorare) finché si indossa l'armatura.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Giusto Potere; Costo +13.500 mo.

Interdittiva Una volta al giorno come azione immediata, chi indossa un'armatura Interdittiva può attivarla per porre termine a tutte le Sfide, i Giudizi e le Punizioni attivi che lo affliggono. Questo non impedisce agli avversari di selezionare chi la indossa come un bersaglio di queste capacità in futuro. Come azione veloce, chi la indossa può spendere una sua Sfida, un suo Giudizio o una sua Punizione per ripristinare la capacità dell'armatura per porre termine a tali attacchi.

Aura Abiurazione forte; CM 12; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Espiazione; Costo bonus +1.

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 (e Invocazione se viene usato Miracolo).

Aura Abiurazione forte (Invocazione se viene usato Miracolo); CM 18; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Desiderio, Miracolo o Pelle di Pietra; Costo bonus +3.

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 Competenza +5 alle prove di Furtività. Soltanto le armature di cuoio o di pelle possono essere Irrintracciabili.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Passare Senza Tracce; Costo +3.750 mo.

Martirio Questa armatura permette a chi la indossa di sfruttare le sue stesse ferite per curare i suoi alleati. Una volta al giorno come azione immediata, quando un nemico conferma un Critico contro chi indossa un'armatura del Martirio, quest'ultimo può curare fino a nove alleati entro 9 metri come se avesse usato l'incantesimo Cura Ferite Leggere Di Massa (1d8+9 danni ciascuno). Questa proprietà

non può essere aggiunta a un'armatura che possiede una capacità che nega i Colpi Critici o ne riduce le probabilità (come la capacità speciale Fortificazione).

Aura Evocazione moderata; Difficoltà 33; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Cura Ferite Leggere di Massa; Costo +9.000 mo.

Mascheramento 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.

Aura Illusione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Camuffare Se Stesso; Costo +1.350 mo.

Nube Esplosiva (Silfide) Questa armatura è abitualmente decorata con incisioni in rilievo di nubi tempestose e fulmini. Se l'avversario colpisce chi la indossa e infligge almeno 10 danni da elettricità, l'armatura diventa visibilmente caricata di energia per 1 round. Come azione veloce che non provoca Attacchi d'Opportunità, nel suo turno successivo, chi la indossa può utilizzare Stretta Folgorante come capacità magica, infliggendo 1d6 danni da elettricità per ogni 10 danni subiti dal portatore dal termine del suo turno precedente (massimo 5d6 per 50 o più danni da elettricità subiti). Determinare gli effetti di Stretta Folgorante considerando quanti danni da elettricità l'attacco avrebbe inflitto prima di calcolare qualsiasi Resistenza o Immunità applicabile.

Aura Abiurazione e Invocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche; Resistere all'Energia, Stretta Folgorante; Costo + 2.500 mo.

Ombra Quest'armatura rende chi la indossa sfocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo Bonus di Competenza +5 alle sue prove di Furtività. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Illusione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Invisibilità, Silenzio; Costo +1.875 mo.

Ombra Migliorata Quest'armatura rende chi la indossa sfocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo Bonus di Competenza +10 alle sue prove di Furtività. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Illusione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Invisibilità, Silenzio; Costo +7.500 mo.

Ombra Superiore Quest'armatura rende chi la indossa sfocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo Bonus di Competenza +15 alle sue prove di Furtività. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Illusione forte; CM 15; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Invisibilità, Silenzio; Costo +16.875 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 Compagno Animale, 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.

Questa capacità speciale funziona anche sulle Bestie Magiche legate che un tempo erano degli animali, ma non su Esterni, Melme o altre creature compagne esotiche.

Aura Evocazione moderata; Difficoltà 33; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Scrigno Segreto; Costo +3.750 mo.

Percettiva Un'armatura Percettiva viene in soccorso quando chi la indossa è stato Accecato, si trova nel buio totale (se il portatore non ha Scurovisione o la capacità Vedere al Buio), o si trova in un'oscurità magica (se il portatore non ha la capacità Vedere al Buio). Quando una di queste condizioni influenza chi indossa l'armatura, un'armatura percettiva gli concede immediatamente Vista Cieca in un raggio di 1,5 metri e Percezione Cieca nel raggio di 18 metri. Non appena il portatore torna a vedere, i sensi addizionali cessano. Chi indossa l'armatura non può ottenere queste capacità chiudendo gli occhi.

Aura Divinazione forte; CM 14; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Visione del Vero; Costo bonus +3.

Putrida Un'armatura Putrida emana un fetore revoltante che dà il voltastomaco. Ogni creatura vivente nel raggio di 3 metri da chi la indossa deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con CD 14 o diventa Inferma per 5 round. Questo è un effetto di veleno. Le creature che superano il Tiro Salvezza non possono essere influenzate dal fetore della stessa armatura per 24 ore. Le creature con la capacità universale dei mostri Fetore o immunità al veleno non vengono influenzate. Chi indossa un'armatura Putrida è immune al proprio fetore, ma non agli effetti basati sul fetore derivanti da altre fonti. Il fetore può essere soppresso o riattivato a comando, ma ci vuole 1 minuto perché un fetore attivo si dissipi. Il tempo di dissipazione aumenta a 10 minuti in un'area chiusa o se non soffia vento, e diminuisce a 3 round con vento moderato o 1 round con vento forte.

Aura Evocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Nube Maleodorante; Costo +5.000 mo.

Rapida Tre volte al giorno come azione veloce, chi indossa un'armatura Rapida è colto da velocità esplosiva e ottiene Bonus di +3 metri a tutti i tipi di movimento per 1 round. Questa capacità può essere aggiunta a qualsiasi tipo di armatura, ma non agli scudi.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Ritirata Rapida; Costo +2.000 mo.

Resistenza agli Incantesimi Questa capacità conferisce a chi indossa l'armatura o lo scudo Resistenza agli Incantesimi che può essere pari a RI 13, RI 15, RI 17 o RI 19, a seconda del tipo di armatura.

Aura Abiurazione forte; CM 15; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Resistenza agli Incantesimi; Costo bonus +2 (RI 13), bonus +3 (RI 15), bonus +4 (RI 17) o bonus +5 (RI 19).

Resistenza al Veleno Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale conferisce a chi lo indossa Bonus di Resistenza +3 ai Tiri Salvezza contro il veleno.

Aura Trasmutazione debole; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Neutralizza Veleno; Costo +1.125 mo.

Resistenza all'Energia Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro) 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 subito normalmente da chi li indossa (come l'incantesimo Resistere all'Energia).

Aura Abiurazione debole; Difficoltà 18; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Resistere all'Energia; Costo +9.000 mo.

Resistenza all'Energia Migliorata Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 20 danni di energia per attacco che verrebbero subito normalmente da chi li indossa (come l'incantesimo Resistere all'Energia).

Aura Abiurazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Resistere all'Energia; Costo +21.000 mo.

Resistenza all'Energia Superiore Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 30 danni di energia per attacco che verrebbero subito normalmente da chi li indossa (come l'incantesimo Resistere all'Energia).

Aura Abiurazione moderata; CM 11; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Resistere all'Energia; Costo +33.000 mo.

Riflettente Questo scudo è lucido come uno specchio e la sua superficie riflette perfettamente le immagini. Una volta al giorno può essere usato per riflettere un incantesimo contro l'incantatore che l'ha lanciato esattamente allo stesso modo di Riflettere Incantesimo.

Aura Abiurazione forte; CM 14; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Riflettere Incantesimo; Costo bonus +5.

Rincuorante Quest'armatura o scudo è così lucida da brillare e la sua splendente superficie a specchio è magicamente dotata della capacità di portare conforto ai compagni di chi lo indossa. Gli alleati nel raggio di 9 metri dal portatore ottengono Bonus Morale +4 ai Tiri Salvezza contro gli effetti di Paura. Se chi lo indossa ha una capacità che conferisce un Bonus Morale ai Tiri Salvezza contro paura (come l'Aura di Coraggio di un Paladino, il Controcanto di un Bardo o la capacità Stendardo di un Cavaliere), il Bonus Morale aumenta a +6.

Aura Abiurazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Rimuovi Paura; Costo +2.500 mo.

Riposante Un'armatura Riposante permette a chi la indossa di ridurre il tempo di sonno o riposo ininterrotto di cui ha bisogno da 8 a 2 ore, e il portatore non diventa Affaticato per aver dormito indossando questa armatura. Si recuperano Punti Ferita e danni alle caratteristiche e si soffrono le Malattie, i Veleni o altre Afflizioni come se chi la indossa avesse dormito per tutta la notte in un letto comodo. Riposare per più tempo indossando quest'armatura non consente guarigione addizionale (come quella ottenuta riposando un giorno intero), e chi la indossa non può beneficiare dell'effetto dell'armatura per più di una volta al giorno.

Aura Negromanzia debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Sonnellino; Costo +2.250 mo.

Risonante Tre volte al giorno, quando chi la indossa spende almeno un uso del Potere Mitico nel suo turno, questa armatura si carica di potere in modo simpatetico. Il suo Bonus aumenta di 2 e qualsiasi Riduzione del Danno posseduta dal portatore viene incrementata di 5. Questo effetto dura un numero di round pari alla Categoria del portatore e non si cumula con se stesso.

Aura Abiurazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Artigiano Mitico, Creare Armi e Armature Magiche, Concedere Percorso; Costo bonus +1.

Scavatrice Un'armatura con questa capacità speciale conferisce a chi la indossa una velocità di Scavare di 3 metri. Questa velocità permette a chi la indossa di scavare gallerie attraverso qualsiasi tipo di suolo, compreso quello roccioso, ma non attraverso la solida roccia. Questa capacità speciale non conferisce la capacità di respirare sottoterra, quindi bisogna trattenere il respiro o usare altre magie che forniscono aria o permettono di respirare. Chi la indossa ottiene bonus +4 a tutti i Tiri Salvezza contro frane, valanghe, crolli di gallerie ed effetti simili.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Ammorbidire Terra e Pietra; Costo +5.000 mo.

Schiva Incantesimi Un'armatura Schiva Incantesimi rende più difficile che gli attacchi di incantesimi e capacità magiche colpiscano chi la indossa, spesso tirando o spingendo fisicamente il personaggio lontano da attacchi magici in arrivo. Si ottiene Bonus di Schivare +4 alla Difesa contro gli attacchi di incantesimi e capacità magiche (inclusi attacchi di contatto) e gli attacchi delle creature evocate.

Aura Ammalimento debole; Difficoltà 20; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Armatura Magica; Costo bonus +2.

Scivolosa Un'armatura Scivolosa sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce Bonus di Competenza +5 alle prove di Artista della Fuga di chi la indossa. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Evocazione debole; Difficoltà 20; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Unto; Costo +1.875 mo.

Scivolosa Migliorata Un'armatura Scivolosa Migliorata sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce Bonus di Competenza +10 alle prove di Artista della Fuga di chi la indossa. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Evocazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Unto; Costo +7.500 mo.

Scivolosa Superiore Un'armatura Scivolosa Superiore sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce Bonus di Competenza +15 alle prove di Artista della Fuga di chi la indossa. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Evocazione forte; CM 15; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Unto; Costo +16.875 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 il Bonus di Armatura (e qualsiasi Bonus) anche in Forma Selvatica. 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.

Aura Trasmutazione moderata; Difficoltà 33; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Metamorfosi Funesta; Costo bonus +3.

Sfondamento Questo scudo è fatto per effettuare un attacco con lo scudo. Uno scudo da Sfondamento infligge danni come se fosse un'arma di due categorie di taglia più grande (uno scudo leggero Medio quindi infliggerebbe 1d6 danni e uno scudo pesante Medio infliggerebbe 1d8 danni). Lo scudo agisce come un'arma +1 quando viene usato per compiere attacchi con lo scudo. Solo gli scudi leggeri e pesanti possono acquisire questa capacità.

Aura Trasmutazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Forza del Toro; Costo bonus +1.

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 (acido, elettricità, freddo o fuoco). Lo scudo guadagna 1 carica per ogni 5 danni del tipo di energia appropriato che subisce chi lo indossa. A comando, chi lo indossa può consumare da 1 a 5 cariche dello scudo per fargli emettere un Soffio in un cono di 4,5 metri che infligge 1d4 danni da energia per carica consumata (Riflessi CD 11 dimezza). Questo danno è dello stesso tipo di energia legato allo scudo. Uno scudo è in grado di immagazzinare fino a 5 cariche per volta, che svaniscono in maniera innocua dopo 24 ore. Uno scudo non può avere più di una capacità Soffio del Dragone.

Aura Invocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Mani Brucianti; Costo +2.500 mo.

Sostegno Ogni volta che chi indossa un'armatura del Sostegno infligge danni a una creatura con un attacco in mischia o a distanza, ottiene Bonus di Competenza +2 ai Tiri Salvezza contro le capacità di quella creatura fino all'inizio del suo turno successivo. La capacità Sostegno può essere aggiunta alle armature medie o pesanti e agli scudi leggeri, pesanti o Torre, ma non alle armature leggere o ai Buckler.

Aura Ammalimento debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Eroismo; Costo bonus +1.

Sovversivo Un'armatura dotata di questa capacità spesso reca dei simboli religiosi caotici istoriati o smaltati. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'incantesimo Giusto Potere, tranne che concede RD 5/legale invece di RD/male o RD/bene. Questo effetto dura per 10 round. Un'armatura del Sovversivo conferisce un Livello Negativo Permanente a qualsiasi creatura legale che tenti di indossarla. Questo Livello Negativo permane finché si indossa l'armatura e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo Livello Negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo Ristorare) finché si indossa l'armatura.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Giusto Potere, il creatore deve essere caotico; Costo +13.500 mo.

Specchio La superficie lucida di un'armatura o uno scudo a specchio splende e brilla, e può essere usata come un normale specchio. Inoltre, aiuta a combattere le creature dotate di attacchi con lo sguardo. Se chi lo indossa distoglie gli occhi, si può tirare due volte la probabilità di essere mancato e tenere il risultato migliore. Il portatore può infliggere Attacchi Furtivi o altri danni basati sulla precisione al bersaglio anche se ha Occultamento contro di esso. Questo non fornisce alcun beneficio se chiude gli occhi, indossa una benda o comunque è non in grado di vedere bersaglio. L'armatura o lo

scudo a specchio concede anche un Bonus di Difesa di Contatto di chi lo indossa contro i raggi. Questa capacità speciale può essere aggiunta solo alle armature o agli scudi metallici.

Aura Abiurazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Riflettere Incantesimo; Costo bonus +1.

Sprezzante Armature e scudi con questa capacità speciale eccellono nel bloccare gli attacchi di certi tipi di creature, così come un'arma Anatema eccelle contro certi nemici. Contro il nemico designato, il Bonus dell'oggetto alla Difesa è migliore di +2 rispetto al suo bonus effettivo e l'armatura conferisce RD 2/— contro gli attacchi di quel nemico. Questo incremento del Bonus vale solo per il Bonus dell'armatura o dello scudo, e non per i bonus temporanei (come per l'incantesimo Veste Magica). Per determinare a caso il nemico designato dell'armatura o dello scudo, utilizzare la tabella per la tabella della capacità speciale Anatema.

Aura Evocazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Evoca Mostri I; Costo bonus +1.

Strisciante Un'armatura Strisciante è fatta per coprire il movimento di chi la indossa. La penalità di armatura alla prova non si applica alle prove di Furtività di chi la indossa. Una volta al giorno, chi la indossa può pronunciare una parola di comando per ottenere un bonus alle prove di Furtività pari al Bonus dell'armatura per 1 minuto.

Aura Illusione e Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Grazia del Gatto, Invisibilità; Costo +2.500 mo.

Stridente Uno scudo o un'armatura con questa capacità provoca sgradevoli vibrazioni risonanti nelle armi che colpiscono chi la indossa. Come azione immediata fino a un massimo di 3 volte al giorno, quando il portatore viene colpito da un attacco in mischia effettuato con un'arma, può attivare l'armatura o lo scudo in modo da rispedire al mittente stridenti vibrazioni attraverso l'arma. Chi attacca deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con CD 16 o resta Frastornato per 1 round.

Aura Invocazione moderata; Difficoltà 25; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Frantumare; Costo bonus +2.

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 al fine dell'uso o dell'essere influenzati da attacchi speciali che dipendono dalla taglia, come Inghiottire e Travolgere. Una volta al giorno a comando, chi la indossa può aumentare la sua taglia come se usasse Ingrandire Persone (anche se non è Umanoide) per 1 minuto. Inoltre, una volta al minuto come azione gratuita chi la indossa può aggiungere il Bonus dell'armatura a una singola prova di Potenza o di Manovra in Combattimento, o alla sua DMC contro una singola Manovra in Combattimento. A causa della sua mole, la penalità di armatura dell'armatura Titanica viene aumentata di un ammontare pari al suo Bonus.

Aura Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Ingrandire Persone; Costo bonus +3.

Tocco Fantasma Quest'armatura o scudo sembra quasi trasparente. Sia il Bonus che il Bonus di Armatura vengono conteggiati contro gli attacchi delle creature corporee e Incorporee. Inoltre 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.

Aura Trasmutazione forte; CM 15; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Forma Eterea; Costo bonus +3.

Torneo Questa armatura aiuta chi la indossa a rimanere in sella e controllare la sua cavalcatura. Il portatore ottiene Bonus di Competenza +5 alle prove di Cavalcare.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve avere almeno 5 gradi in Cavalcare; Costo +1.875 mo.

Vigilante Un'armatura dotata di questa capacità spesso reca dei simboli religiosi legali istoriati o smaltati. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'incantesimo Giusto Potere, tranne che concede RD 5/caotico invece di RD/male o RD/ bene. Questo effetto dura per 10

round. Un'armatura del Vigilante conferisce un Livello Negativo Permanente a qualsiasi creatura caotica che tenti di indossarla. Questo Livello Negativo permane finché si indossa l'armatura e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo Livello Negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo Ristorare) finché si indossa l'armatura.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Giusto Potere, il creatore deve essere legale; Costo +13.500 mo.

Vile La proprietà di questa armatura funziona solamente per le creature malvagie dotate della capacità Sfida (come i Cavalieri) o della capacità Punire il Bene (come gli Antipaladini, i Mezzi-Immondi, e le creature dotate dell'Archetipo Creatura Immonda). Quando è indossata da una di queste creature con una di queste capacità, il portatore ottiene Bonus Profano +2 alla Difesa contro gli attacchi effettuati dall'avversario prescelto.

Aura Abiurazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Protezione dal Bene o Protezione dal Male; Costo bonus +1.

ARMI MAGICHE E SPECIALI

Le armi magiche sono armi potenziate per colpire più facilmente ed infliggere danni maggiori. Le armi magiche hanno dei bonus che variano da +1 a +5 e che si applicano sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni quando vengono usate in combattimento.

Le armi magiche si suddividono in due categorie principali: da mischia e a distanza. Alcune di quelle elencate come armi da mischia (come il pugnale) possono venire usate anche come armi a distanza. In questo caso, il loro bonus viene applicato ad entrambi i tipi di attacco.

Alcune armi magiche possono essere dotate di capacità speciali. Le capacità speciali contano come bonus addizionali per determinare il prezzo di mercato dell'oggetto, ma non modificano i bonus di attacco o ai danni (tranne quando specificamente indicato).

Una sola arma non può possedere un bonus effettivo (il bonus più i bonus equivalenti delle capacità speciali, inclusi quelli derivanti da capacità ed incantesimi del personaggio) superiore a +10.

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.

TABELLA: ARMI MAGICHE

Bonus Magico	Costo (mo)
+1*	2000
+2*	8000
+3*	18000
+4*	32000
+5*	50000
+6**	72000
+7**	98000
+8**	128000
+9**	162000
+10**	200000

* Per le munizioni, questo prezzo vale per 50 frecce, quadrelli o proiettili per fionda.

** Un'arma non può avere bonus maggiore di +5. Usate queste linee guida per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle Capacità Speciali.

Armi a Distanza e Munizioni

I bonus di delle armi a distanza e i bonus di delle munizioni non si cumulano tra loro. Si applica solo il più alto dei due bonus.

Munizioni Magiche e Rottura

Quando una freccia, un quadrello da balestra o un proiettile da fionda magici mancano il bersaglio, c'è una probabilità del 50% che si rompano o che siano resi inutilizzabili. Una freccia, un quadrello o un proiettile magici che vanno a segno si distruggono automaticamente dopo aver inflitto il danno.

Emanazione di Luce

Il 30% delle armi magiche emanano una luce intensa quanto quella emanata dall'incantesimo Luce. Queste armi luminose sono visibilmente magiche, non possono essere occultate quando vengono estratte e la loro luce non può essere spenta. Alcune delle armi descritte più avanti brillano sempre o mai, come specificato nella descrizione.

Danneggiare le Armi Magiche

un'arma magica può essere danneggiata solo da un'arma magica di pari o superiore grado.

Attivazione

Normalmente un personaggio sfrutta un'arma magica nella stessa maniera in cui sfrutta un'arma comune, vale a dire usandola per attaccare. Se un'arma ha una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi la usa, allora è necessario che questi pronunci l'apposita parola di comando (2 Azioni).

Un personaggio può attivare le Capacità Speciali di 50 munizioni nello stesso momento, sempre che ogni munizione abbia la medesima capacità.

Armi Magiche e Colpi Critici

Alcune qualità delle armi, e alcune armi specifiche hanno un ulteriore effetto sui colpi critici. Questo effetto speciale agisce anche contro creature che ignorano i colpi critici. Con un tiro critico riuscito, applicate l'effetto speciale ma non il danno aggiuntivo.

Armi per Creature Insolite

Il costo delle armi per le creature che non sono né Medie né Piccole varia. Il costo della di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Capacità Speciali

Capacità speciale	Costo (mo)
Conduittiva	bonus +1
Corrosiva	bonus +1
Astuzia	bonus +1
Furiosa	bonus +1
Fiammagrigia	bonus +1
Cacciatore	bonus +1
Giurista	bonus +1
rasformante	+10000
Munizione Fantasma	bonus +2000 mo
Prensile	bonus +2.000 mo
Volante	bonus +5
Anatema	bonus +1
Difensiva	bonus +1
Infuocata	bonus +1
Gelida	bonus +1
Folgorante	bonus +1
Tocco Fantasma	bonus +1
Pietosa	bonus +1
Accumula Magie	bonus +1
Tonante	bonus +1
Distruzione	bonus +3
Ferimento	bonus +2
Velocità	bonus +3
Energia Luminosa	bonus +4
Danzante	bonus +4
Vorpal**	bonus +5
Incendiaria	bonus +2
Nata dalla Furia	bonus +2

TABELLA: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI A DISTANZA

Capacità	Costo (mo)
Conduttiva	bonus +1
Corrosiva	bonus +1
Astuzia	bonus +1
Giurista	bonus +1
Anatema	bonus +1
Distanza	bonus +1
Infuocata	bonus +1
Gelida	bonus +1
Pietosa	bonus +1
Ritornante	bonus +1
Folgorante	bonus +1
Ricercante	bonus +1
Tonante	bonus +1
Velocità	bonus +3
Energia Luminosa	bonus +4

Da aggiungere al bonus della Tabella: Armi, per determinare il prezzo di mercato totale. Il bonus di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono superare il totale di +10.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI MAGICHE

Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1.

Pericolosa

Questa capacità migliora l'EDX dell'arma di 1. Se un'arma prima esplodeva il suo danno con 8 adesso migliora la possibilità portandolo a 7.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Estremità Affilata; Costo bonus +1

Anatema

Un'arma Anatema eccelle nell'attaccare certe creature. Contro il nemico giurato, il suo bonus effettivo aumenta di +2 rispetto al normale. L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni addizionali contro tale nemico. Per determinare casualmente il nemico giurato dell'arma si usa la tabella seguente:

Aura Evocazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Evoca Mostri I; Costo bonus +1.

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.

Aura Invocazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Freccia Acida; Costo bonus +1.

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 Difesa di colui che l'ha lasciata libera e poi cade a terra.

Mentre danza la persona che l'ha rilasciata non è considerata armata con quell'arma, ma in tutti gli altri casi viene considerata impugnata o custodita dalla creatura per determinare tutte le manovre e gli effetti mirati contro un oggetto.

Mentre danza, occupa lo stesso spazio del personaggio che l'ha attivata e può attaccare i nemici adiacenti (le armi con portata possono attaccare gli avversari fino a distanza 3 metri).

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 reazione, ma una volta ripresa, la spada non potrà più danzare (attaccare da sola) prima di 4 round.

Aura Trasmutazione forte; CM 15; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Animare Oggetti; Costo bonus +4.

Difensiva

Un'arma difensiva permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus magico alla Difesa come un bonus cumulabile ad eventuali altri bonus. Come Azione reazione, chi la impugna può scegliere come disporre del bonus dell'arma all'inizio del round.

Aura Abiurazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Scudo o Scudo della Fede; Costo bonus +1.

Distanza

Questa capacità speciale può essere messa solo su armi a distanza, aumentando di 6 metri l'incremento di gittata.

Aura Divinazione moderata; CM 6; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Chiaroudienza/Chiaroveggenza; Costo bonus +1.

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. Se il Tiro Salvezza riesce l'arma fa doppio danno (arma + bonus magici dell'arma). Un'arma della distruzione deve essere un'arma da mischia contundente (tipo B).

Aura Evocazione forte; CM 14; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Guarigione; Costo bonus +2.

Energia Luminosa

Un'arma di energia luminosa si trasforma per la maggior parte in luce, anche se ciò non influisce sul suo peso. Fornisce sempre luce come una torcia (distanza 3 metri).

Un'arma di energia luminosa ignora la materia non vivente. Le armature e scudi contano solo per il bonus magico che hanno perché contro di loro l'arma passa attraverso (Agilità, deviazione, schivare e altri bonus simili si applicano normalmente.) U

n'arma di energia luminosa non può ferire Costrutti ed oggetti. Un non-morto subisce danno massimo dal dado dell'arma.

Questa proprietà si può applicare solo ad armi da mischia, da lancio e munizioni.

Aura Trasmutazione forte; CM 16; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Fiamma Perenne, Forma Gassosa; Costo bonus +4.

Ferimento

Un'arma da ferimento infligge 1 danno da Sanguinamento quando colpisce una creatura. Danni multipli di quest'arma aumentano il danno da Sanguinamento. Le creature sanguinanti subiscono il danno da sanguinamento all'inizio del loro turno.

Il Sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con DC 15 o con un'incantesimo di cura ferite. Un colpo critico non aggiunge ulteriore danno da Sanguinamento.

Le creature immuni ai colpi critici sono immuni ai danni da Sanguinamento inflitti da quest'arma.

Aura Invocazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Dissanguare; Costo bonus +2.

Fiammagrigia

Quest'arma risponde all'energia positiva o negativa incanalata. Quando chi la impugna usa incanalare energia nell'arma, questa si accende di una strana fiamma grigia che illumina come una torcia, aumenta di +1 il bonus dell'arma, ed infligge +1d6 danni alle creature da essa colpite.

Questa fiamma dura 1 round per ogni d6 danni o cure che incanalare normalmente fornisce.

Quando viene caricata con energia positiva, la fiamma è di colore grigio argenteo, le creature buone sono immuni al danno addizionale inflitto dall'arma e l'arma viene considerata come buona e di argento ai fini di superare la riduzione del danno.

Quando viene caricata con energia negativa, la fiamma è di color grigio cenere, le creature malvagie sono immuni al danno addizionale inflitto dall'arma, e l'arma viene considerata come malvagia e di ferro freddo ai fini di superare la riduzione del danno.

Aura Trasmutazione moderata; CM 6; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Incanalare Punizione, Allineare Arma; Costo bonus +1.

Folgorante

A comando, un'arma folgorante si ricopre di energia elettrica, che non danneggia chi la impugna ed ogni suo colpo andato a segno infligge 1d6 danni addizionali da elettricità. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Aura Invocazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Fulmine o Invocare il Fulmine; Costo bonus +1.

Gelida

A comando, un'arma gelida emana un freddo glaciale. Il freddo non danneggia chi impugna l'arma e ogni colpo andato a segno infligge 1d6 danni addizionali da freddo. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Aura Invocazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Gelare il Metallo o Tempesta di Ghiaccio; Costo bonus +1.

Incendiaria

Un'arma incendiaria funziona come arma Infuocata che fa anche Prendere Fuoco al bersaglio colpito da un colpo critico. Il bersaglio non ottiene un Tiro Salvezza su Agilità per evitare di Prendere Fuoco, ma può effettuare un Tiro Salvezza ogni round nel suo turno per spegnere le fiamme. La capacità Infuocata deve essere attiva affinché l'arma incendi i nemici.

Aura Invocazione forte; CM 12; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Colpo Infuocato, Lama Infuocata o Palla di Fuoco; Costo bonus +2.

Infuocata

A comando un'arma infuocata prende fuoco. Le fiamme non danneggiano chi impugna l'arma e infliggono 1d6 danni addizionali da fuoco per ogni colpo andato a segno. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Aura Invocazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Colpo Infuocato, Lama Infuocata o Palla di Fuoco; Costo bonus +1.

Lancio

Questa capacità può essere posta solo su armi da mischia. Un'arma da mischia incantata con questa capacità acquisisce una gittata di lancio di 3 metri e può essere lanciata senza malus se competente nel suo uso normale.

Aura Trasmutazione debole; CM 5°; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Pietra Magica; Costo bonus +1.

Munizione Fantasma

Questa capacità può essere conferita solo alle munizioni (frecce o dardi). 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 di violenza.

Il prezzo si riferisce a 50 munizioni fantasma.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Pietra Magica; Costo bonus +1.

Nata dalla Furia

Un'arma nata dalla furia attinge potere dalla rabbia e dalla frustrazione provate da colui chi la impugna quando si batte contro un avversario che si rifiuta di morire.

Ogni volta che chi la impugna infligge danni ad un avversario con quest'arma, il suo Bonus aumenta di +1 quando effettua attacchi contro quel nemico (Bonus totale massimo di +5).

Questo Bonus addizionale svanisce se l'avversario muore, se colui che impugna l'arma la utilizza per colpire un altro avversario (e ricomincia il ciclo), oppure quando è trascorsa 1 ora. Solo le armi da mischia possono essere dotate della capacità nata dalla furia.

Aura Ammalimento moderato; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Ira; Costo bonus +2.

Pietosa

L'arma infligge 1d6 danni addizionali ma tutto il danno è non letale. A comando, l'arma disattiva questa capacità fino a quando non le viene ordinato di riattivarla (permettendole di infliggere danni letali, ma senza i danni addizionali derivanti dalla capacità').

Aura Evocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Cura Ferite Leggere; Costo bonus +1.

Prensile

Questa capacità può essere conferita solo alle fruste. Una frusta prensile può, come azione veloce, 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.

Aura Ammalimento moderato; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Trucco della Corda; Costo +2.500.

Ricercante

Solo le armi a distanza possiedono la capacità ricercante. L'arma vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi malus che si potrebbe applicare, come quella dovuta alla copertura. Il possessore deve comunque mirare l'arma nella zona di mischia giusta. Le frecce sparate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari Invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze.

Aura Ammalimento moderato; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Trucco della Corda; Costo +2.500.

Ritornante

Questo incantamento può essere posto solo su armi che possono essere lanciate.

Un'arma ritornante con questa capacità può ritornare indietro a chi l'ha lanciata fluttuando nell'aria. Ritorna appena prima che inizi il turno successivo di chi l'ha lanciata, e in questo modo è pronta per essere usata di nuovo in quel turno.

Riprendere un'arma ritornante mentre torna indietro è un'Azione immediata.

Se il personaggio non può afferrarla, o se il personaggio si è spostato dopo averla lanciata, l'arma cade a terra nella zona di mischia dalla quale è stata lanciata.

Aura Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Telecinesi; Costo bonus +1.

Tocco Fantasma

Un arma dotata del talento Tocco Fantasma è in grado di colpire creature eteree infliggendo pieno danno.

Aura Evocazione moderata; CM 9; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Spostamento Planare; Costo bonus +1.

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 in caso di critico. Chi è soggetto ad un colpo critico da un'arma tonante deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 14 o resta sordo in modo permanente.

Aura Negromanzia debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Cecità/Sordità; Costo bonus +1.

Trasformante

Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'arma trasformante altera la sua forma a comando di chi la impugna, diventando una qualsiasi altra arma da mischia dotata della medesima forma generica e durezza dell'originale.

Ad esempio, una spada lunga trasformante Media può assumere la forma di una qualsiasi altra arma da mischia ad una mano Media, come una scimitarra, un mazzafusto od un tridente, ma non un'arma da mischia leggera o a due mani Media.

Se lasciata incustodita, l'arma ritorna alla sua forma originaria.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10°; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Creazione Maggiore; Costo +5.000 mo.

Velocita'

Quando il personaggio usa due Azione per l'attacco, il possessore di un'arma di velocità può compiere un attacco addizionale con l'arma. L'attacco usa il Difesa pieno di chi la impugna, più qualsiasi modificatore appropriato alla situazione. Questo beneficio non è cumulabile con incantesimi di Velocita' e simili

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Creazione Maggiore; Costo +5.000 mo.

Volante

Questa capacità speciale può essere conferita solo alle armi da mischia. Un'arma volante funziona come un'arma danzante, ma mentre danza può essere direzionata in modo che attacchi nemici a distanza di 3 metri.

In aggiunta, in qualsiasi momento (persino quando l'arma non sta danzando), l'ultimo ad aver estratto l'arma può farla ritornare a sé come azione veloce.

L'arma vola fino a un massimo di 150 metri a round per tornare dal suo proprietario, compiendo un tentativo di Spezzare a round per penetrare qualsiasi barriera che non possa aggirare o contro qualsiasi creatura che provi a trattenerla o bloccarla (liberandosi in caso di successo).

Quando ritorna dal suo proprietario, l'arma vola in una mano libera o, se non ce l'ha, cade davanti ai suoi piedi. Se l'arma non riesce a tornare entro 4 round, cade inerte.

Aura Trasmutazione forte; CM 16; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Animare Oggetti; Costo bonus +5.

Vorpai

Questa temuta e potente capacità permette all'arma di tagliare la testa di coloro che colpisce. Dopo aver ottenuto un 17 o più naturale con i primi 3d6 del check di arma, l'arma stacca la testa dell'avversario (se ne ha una) dal corpo. Alcune creature, come molte Aberrazioni o tutte le Melme, non hanno testa. Altre, come i Costrutti o i Non Morti (a parte i Vampiri), non sono influenzate dalla perdita della testa. La maggior parte delle altre creature, invece, muore quando la testa viene tagliata. Un'arma vorpai deve essere un'arma da mischia tagliente.

Aura Negromanzia e Trasmutazione forte; CM 18; Requisiti di Costruzione Creare Armi e Armature Magiche, Cerchio di Morte, Estremità Affilata; Costo bonus +5.

ANELLI MAGICI SPECIALI

Un anello concede poteri magici, pochi usano delle cariche e molto spesso il potere è permanente.

Gli anelli si adattano alla grandezza delle dita da piccolissimi a giganteschi, ma non per questo hanno meno o più poteri. Tutti possono portare fino a 2 anelli, oltre i due anelli si subiscono 1d6 di danno per anello oltre il secondo a round e l'anello aggiunto non funziona.

Solitamente un anello è un oggetto senza un particolare peso o aspetto tranne quando descritto diversamente.

Un anello viene attivato tramite un comando vocale se non descritto diversamente.

Per gli anelli che hanno degli incantesimi troverete direttamente la Difficoltà massima usabile, che vale anche come TS per resistere agli effetti.

Se devi generare casualmente un anello tira un d100, confronta il risultato con la "Tabella livello Anelli" in base al tipo di anello che trovi ritira 1d100 sulla Tabella degli Anelli.

Tabelle livello di Anelli

d100	Risultato
1	Speciale
2-85	Normale
86-95	Superiore
96-99	Maggiore
100	Maledetto

Un anello Speciale è intelligente e tira 1 volta su Maggiore ed 1 volta su Superiore Maggiore.

Un anello con cariche non può essere speciale

Tabella degli Anelli

Normale	Superiore	Maggiore	Nome Anello	Costo
0-18	-	-	Anello protezione +1	2000
19-28	-	-	Anello protezione	2500
29-36	-	-	Anello del sostentamento	2500
37-44	-	-	Anello dello Scalare	2500
45-52	-	-	Anello del Saltare	2500
53-60	-	-	Anello del Nuotare	2500
61-70	01-05	-	Anello dello scudo mentale	8000
71-75	06-08	-	Anello protezione +2	8000
81-85	19-23	-	Anello dello scudo di forza	8500
86-90	24-28	-	Anello dell'Ariete	8600
-	29-34	-	Anello dello scalare superiore	10000
-	35-40	-	Anello del saltare migliorato	10000
-	41-46	-	Anello del nuotare migliorato	10000
91-93	47-50	-	Anello dell'amicizia con gli animali	10800
94-96	51-56	01-02	Anello resistenza energia minore	12000
97-98	57-61	-	Anello del potere del camaleonte	12700
99-100	62-66	-	Anello di camminare sull'acqua	18000
-	67-71	03-07	Anello protezione +3	18000
-	72-76	08-10	A scelta del Narratore	18000
-	77-81	11-15	Anello dell'Invisibilità	20000
-	82-85	16-19	Anello degli Incantesimi I	20000
-	86-90	20-25	Anello dell'Eludere	25000
-	91-93	26-28	Anello visione raggi x	25000
-	94-97	29-32	Anello dell'intermittenza	27000
-	98-100	33-39	Anello della resistenza all'energia maggiore	28000
-	-	40-49	Anello protezione +4	32000
-	-	50-55	Anello degli incantesimi II	40000
-	-	56-60	Anello della libertà di movimento	40000
-	-	61-63	Anello di resistenza all'energia superiore	44000
-	-	64-65	Anello di protezione +5	50000
-	-	66-70	Anello delle stelle cadenti	50000
-	-	71-74	Tira due volte su Superiore	50000
-	-	75-79	Anello degli incantesimi III	70000
-	-	80-83	Anello della Telecinesi	75000
-	-	84-86	Anello della rigenerazione	90000
		87-88	Anello di Riflettere Incantesimi	100000
		89-91	Anello degli incantesimi IV	100000
		92-93	Anello dei tre desideri	120000
		94	Anello richiama del Djinni	125000
		95	Anello del Comando degli Elementari della Terra	200000
		96	Anello del Comando degli Elementari della Aria	200000
		98	Anello del Comando degli Elementari della Fuoco	200000
		99	Anello del Comando degli Elementari della Acqua	200000
		100	Tira 2 volte su normale e 2 volte su superiore	250000

Anello Anti Vomito

Requisiti: Forgiare Anelli, Cura ferite leggere, costo 200 mo

L'anello concede a chi lo indossa +1d6 sulle prove contro vomito e offre una straordinaria resistenza all'alcool.

Anello di Protezione

Requisiti: Forgiare Anelli, Scudo della Fede, l'incantatore deve avere una CM di almeno tre volte superiore al bonus concesso dall'anello

Prezzo: 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4), 50.000 mo (+5)

Questo Anello offre costantemente una protezione Magica sotto forma di bonus alla Difesa che varia da +1 a +5.

Anello di Caduta Morbida

Requisiti: Forgiare Anelli, Caduta Morbida, 2200 mo

Questo anello è decorato sul suo bordo con una serie di piume. Conferisce gli stessi effetti di un incantesimo di Caduta Piuma (Movimento LP11), che si attivano immediatamente se chi lo indossa cade per più di 1,5 m.

Anello del Sostentamento

Requisiti: Forgiare Anelli, Creare Cibo e Acqua, 2500 mo

Questo anello fornisce costantemente a chi lo indossa il necessario nutrimento per vivere. L'anello è anche in grado di rinfrancare il suo corpo e la sua mente in modo che a chi lo indossa siano necessarie solo 2 ore di sonno al giorno per ottenere i benefici che normalmente otterrebbe con 8 ore di riposo. L'anello dev'essere indossato per un'intera settimana prima che cominci a funzionare. Se viene rimosso per qualsiasi motivo, il possessore deve di nuovo indossarlo per una settimana prima che ricominci a funzionare.

Anello di Scalare

Requisiti: Forgiare Anelli, Movimenti del ragno, 2500 mo

Questo è un semplice anello di corda che si lega al dito. Conferisce a chi lo indossa bonus di competenza +1d6 alle prove di Scalare.

Anello del Saltare

Requisiti: Forgiare Anelli, Saltare, 2500 mo

Questo anello di gomma permette a chi lo indossa di saltare meglio, concedendo bonus di competenza +1d6 a tutte le prove di Acrobazia effettuate per saltare in alto e in lungo.

Anello di Nuotare

Requisiti: Forgiare Anelli, Respirare sott'acqua, 2500 mo

Questo anello d'argento è decorato con i disegni di creature marine lungo tutto il bordo. Conferisce continuamente a chi lo indossa bonus di competenza +1d6 alle prove di Nuotare.

Anello di Scudo Mentale

Requisiti: Forgiare Anelli, Anti-individuazione, 8000 mo

Questo anello, di solito finemente lavorato e realizzato in oro puro, rende chi lo indossa costantemente immune ad incantesimi di Charme di Difficoltà 18 o meno

Anello dello Scudo di Forza

Requisiti: Forgiare Anelli, Muro di Forza, 8500 mo

Questo anello, forgiato come una semplice banda di ferro, genera uno scudo di forza delle dimensioni e della forma di uno scudo, che rimane legato all'anello e può essere impugnato da chi lo indossa come se fosse uno scudo pesante (Difesa +3). Questa speciale creazione, dato che non pesa e non ingombra, non ha penalità di armatura alla prova, né probabilità di fallimento degli incantesimi. Può essere attivata e disattivata a piacere come Azione reazione.

Anello dell'Ariete

Requisiti: Forgiare Anelli, Forza del Toro, Telecinesi, 8600 mo

L'anello dell'ariete è un anello decorato e forgiato in ferro o in una lega di ferro che porta come decorazione la piccola testa di un ariete. Chi lo indossa può ordinare all'anello di far partire una forza pari alla carica di un ariete, che si manifesta in una forma a malapena discernibile simile a una testa d'ariete o di capra.

Questa forza colpisce un unico bersaglio, infliggendo 1d6 danni se viene consumata una carica, 2d6 danni se ne vengono consumate 2 o 3d6 se ne vengono consumate 3 (il massimo).

L'attacco va considerato come un attacco a distanza, con una gittata massima di 9 metri e nessuna penalità per la distanza. La forza del colpo è notevole, e i soggetti colpiti dall'anello vengono considerati colpiti da una spinta (TS su Tempra DC 22 o indietreggiare a distanza di 3 metri), se si trovano a distanza media o meno da chi lo indossa. L'ariete è di taglia Grande e ha Potenza 8.

Oltre alla sua modalità di attacco, l'anello dell'ariete ha anche il potere di aprire porte come se fosse un personaggio con Potenza 1. Se si spendono 2 cariche, l'effetto è equivalente a quello di un personaggio di Potenza 2, e se se ne spendono 3, a un personaggio di Potenza 3. Un anello appena creato è dotato di 50 cariche. Una volta esaurite tutte e 50, l'anello diventa un normale oggetto non magico.

Anello di Scalare, Nuotare, Saltare Migliorato

10000 mo

Dall'aspetto assolutamente identico agli anelli con potere base, queste versioni concedono un bonus di 2d6 alle rispettive prove.

Anello di Amicizia con gli Animali

Requisiti: Forgiare Anelli, Charme su Animali, 10800 mo

Un anello dell'amicizia con gli animali è forgiato con decori di tipo animale. A comando, questo anello influenza un animale come se chi lo indossa avesse lanciato su di lui Amicizia con gli Animali.

Anello di Resistenza all'Energia

Requisiti: Forgiare Anelli, Resistere all'Energia, 12.000 mo (minore), 28.000 mo (maggiore), 44.000 mo (superiore)

Questo anello protegge costantemente chi lo indossa dai danni di un tipo specifico di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o suono (a scelta del creatore dell'oggetto; determinarlo a caso se fa parte di un tesoro ritrovato). Quando chi lo indossa subirebbe tali danni, bisogna sottrarre il valore di resistenza dell'anello ai danni inflitti.

Un anello di resistenza all'energia minore conferisce 10 punti di resistenza. Un anello di resistenza all'energia maggiore conferisce 20 punti di resistenza. Un anello di resistenza all'energia superiore conferisce 30 punti di resistenza.

Anello di Potere del Camaleonte

Requisiti: Forgiare Anelli, Camuffare Se Stesso, Invisibilità, 12700 mo

Come Azione immediata, chi indossa questo anello ottiene la capacità di confondersi magicamente con l'ambiente circostante, guadagnando un bonus +2d6 alle prove di Furtività. Con 2 Azioni inoltre, può usare l'incantesimo Alterare se stesso.

Anello di Camminare sull'Acqua

Requisiti: Forgiare Anelli, Camminare sull'Acqua, 15000 mo

Questo anello è spesso ricavato da un corallo o da un metallo blu ornato da motivi marini. Permette a chi lo indossa di camminare sull'acqua.

Anello Accumula Incantesimo

Requisiti: Forgiare Anelli, Infondere Capacità Magiche, 9000, 18000, 36000 mo

Un anello accumula incantesimi contiene 3 incantesimi Difficoltà fino a 13, 15, 18 a secondo del potere. L'anello informa magicamente chi lo indossa su quali incantesimi vi sono attualmente contenuti.

Anello di Invisibilità

Requisiti: Forgiare Anelli, Invisibilità, 10000 mo

Attivando questo semplice anello d'argento, chi lo indossa può beneficiare degli effetti dell'incantesimo di Invisibilità, appena attacca diviene visibile.

Anello dell'Incantesimo

Requisiti: Forgiare Anelli, Desiderio Limitato, 40.000 mo (II), 70.000 mo (III), 100.000 mo (IV)

Questo anello speciale può essere di quattro tipi diversi, tutti destinati all'utilizzo da parte di incantatore. Oltre al bonus indicato concedono +1d6 alle prove di concentrazione.

un anello della stregoneria I concede +1d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Scuola di magia specifica

un anello della stregoneria II concede +2d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Scuola di magia specifica

un anello della stregoneria III concede +3d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Scuola di magia specifica

un anello della stregoneria IV concede +4d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Scuola di magia specifica

Anello di Eludere

Requisiti: Forgiare Anelli, Saltare, 25.000 mo

Questo anello conferisce costantemente a chi lo indossa l'agilità di evitare i danni come se fosse dotato della abilità di Eludere. Ogni volta che chi lo indossa supera un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare i danni di un attacco, non subisce alcun danno.

Anello di Visione a Raggi X

Requisiti: Forgiare Anelli, Visione del Vero, 25.000 mo

A comando, questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di vedere all'interno e attraverso la materia solida. La portata della vista è di 3 metri, entro i quali chi lo indossa è in grado di vedere tutto come se si trovasse esposto alla normale luce esterna, anche senza illuminazione. La vista a raggi X è in grado di oltrepassare 30 cm di pietra, 2,5 cm di metalli comuni o fino a 90 cm di legno o terra.

Sostanze più spesse o una sottile lamina di piombo impediscono la vista. Usare questo anello è fisicamente stancante, e provoca a chi lo indossa 1 danno a Potenza per ogni minuto successivo ai primi 10 minuti di utilizzo in un giorno. L'anello deve essere utilizzato in incrementi di 1 minuto.

Anello dell'Intermittenza

Requisiti: Forgiare Anelli, Intermittenza, 27000

A comando, questo anello rende chi lo indossa intermittente. La creature ottiene +4 in Difesa e se colpito può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi sul Tiro per colpire dell'avversario, se lo passa non si viene colpiti.

Anello di Libertà di Movimento

Requisiti: Forgiare Anelli, Libertà di Movimento, 40000 mo

Questo anello d'oro permette a chi lo indossa di muoversi senza difficoltà date da movimenti difficili, non può essere ammanettato o legato, non può essere spostato o fermato magicamente,

Anello di Stelle Cadenti

Requisiti: Forgiare Anelli, Fulmine, Luce, Luminescenza, Palla di Fuoco, 50000 mo

Questo anello può funzionare in due modi: se si trova in zone con luce scarsa o all'esterno durante la notte; quando chi lo indossa si trova sottoterra o in interni durante la notte. Durante la notte, a cielo aperto o in zone con luce scarsa o buio, l'anello delle stelle cadenti può effettuare a comando le seguenti funzioni:

Luci Danzanti (una volta ogni ora)

Luce (due volte per notte)

Globo di Fulmini (una volta per notte, all'aperto)

Stelle Cadenti (tre volte a settimana, all'aperto)

La prima funzione crea 4 luci (che illuminano in raggio di 3 metri) che puoi comandare singolarmente e spostare dove vuoi, entro distanza di 18 metri. Durata 1 ora.

La seconda funzione crea una luce di raggio 6 metri, durata 10 minuti.

Globo di fulmini genera delle sfere luminose sono simili al del luci danzanti, e chi lo indossa le controlla nel movimento. Le sfere hanno una gittata di media lunghezza e una durata di 4 round, e possono essere mosse a una velocità di 36 metri (2 azioni) per round. Ogni sfera ha un diametro di circa 90 cm, e qualsiasi creatura che arrivi a distanza di mischia da una sfera ne scarica l'energia e ne subisce i relativi danni da elettricità, in base al numero delle sfere create.

Numero di Sfere Danno per Sfera

1 sfera 4d6 danni da Elettricità

2 sfere 3d6 danni da elettricità ciascuna

3 sfere 2d6 danni da elettricità ciascuna

4 sfere 1d6 danni da elettricità ciascuna

Una volta attivata la funzione globo di fulmini, le sfere possono essere lanciate in qualsiasi momento prima del sorgere del sole (più sfere possono essere lanciate nello stesso round).

La funzione Stelle Cadenti produce tre stelle cadenti, che possono essere generate dall'anello ogni settimana, simultaneamente o una alla volta. Il loro impatto infligge 12 danni e si propaga (come fossero palle di fuoco) in una sfera del raggio di mischia infliggendo 24 danni da fuoco.

Qualsiasi creatura colpita da una stella cadente subisce pieni danni dall'impatto e pieni danni dalla propagazione a meno che non superi un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 13.

Le creature non colpite dalla stella ma all'interno dell'area di propagazione ignorano i danni da impatto e subiscono solo metà dei danni da fuoco se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 13.

La gittata è di media lunghezza, al limite dei quali la stella cadente esplode a meno che non colpisca prima una creatura o un oggetto. Una stella cadente segue sempre un percorso in linea retta, e qualsiasi creatura sulla sua traiettoria deve superare un Tiro Salvezza per non essere colpita.

Di notte al chiuso o sottoterra, l'anello delle stelle cadenti ha le seguenti proprietà:

Luminescenza (due volte al giorno)

Pioggia di scintille (speciale, una volta al giorno)

Luminescenza crea una luce pari ad una torcia, 3 m raggio, 1 ora per uso.

La pioggia di scintille è una nuvola volante di scintille violacee scoppiettanti che si sprigionano dall'anello fino a una distanza di 3 metri in un arco di dimensioni di 3 metri. Le creature all'interno dell'area subiscono 2d8 danni ognuna se non indossano armature di metallo o non trasportano armi di metallo, nel caso contrario i danni diventano 4d8.

Anello di Telecinesi

Requisiti: Forgiare Anelli, Telecinesi, 75000 mo

Questo anello permette a chi lo indossa di spostare fino a 100Kg di materia per 30 minuti al giorno. Se usato su una creatura viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio DC 18 per resistere, se il Tiro Salvezza è riuscito quell'anello non funzionerà più per 24 ore su quel soggetto.

La capacità va usata in incrementi di 1 minuto alla volta

Anello di Rigenerazione

Requisiti: Forgiare Anelli, Rigenerazione, 90000 mo

Questo anello d'oro bianco con incastonato un grosso zaffiro verde conferisce continuamente ad una creatura vivente che lo indossa la capacità di guarire 1 pf a turno (ogni 10 minuti) e l'immunità ai danni da Sanguinamento. Se chi lo indossa perde un arto, un organo o qualsiasi altra parte del corpo mentre indossa questo anello, l'anello lo rigenera con gli stessi effetti dell'Incantesimo rigenerazione.

Anello di Riflettere Incantesimi

Requisiti: Forgiare Anelli, Riflettere Incantesimo, 100000 mo

A comando, una volta al giorno, questo semplice anello di platino riflette automaticamente fino a Difficoltà 20.

Anello dei Tre Desideri

Requisiti: Forgiare Anelli, Desiderio o Miracolo, 120.000 mo

Su questo anello sono incastonati tre rubini: ogni rubino contiene la capacità di esaudire un desiderio. L'anello farà di tutto per fuorviare la richiesta.

Anello del Richiamo del Djinni

Requisiti: Forgiare Anelli, Portale 125000 mo

Questo anello dei geni, uno dei molti che vengono menzionati nelle favole, è un oggetto estremamente versatile. Agisce come un Portale speciale attraverso il quale uno specifico Djinni può essere evocato dal Piano Elementale dell'Aria. Quando l'anello viene strofinato (2 Azioni), il richiamo parte e il djinni compare al round seguente. Il djinni obbedisce fedelmente come servitore a chi lo indossa, ma mai per più di 1 ora al giorno. Se il djinni dell'anello dovesse essere ucciso, l'anello perderebbe ogni caratteristica magica e ogni valore.

Anello di Comando degli Elementi

Requisiti: Forgiare Anelli, Evoca Mostri VI, Desiderio Limitato 200.000 mo

Tutti e quattro i tipi di anello del comando degli elementali sono molto potenti. Ognuno ha l'aspetto di un comune anello magico minore finché non viene attivato completamente (al verificarsi di certe

condizioni come uccidere un elementale del tipo appropriato con un solo colpo o esporsi a materiale sacro dell'elemento appropriato), nel qual caso rivela alcuni poteri specifici oltre alle proprietà comuni sotto descritte.

Gli elementali del piano a cui l'anello è legato non possono attaccare chi lo indossa, e nemmeno avvicinarsi a più di distanza di mischia da lui. Se chi lo indossa lo desidera, può rinunciare a questa protezione e tentare invece di rendere l'elementale soggetto all'Incantesimo Dominazione, Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 nega, ma se questo fallisce, tuttavia, la protezione viene perduta e non si possono fare ulteriori tentativi di charme.

Chi indossa l'anello è in grado di parlare con le creature del piano a cui l'anello è legato. Le creature in questione capiscono che il personaggio sta indossando quel genere di anello, e mostrano un profondo rispetto per lui se i loro allineamenti sono affini. Se gli allineamenti sono opposti, le creature avranno paura di lui, qualora si dimostri forte con loro. Se è debole, tuttavia, lo odieranno e tenteranno di ucciderlo.

Chi indossa un anello del comando degli elementali subisce le seguenti penalità ai tiri salvezza:

Elemento	Penalità ai tiri salvezza
Acqua	-2 tiri salvezza basati sul fuoco
Aria	-2 tiri salvezza basati sul terra
Fuoco	-2 tiri salvezza basati sul freddo o acqua
Terra	-2 tiri salvezza basati sul aria o Eletticità

Oltre ai poteri sopra descritti, ogni specifico anello conferisce a chi lo indossa le seguenti capacità relative al suo elemento.

Comando degli Elementi (Acqua)

Camminare sull'Acqua (uso illimitato)

Creare Acqua (uso illimitato)

Respirare Sott'Acqua (uso illimitato)

Muro di Ghiaccio (una volta al giorno)

Tempesta di Ghiaccio (due volte alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Camminare sull'Acqua finché non si verificano certe condizioni.

Comando degli Elementi (Aria)

Caduta Morbida (uso illimitato, solo per chi lo indossa), annulli il danno da caduta

Resistere all'Energia (Eletticità) (uso illimitato, solo per chi lo indossa), protegge da 5 di danno

Folata di Vento (due volte al giorno)

Muro di Vento (uso illimitato)

Camminare nell'Aria (una volta al giorno, solo per chi lo indossa, 1 ora)

Catena di Fulmini (una volta alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Caduta Morbida finché non si verificano le condizioni per attivarne il pieno potenziale. Deve essere riattivato ogni volta che viene indossato da una nuova creatura.

Comando degli elementi (Fuoco)

Resistere all'Energia (fuoco) , protegge da 12 di danno a round

Mani Brucianti (uso illimitato)

Sfera Infuocata (due volte al giorno)

Pirotecnica (due volte al giorno)

Muro di Fuoco (una volta al giorno)

Colpo Infuocato (due volte alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Resistenza all'Energia maggiore (fuoco) finché non si verificano le condizioni stabilite.

Comando degli Elementi (Terra)

Fondersi nella Pietra (uso illimitato, solo per chi lo indossa)

Ammorbidire Terra e Pietra (uso illimitato)

Scolpire Pietra (due volte al giorno)

Pelle di Pietra (una volta alla settimana, solo per chi lo indossa)

Passapareti (due volte alla settimana)

Muro di Pietra (una volta al giorno)

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Fondersi nella Pietra (permettendo chi lo indossa di Fondersi

Nella Pietra finché non si verificano le condizioni stabilite.

BASTONI MAGICI SPECIALI

Un bastone è un lungo pezzo di legno in grado di contenere diversi Incantesimi. Al momento della sua creazione ha 10 cariche a disposizione.

Lanciare un incantesimo tramite un bastone costa in genere 2 Azioni. Per essere in grado di attivare un bastone, un personaggio deve tenerlo almeno con una mano (o quello che svolge le funzioni delle mani, nel caso di creature non umanoidi).

Tirate un d100. Un risultato di 01-30 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 31-100 indica che l'oggetto non ha rune particolari.

I bastoni utilizzano i punteggi di statistica e le Abilità relativi di chi li impugna per determinare la DC dei Tiri Salvezza contro i loro incantesimi. A differenza di altri oggetti magici, chi lo impugna può utilizzare la propria CM al posto di quello del bastone. Ciò vuol dire che i bastoni risultano molto più efficaci nelle mani di potenti incantatori.

I bastoni contengono un massimo di 10 cariche. Ogni Incantesimo lanciato da un bastone consuma una o più cariche.

Quando termina le sue cariche, il bastone non può più essere usato finché non viene ricaricato. Ogni mattina l'incantatore può infondere una parte del suo potere nel bastone sempre che uno o più incantesimi contenuti nel bastone siano uguali alle sue.

Per infondere l'Incantesimo nel bastone è sufficiente superare una prova di competenza magica pari alla Difficoltà dell'Incantesimo indicata nel bastone +4. Infondere potere nel bastone in questo modo ristora al bastone una carica e l'incantatore avrà un -4 a tutti i CM del giorno (ma non risulterà avere consumato una delle magie giornaliere)

Un bastone non può guadagnare più di una carica al giorno ed un incantatore non può infondere cariche in più di un bastone al giorno.

Tabella Bastoni

Medio	Maggiore	Nome	Prezzo
01-15	01-03	Bastone dello Tuono	17600
16-30	04-09	Bastone del Fuoco	18950
31-40	10-11	Bastone del Ghiaccio	22800
41-55	12-13	Bastone dell'Alterazione della Taglia	26150
56-75	14-19	Bastone della Cura	29600
76-90	20-24	Bastone del Fortunato	41400
91-95	25-31	Bastone d'Illuminazione	51500
96-99	31-37	Bastone della Difesa	82000
100	38-45	Bastone della Attacco	82000
-	46-52	Bastone della Rivelazione	82000
-	53-60	Bastone dello Charme	82000
-	61-68	Bastone della Protezione	82000
-	69-76	Bastone della Trasformazione	82000
-	77-85	Bastone dell'Alterazione	82000
-	86-93	Bastone del Movimento	82000
-	94-98	Bastone Nero (Distruzione)	82000
-	99	Ritira 1 volta su Medio e 1 volta su Maggiore	130000
-	100	Ritira 2 volta su Medio e 1 volta su Maggiore	180000

Bastone del Tuono

Requisiti: Creare Bastoni, Fulmine, Onda Tonante 18900 mo

Il bastone quando usato emette un forte boato e genera luce in raggio di 3 metri e può lanciare per singola carica un piccolo fulmine da 4d6 entro distanza di 18 metri (solo dopo aver tuonato), DC 25 TS
Riflessi dimezza

Bastone del Fuoco

Requisiti: Creare Bastoni, Mani Brucianti, Muro di Fuoco, Palla di Fuoco 18900 mo

Il bastone quando usato si trasforma in una lingua di fuoco (+1d6 di danno se usato come arma) e può lanciare per singola carica un globo di fuoco da 3d6 di danno entro 18 metri, DC 25 TS Riflessi dimezza

Bastone del Ghiaccio

Requisiti: Creare Bastoni, Cono di Freddo 18900 mo

Il bastone quando usato può congelare 9 metri cubi di acqua (un cubo di lato lungo mischia) può lanciare per singola carica un globo di ghiaccio da 3d6 di danno entro 18 metri, DC 25 TS Riflessi dimezza

Bastone dell'Alterazione della Taglia

Requisiti: Creare Bastoni, Ingrandire 3500 mo

Il bastone permette per singola carica di aumentare di una taglia di dimensione, compreso ciò che si sta portando su di sé. Durata 1 ora.

Bastone del Fortunato

Requisiti: Creare Bastoni 5000 mo

Questo "bastone" non più grande di uno stuzzica denti, deve essere a contatto con il proprietario per poter essere attivato. Come azione immediata, anche dopo aver saputo il risultato di un tiro di dado e saputo se si supera o meno al prova (Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, check...) può usare una carica per tirare 1d6 ulteriore.

Bastone d'Illuminazione

Requisiti: Creare Bastoni, Luce 3500 mo

Questo bastone può illuminare in un raggio entro 6 metri. Usando una carica è possibile creare delle zone di luce di raggio 12 metri, durata 8 ore.

Bastone della Scuola...

Requisiti: Creare Bastoni, Desiderio Limitato 36000 mo

Il bastone concede un bonus di +2 alle prove di CM per la Scuola del Bastone. Usando una carica del bastone si aumenta il singolo check di magia (CM) di 2d6.

OGGETTI MALEDETTI

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un'influenza potenzialmente negativa sul personaggio. A volte tendono a confondere il male con il bene, costringendo il loro possessore a fare scelte difficili.

Gli oggetti maledetti non sono mai realizzati intenzionalmente, ma piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguate. La maggior parte di questi oggetti funziona, ma non nel senso che si voleva e il loro uso produce inconvenienti dannosi.

Quando una prova di creazione di un oggetto magico fallisce di 5 o più, tirate sulla tabella per determinare il tipo di maledizione che l'oggetto possiede.

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 la prova effettuata per identificare l'oggetto non ecceda la DC di 10 (successo critico) o più, la maledizione non viene individuata. Se la prova non eccede 10 o più, ma riesce comunque, 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.

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 Rimuovi Maledizione. La DC della prova di livello dell'incantatore per rimuovere la maledizione è pari a 10 + CM dell'incantatore che ha creato l'oggetto.

Se la prova ha successo, l'oggetto può essere rimosso nel round successivo, ma la maledizione rimane e colpisce nuovamente se l'oggetto viene usato un'altra volta.

Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti

Gli effetti più comuni degli oggetti maledetti sono i seguenti. I Narratore possono 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.

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.

Ma la cosa più interessante è che questi oggetti potrebbero anche non essere uno svantaggio per chi li possiede. La categoria degli oggetti magici dagli effetti opposti include anche le armi che infliggono penalità ai tiri per colpire e per i danni, invece che bonus.

Visto che un personaggio non dovrebbe sapere immediatamente quale sia il bonus di un oggetto magico, non dovrebbe venire a conoscenza nemmeno della natura della sua maledizione. Una volta

che lo verrà a sapere, comunque, l'oggetto potrà essere abbandonato a meno che su di esso non vi sia qualche effetto magico che costringa il suo possessore a tenerlo e ad usarlo.

In questi casi, per liberarsi dall'oggetto sarà necessario l'Incantesimo Rimuovi maledizione

Funzionamento Discontinuo

Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Le tre tipologie a cui possono appartenere sono:

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 consultato 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 casuale
61-64	Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura casuale
65-72	Entro 3 metri da un incantatore
73-80	Entro 3 metri da un incantatore 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 sesso
97-99	Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astrologiche
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 una missione specifica (solo una volta, poi l'oggetto funziona normalmente).
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 2000 mo di oggetti magici ogni settimana.
- 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 venerare una particolare Dio

- Il personaggio deve cambiare il suo nome in un altro. L'oggetto funziona solo per i personaggi con un certo nome.
- 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 Potenza) la prima volta che usa l'oggetto. Se il personaggio trova un modo di recuperare i punti di Potenza persi, l'oggetto smette immediatamente di funzionare. L'oggetto non smette di funzionare se il personaggio guadagna punti di Potenza in seguito all'avanzamento di livello o di un altro oggetto magico.
- L'oggetto deve essere purificato con l'acqua santa ogni giorno.
- L'oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
- L'oggetto deve essere immerso nella lava vulcanica una volta al mese.
- 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 così tanto 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 + il livello dell'incantatore dell'oggetto.

%	Inconveniente
01-04	I capelli del PG crescono di 2,5 cm all'ora.
05-09	L'altezza del PG diminuisce di 30 cm (risultato di 01-50 su un d%) oppure aumenta della stessa misura (un risultato di 51-100). Accade solo una volta.
10-13	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più fredda del normale.
14-17	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più calda del normale.
18-21	Il colore dei capelli del PG cambia.
22-25	Il colore della pelle del PG cambia.
26-29	Il PG ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.).
30-32	Il sesso del PG cambia.
33-34	La razza o la specie del PG cambiano.
35	Il 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.).
41-45	Il PG diventa estremamente possessivo nei confronti dell'oggetto.
46-49	Il PG ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50-51	Un tratto viene cambiato
52-54	Il PG deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% ogni giorno).
55-57	Il PG rimane Stordito per 1d4 round una volta che l'oggetto è servito al suo scopo (o casualmente 1 volta al giorno).
58-60	La vista del PG è sfocata (penalità -2 agli attacchi, ai Tiri Salvezza e alle prove di Abilità che richiedono la vista).
61-64	Il PG guadagna un livello negativo.
65	Il PG guadagna due livelli negativi.
66-70	Il PG deve effettuare un TS su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno a Intelletto.
71-75	Il PG deve effettuare un TS su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno a volontà.
76-80	Il PG deve effettuare un TS su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno a Magnetismo.
81-85	Il PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Potenza.
86-90	Il PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Agilità.
91-95	Il PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Potenza ed Agilità.
96	Il PG viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
97	Il PG non può più usare Incantesimo con difficoltà oltre 15
98	Il PG non può più usare Incantesimo con Difficoltà oltre 15
99	Il PG non può più usare Incantesimi
100	Tira due volte

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 non sono nativi di Yeru bensì arrivati poco meno di 300 anni fa portandosi dietro morte e distruzione sia per Curyan che per Tiya.

Ta'hil, potente drago rosso, usando la magia dei viaggi interdimensionali voleva trovare nuovi tesori e terre da soggiogare purtroppo per lui si avventurò troppo nello spazio vuoto, dove anche la luce le stelle non arriva ma si flette e torna indietro.

In questi non luoghi venne soggiogato, dominato, la sua mente rifatta da esseri oltre l'umana compresioni, pura follia e chaos.

Morto, ricostruito, distrutto, riassembleto, annichilito, ricomposto un innumerevole volte del suo essere originario non rimase nulla, solo lucida aggressiva follia.

Quando questi esseri passarono ad un nuovo gioco Ta'hil creò un nuovo portale magico, non avendo più una percezione o ricordo di casa questo lo portò su Yeru, un mondo diverso e ambiguo dove subito si scontro contro un Patrono, Lynx.

Il suo corpo era stato rifatto, riforgiato, ricomposto della stessa non materia, la sua mente un vortice di puro potere caotico.

Il Patrono, forse una dività per quel mondo, si dimostrò un avversario facile e si divertì a scarificare il corpo di quella debole entità.

Ormai giunto al colpo finale il Patrono aprì un portale sotto di e si lasciò cadere dentro chiudendolo immediatamente.

Ta'hil comprese subito la magia usata e le potenzialità del mondo, come la sua magia fosse ancora più efficace. Aprì centinaia di portali richiamando in quel mondo ogni abominio avesse mai immaginato e.. draghi, tanti, migliaia, tutti i draghi oscuri che potesse mai sognare.

L'invasione di Yeru era iniziata. Immediatamente Ta'hil ribadì il suo potere e la sua leadership uccidendo in un solo giorno decine e decine di draghi di tutti i colori presenti (rosso, verde, blu, bianco, nero e viola). Gli altri draghi si sottomisero al suo volere, rimanendo incatenati alla volontà di Ta'hil. Tutta Yeru venne devastata per oltre 60 anni dai draghi, pochi dei draghi perirono per mano degli avventurieri del mondo.

Con il massimo sforzo Gradh riuscì a coinvolgere i Patroni della Genesi e solo così Ta'hil accettò un incontro.

La storia è nota, Calicante vide in Ta'hil un arma diversa e sommamente potente per portare distruzione ed entropia in Yeru, Ljust vide in Deynos l'aiuto e la conoscenza di quelle arcane creature. Si strinse una alleanza ed una finta tregua.

Calicante privo di un po' della follia Ta'hil, ma non tutta, amava il chaos e la morte che in tanti modi riusciva a portare.

Ljust ampliò i poteri di Deynos perché potesse trasformare i draghi oscuri catturati in draghi buoni. Esattamente, draghi buoni.

Fino a quel momento l'unico, solo, drago dimostratosi sinceramente buono era Deynos, che per puro caso, se non per errore aveva usato un portale creato da Ta'hil prima che questo si chiudesse.

Nessun altro drago buono è mai giunto su Yeru, i pochissimi presenti sono quelli che catturati sono stati trasformati da Deynos.

Ta'hil è diventato un jolly, un arma di pura aggressività buttata nel mondo, perché alzi il livello di caos, vendetta, violenza di Yeru. I draghi, quando non comandati da Ta'hil, vanno in giro per Tiya e Curyan a distruggere, ammassare ricchezze e creare leggende.

Un drago è una creatura praticamente incontrastata, le più potenti balliste possono ferirli ma il loro soffio è morte certa.

Ogni qual volta Ta'hil decide che è necessario rinforzare le sue truppe apre nuovi portali facendo giungere nuovi draghi da sottomettere e dominare.

E' una lotta impari per i poveri yeruiti, ogni volta che con estremo sacrificio umano un drago muore altri due arrivano. Dove sia la tana di Ta'hil e' un mistero, celato dal potere stesso di Calicante e neanche Ljust è riuscita a carpire.

La speranza è che prima o poi un leggendario gruppo di eroi possa scovare la sua tana ed uccidere il maggior nemico di Yeru.

Nota: purtroppo no e' vero che i draghi hanno solo 300 anni, in realta' l'ultima vittoria del millennio ha fatto dimenticare che queste creature sono su Yeru da molti millenni e da altrettanto seminano distruzione, chaos e morte.

I COLORI DEI DRAGHI

Ogni Drago ha sue caratteristiche tipiche e peculiari. Tutti i draghi su Yeru obbediscono a Ta'hil, ciecamente e senza resistenza, almeno finche' vengono trasferiti su Yeru tramite un suo portale. Ogni volta che Ta'hil vuole convocare un drago apre un portale e da questo esce un drago, di colore casuale. Appena arrivato la magia di dominazione di Ta'hil soggioga il drago che non puo' piu' ribellarsi ai suoi ordini.

Il drago conduce la vita che piu' gli "aggrada", solitamente questa contempla la distruzione di qualche citta' e centinaia di morti, solo quando richiamato da Ta'hil interrompe le sue attivita' per volare dove richiesto. Oppure Ta'hil puo' inviare un ordine mentale senza bisogno che il drago si sposti. Negli ultimi 300 anni solo una volta sono stati convocati tutti i draghi, diversamente solo i piu' anziani e potenti vengono richiamati perche' agiscano come luogotenenti presso il territorio.

DRAGO NERO

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 facilita' 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 puo' bagnarsi senza subire la loro ira.

Una tana di drago nero puo' 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 e' 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 con la Scuola di Negromanzia.

DRAGO BLU

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 e' 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 capacita' di volo unita al fatto di nutrirsi di elettricita' 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 piu' scure e cariche di energia per nutrirsi

La tana del Drago Blu solitamente e' tra i picchi piu' alti delle montagne possibilmente tanto alte da arrivare alle nubi. Questa non e' mai coperta e spesso assomiglia a giganteschi nidi.

I Draghi Blu possono assimilare carne ma non vegetali, non traggono nutrimenti da cio' 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 padroneggiano l'elettricit  e ne sono immuni ai danni (magici o meno).

DRAGO VERDE

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 e' largo e le narici aperte come se dovesse soffiare in qualsiasi momento.

Il soffio dei draghi verde e' veleno, cosi' che possa uccidere le creature viventi ma non le piante.

La tana di un drago verde e' sempre vicino ad una sorgente d'acqua, possibilmente nella parte piu' 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 e' forse quello che fara' parlare gli avventurieri se si dimostrano rispettosi ed impauriti dalla sua regalita'.

I Draghi Verdi padroneggiano i Veleni e ne sono immuni sia a quelli magici che naturali.

DRAGO BIANCO

I Draghi Bianchi sono tra i piu' selvaggi e "animali" di tutti i draghi. Amano i posti freddi e ghiacciati, trovando rifugio nelle valli piu' 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 penalita' 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 pero' soffiare schegge di ghiaccio molto piu' 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 piu' massicci.

DRAGO PORPORA

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 tremorsense, hanno perso la capacita' di volare ma acquisito quella di scavare con la stessa velocita' come se corressero.

Un Drago Porpora e' molto territoriale e stabilita' un perimetro (di circa 5 km di raggio) crea, se non gia' presente un intricata serie di cunicoli e caverne per i suoi servi.

Un Drago Porpora e' molto protettivo con le sue creature, con chi gli porta da mangiare e gli offre tesori.

Dall'aspetto serpentino hanno denti fini e artigli enormi che continuamente crescono.

E' forte e coraggioso, arrogante ma non sfrontato. Non ha paura di combattere se pensa di vincere.

Porta sempre la battaglia sottoterra dove puo' creare fosse per fare precipitare i nemici o scappare se necessario.

Un Drago Porpora soffia un potentissimo attacco sonico che spesso crea crolli nelle caverne, crolli che sono completamente indifferente a lui. E' immune agli attacchi sonori.

DRAGO GIALLO

I Draghi Gialli hanno squame 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 e' una macchina di morte e difficilmente scende a patti, solo se si trova in serio pericolo.

Ha una naturale resistenza al danno (dimezzano) al fuoco ed alle armi non magiche.

Un Drago Giallo ha un soffio rovente, anche se non propriamente fuoco. E' immune agli attacchi di Fuoco.

DRAGO ROSSO

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 piu' 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 dentro un vulcano.

Combattono sfruttando la loro mole le ali il morso artigli.. insomma tutto cio' 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 trionfi non gli permette di mostrarsi deboli.

Un drago rosso e' immune al fuoco naturale e magico.

YERU

Yeru è il pianeta di riferimento di DBS. Un pianeta spaccato sia fisicamente che magicamente.

Intorno a Yeru ruotano due stelle Sparka e Andhakara.

Sparka è di un caldo colore dorato è colei che porta calore e luce, attorno a lei Yeru fa un giro completo in 336 giorni da 24 ore l'uno.

Sparka illumina sempre e solo l'emisfero nord di Yeru, chiamato Curyan .

Andhakara illumina sempre e solo l'emisfero sud di Yeru, Tiya, ed è invece una stella azzurra e fredda, priva di vita, è colei che porta tempeste energetiche e strani accadimenti naturali. Porta una fredda penombra.

Yeru compie il suo giro completo attorno a lui in 336 giorni da 24 ore l'uno.

Se le 14 (06-20) ore diurne vedono Sparka e Andhakara protagoniste in questa loro danza nel cielo; le

10 ore notturne vedono come totali protagoniste le due lune di Yeru di nome Idam e Kenatu.

Gli abitanti di Yeru le chiamano le loro lune anche se in realtà non sono propriamente solo lune ma veri e propri pianeti abitati.

Le due lune sono grandi ed imponenti sul cielo notturno, Idam di un colore grigio rossastro e Kenatu di un caldo grigio madreperlato comandano le maree e influenzano con la loro presenza la navigazione.

Yeru ha una distribuzione delle terre peculiare ed unica, frutto del capriccio degli Dei della Genesi (Ljust e Calicante), potete immaginarlo come un sistema speculare sull'equatore.

Le terre non si uniscono all'equatore, lasciando circa 200 km di mare aperto.

Le terre emerse che compongono emisfero nord ed emisfero sud sono fra loro quasi simmetriche e simbiotiche. Forma e suddivisione delle grandi isole sono fra loro molto simili. Ma dal punto di vista climatico ci sono profonde diversità.

La zona di mare aperto di confine è selvaggia ed imperscrutabile. Le più profonde e potenti tempeste scaricano di continuo la loro forza ed anche la magia non riesce a penetrare. Nell'occhio di questo perenne e gigantesco maelstrom c'è la civilizzata e potentissima Atilantis, da molti ritenuta una isola leggendaria e culla della civiltà.

Curyan è governata dalla forza della vita, questa regione vive una sorta di perenne calda stagione con gradazioni di temperatura e fenomeni atmosferici che variano a seconda della latitudine.

Si incrociano zone dal clima torrido e umido ad altre con un caldo secco e senza precipitazioni; esistono fenomeni quali tempeste di sabbia nelle zone desertiche e tempeste tropicali forti e devastanti nelle lussureggianti baie centrali. Ci sono territori piacevolmente caldi ed altri rinfrescati da brezze fresche provenienti dai ghiacciai del nord.

Tiya invece è un emisfero semi avvizzito, la luce che arriva basta appena a permettere l'agricoltura e gli animali hanno spesso un aspetto pallido ed emaciato.

La zona più ricca e quella più prossima all'equatore dove sono di poco si attenua la fredda luce di Andhakara fa spazio a qualche raggio di Sparka. In questa stretta fascia l'agricoltura e più fiorente e ci sono meno fenomeni meteorologici devastanti.

E' l'emisfero dove vige la legge del più forte, dove si lotta per vivere e pochi sono gli stati che hanno un sistema di protezione efficace.

Il mare che abbraccia l'equatoriale è forte e tumultuoso, pochissime barche si avventurano da un continente all'altro, questo porta che scambi tra Tiya e Curyan siano estremamente ridotti via mare.

I PORTALI

In un mondo dove i trasferimenti marittimi non funzionano se non tra isola e isola dello stesso emisfero come pure l'incantesimo di Teletrasporto la capacità di usare portali per trasferire merci e persone ha preso piede in maniera significativa.

Questo proliferare di piccoli, grandi, duraturi o istantanei tunnel ha causato uno squarcio nel tessuto dimensionale di Yeru generando a sua volta un proliferare di tunnel spontanei più o meno grandi e duraturi.

E questi Portali sono la causa di tantissimi problemi sia a Tiya che a Curyan in quanto non solo legano i due emisferi ma collegano tutta Yeru ad altri mondi (o almeno così si pensa dato che pochi sono tornati per riferirlo..).

Ci sono portali conosciuti e stabili, fino ad ora, che collegano Tiya a Curyan, quasi tutto sotto il controllo, per non dire dentro il castello, di reali o potenti.

Ci sono zone dove più frequentemente si aprono portali ma la destinazione non è sempre certa.

Poi ci sono i portali dei draghi. I draghi non sono nativi di Yeru ma sono stati attirati da queste porte magiche, causando scompiglio e terrore a Tiya e Curyan.

I draghi hanno ben compreso la natura di Yeru e con la loro fine intelligenza e innata capacità di plasmare la magia hanno costruito i loro portali facendo venire centinaia di draghi. Tutti malvagi.

Sì, su Yeru non ci sono draghi "buoni" se non con poche eccezioni.

Sì è sempre cercato di distruggere i portali dei draghi, con sacrificio e sangue. Molti sono stati distrutti, altri sono stati generati. E' una guerra senza fine, l'unica che può unire le persone dei due emisferi.

I PIANI

Anche se avventure infinite vi attendono nel gioco, 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. Tranne per rari punti di collegamento che permettono di viaggiare tra loro, ogni piano è un universo a sé con le sue proprie leggi naturali. Insieme, queste altre dimensioni e piani sono conosciuti come il Grande Oltre. 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 Interni, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

COS'È UN PIANO?

I piani di esistenza in realtà sono differenti collegamenti intrecciati. Eccetto per rari punti di collegamento, ogni piano è effettivamente un universo fine a se stesso, con le proprie leggi naturali. I piani si suddividono in una serie di tipologie generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e i Semipiani.

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 sovrapposti 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:* Un vuoto argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Interni e 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 con incantesimi come Proiezione Astrale.
- *Piano Etereo:* Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta coesistente col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse insostanziale 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 e Transizione Eterea.
- *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 ma è più piccolo, ed è per molti versi un "riflesso" distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Interni) 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 con Camminare nelle Ombre, o attingono all'essenza mutevole del piano per creare effetti e mostri quasi reali con gli incantesimi Ombra di una Evocazione o Ombre.

Piani Interni: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Possono essere visti come "contenenti" il Piano Materiale, ma non sono ad esso sovrapposti come i Piani di Transizione. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento, superiore a tutti gli altri. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano. Tra i Piani Interni 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 cacciatori 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.

Piani Esterni: Oltre i regni mortali, oltre gli elementi della realtà, ci sono i Piani Esterni. Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che dimorano le divinità. Ognuno di essi ha un suo allineamento, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, e i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questo allineamento. I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati a una calma introspezione che alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano le 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 (Legale Buono), l'Abisso (Caotico Malvagio), l'Inferno (Legale Malvagio) e l'Elysium (Caotico Buono). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come *Comunione e Contattare Altri Piani*, o possono evocare alleati con *Evoca Mostri* e *Evoca Alleato Naturale*.

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 nella realtà, 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.

PIANI A PIÙ STRATI

L'infinito può essere ripartito in infiniti più piccoli e i piani in piani più piccoli correlati tra loro. Questi strati sono a tutti gli effetti dei piani di esistenza separati, e ogni strato può avere i suoi particolari tratti planari. Gli strati sono collegati tra loro attraverso numerosi portali planari, vortici naturali, sentieri e confini mutevoli.

L'accesso a un piano a più strati da un'altra provenienza di solito avviene su uno strato specifico, il primo strato del piano, che può essere sia quello più in alto che quello più in basso, in base al piano in questione. Molti punti d'accesso fissi (come portali e vortici naturali) conducono fino a questo strato, che diventa il portale d'accesso verso gli altri strati del piano. Anche l'incantesimo *Spostamento Planare* deposita l'incantatore sul primo strato del piano.

INTERAZIONE PLANARE

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.

Piani Coesistenti: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l'uno all'altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso si può vedere o interagire col piano ad esso sovrapposto.

TRATTI 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 i seguenti tipi di tratti.

Tratti Fisici: Determinano le leggi fisiche e naturali del piano, compreso il funzionamento della gravità e del tempo.

Tratti Elementali ed Energetici: L'influenza di forze elementali ed energetiche è determinata da questi tratti.

Tratti di Allineamento: Proprio come i personaggi possono essere legali neutrali o caotici buoni, così molti piani sono legati ad una particolare morale o etica.

Tratti Magici: La magia funziona in modo diverso da piano a piano; i tratti magici delimitano il confine tra ciò che la magia può fare e non può fare su ogni piano.

Tratti Fisici

Le due più importanti leggi naturali determinate dai tratti fisici riguardano la funzione della gravità e del tempo. Altri tratti fisici 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 cosa al flusso temporale del Piano Materiale, dopodiché al flusso presente nell'altro piano.

Assenza di Tempo: Sui piani che presentano questo tratto il tempo trascorre ma i suoi effetti sono limitati. Il modo in cui il tratto 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.

TRATTI ELEMENTALI ED ENERGETICI

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. Altri piani potrebbero mostrare degli aspetti di questi tratti elementali. Molti piani non hanno alcuna caratteristica elementale o energetica; tali tratti vengono specificati nella descrizione di un piano solo se presenti.

Acqua Dominante: I piani con questo tratto 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 questo tratto 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 questo tratto 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 sé 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 questo tratto 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 questo tratto 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 CD 25 o subiscono un Livello Negativo. Una creatura che ha tanti Livelli Negativi quanti sono i suoi livelli effettivi o i suoi Dadi Vita muore, diventando 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 questo tratto. 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 PF a round.

I piani con energia positiva dominante superiore vanno persino oltre. Una creatura su uno di questi piani deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con CD 15 per evitare di rimanere Accecata per 10 round dalla luminescenza dei dintorni. Il semplice fatto di trovarsi sul piano conferisce rigenerazione 5pf a round. In aggiunta, coloro che hanno il massimo dei propri Punti Ferita guadagnano 5 Punti Ferita Temporanei aggiuntivi per round. Tali Punti Ferita Temporanei svaniscono 1d20 round dopo che la creatura ha lasciato il piano. Tuttavia, una creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con CD 20 per ogni round che questi Punti Ferita Temporanei superano i suoi normali Punti Ferita totali. Fallire questo Tiro Salvezza fa sì che la creatura esploda in un tripudio d'energia, morendo.

TRATTI DI ALLINEAMENTO

Alcuni piani hanno una predisposizione verso uno specifico allineamento. Gli abitanti di questi piani condividono per lo più tale allineamento, persino creature potenti come le divinità. Il tratto di allineamento di un piano ne influenza le interazioni sociali. I personaggi che hanno allineamenti 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 di allineamento hanno molteplici componenti. Prima di tutto ci sono le componenti morali (buono o malvagio) ed etiche (legale o caotico); un piano può avere una componente morale, una etica, o entrambe. In secondo luogo, lo specifico tratto di allineamento indica se ciascuna componente morale o etica si manifesta in maniera moderata o in modo più marcato. Molti piani non hanno tratti di allineamento; quest'ultimi sono specificati nella descrizione di un piano solo se presenti

Bene/Male: Questi piani hanno scelto di assumere una posizione nella lotta bene contro male. Nessun piano può essere allo stesso tempo allineato verso il bene e verso il male. *Legge/Caos:* Legge contro caos rappresenta il conflitto chiave per questo tipo di piani e per i loro abitanti. Nessun piano può essere allo stesso tempo allineato verso la legge o verso il caos.

Neutrale: Trattasi di quei piani estranei al conflitto tra bene e male e tra legge e caos. *Moderatamente*

Allineato: Le creature con allineamento opposto a quello di un piano moderatamente allineato subiscono penalità -2 a tutte le prove basate sul Magnetismo. La penalità non si applica ad un piano moderatamente neutrale.

Fortemente Allineato: Sui piani fortemente allineati si applica penalità di circostanza -2 a tutte le prove basate su Intelletto, Volontà e Magnetismo effettuate da tutte le creature con allineamento diverso da quello del piano. Le penalità derivanti dalle componenti morali ed etiche della caratteristica di allineamento sono cumulative.

Un piano fortemente neutrale è in opposizione a tutti gli altri principi morali ed etici: bene, male, legge e caos. Un piano simile potrebbe focalizzarsi più sull'equilibrio tra allineamenti che sull'accogliere ed accettare punti di vista alternativi. Come gli altri piani fortemente allineati, i piani fortemente neutrali applicano penalità di circostanza -2 a tutte le prove basate su Intelletto, Volontà o Magnetismo effettuate da qualsiasi creatura non neutrale. La penalità viene applicata due volte (una per legge/caos, l'altra per bene/male, così che le creature neutrali buone, neutrali malvagie, legali neutrali e caotiche neutrali subiscono penalità -2, mentre le creature legali buone, caotiche buone, caotiche malvagie e legali malvagie subiscono penalità -4).

TRATTI MAGICI

Il tratto magico di un piano definisce come opera, 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 un diverso tratto magico.

Magia Normale: Questo tratto magico 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 questo tratto, 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 con il tratto magia potenziata 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 nella prova di magia.

Magia Ostacolata: Particolari incantesimi e capacità magiche sono più difficili da utilizzare sui piani con questo tratto, spesso perché la natura del piano li ostacola. Per lanciare un incantesimo ostacolato, l'incantatore deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto ma viene comunque sprecato o come fosse un incantesimo preparato o uno slot incantesimo. Se la prova riesce, l'incantesimo ha effetto normalmente.

Magia Limitata: I piani con questo tratto 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 il tratto 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 4,5 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; la sua profondità è di 3 metri per livello 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 prove di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) 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. L'incantesimo non scompare dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). 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 CD 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 il fulcro della maggior parte delle cosmologie 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 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 coincide anche con altri piani. Tramite l'incantesimo giusto, un personaggio può servirsi del Piano delle Ombre per visitare altre realtà. Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero: l'ambiente è privo di colori. Se non fosse per questo, somiglierebbe al Piano Materiale. Nonostante l'assenza di fonti luminose, alcune piante, animali e umanoidi, considerano il Piano delle Ombre come loro dimora.

Il Piano delle Ombre presenta i seguenti tratti:

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. Inoltre, alcuni incantesimi, come Ombra di una Evocazione e Ombra di una Invocazione, modificano la struttura di base del Piano delle Ombre. Questi incantesimi all'interno del Piano delle Ombre sono particolarmente utili sia per gli esploratori che per i nativi.

Moderatamente Neutrale

Magia Potenziata: Gli incantesimi che lavorano con l'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Inoltre, specifici incantesimi diventano più potenti. Gli incantesimi Ombra di una Evocazione e Ombra di una Invocazione hanno il 30% della potenza degli incantesimi che copiano (invece del 20%). Ombra di una Evocazione Superiore e Ombra di una Invocazione Superiore hanno il 70% della potenza degli incantesimi che copiano (invece del 60%), mentre un incantesimo Ombre il 90% (invece dell'80%). 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 fossa 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 i seguenti tratti:

Energia Negativa Dominante Superiore: Alcune zone all'interno del piano hanno solo il tratto energia negativa dominante minore, ma queste isole tendono ad essere disabitate.

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 CD 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 subiscono penalità -10 ai Tiri Salvezza effettuati per rimuovere Livelli Negativi causati da un attacco di risucchio d'energia.

PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Il Piano dell'Energia Positiva non ha superficie 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, come un granello di polvere catturato all'estremità di una supernova. 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 i seguenti tratti:

Energia Positiva Dominante Superiore: Alcune regione del piano, invece, sono caratterizzate da energia positiva dominante minore, ma tali isole tendono ad essere disabilite.

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 CD per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa (inclusi gli incantesimi infliggi) vengono ostacolati.

PIANO DELL'ACQUA

Il Piano dell'Acqua è un mare senza fondale o superficie, un ambiente liquido illuminato da una luce diffusa. E' uno dei Piani Interni più ospitali, una volta che il viaggiatore supera il problema di respirare sott'acqua. Gli infiniti oceani di questo piano spaziano tra il freddo gelido e il caldo incandescente e tra acqua salata e acqua dolce. Gli insediamenti permanenti del piano si generano attorno a pezzi di relitti sospesi in questo fluido senza fine, andando alla deriva con le maree.

Il Piano dell'Acqua presenta i seguenti tratti:

Acqua Dominante Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano l'acqua vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano o creano fuoco e gli incantesimi che evocano elementali del fuoco o Esterni del Sottotipo Fuoco) vengono ostacolati.

PIANO DELL'ARIA

Il Piano dell'Aria è un piano vuoto, costituito da cielo in ogni direzione. Si tratta del più confortevole e vivibile dei piani interni ed è la dimora di tutti i generi di creature dell'aria. Infatti, le creature volanti ottengono grande vantaggio su questo piano. Sebbene i viaggiatori possano sopravvivere bene qui anche senza la capacità di volare, sono comunque svantaggiati. Il Piano dell'Aria presenta i seguenti tratti:

Aria Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano, manipolano o generano aria vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano o generano terra e gli incantesimi che evocano elementali della terra o Esterni del Sottotipo Terra) vengono ostacolate.

PIANO DEL FUOCO

Sul Piano del Fuoco ogni cosa è illuminata. Il suolo è costituito nient'altro che da vasti e mutevoli strati di fuoco compresso. L'aria viene smossa dal calore delle continue piogge di fuoco ed il liquido più comune è il magma. Gli oceani sono composti da fiamma liquida e le montagne fanno colare lava fusa. Qui il fuoco perdura senza alimentazione o aria, ma gli elementi infiammabili introdotti sul piano vengono consumati rapidamente.

Il Piano del Fuoco presenta i seguenti tratti:

Fuoco Dominante Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano, manipolano o generano fuoco vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano o generano acqua e gli incantesimi che evocano elementali dell'acqua o Esterni del Sottotipo Acqua) vengono ostacolati.

PIANO DELLA TERRA

Il Piano della Terra è un luogo solido composto da terra e pietra. Un viaggiatore imprudente potrebbe ritrovarsi seppellito da questa vasta massa solida: i suoi resti polverizzati resteranno di monito per chi oserà seguirlo. Nonostante la sua natura solida e rigida, il Piano della Terra ha consistenza variabile, spaziando da terreno soffice a vene di metallo più duro e prezioso.

Il Piano della Terra presenta i seguenti tratti:

TERRA DOMINANTE

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano, manipolano o generano terra o pietra vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano o generano aria e gli incantesimi che evocano elementali dell'aria o Esterni del Sottotipo Aria) vengono ostacolati.

PIANO ETereo

Il Piano Etereo coesiste col Piano Materiale e spesso anche con altri piani. Lo stesso Piano Materiale è visibile dal Piano Etereo, ma appare silenzioso e indistinto; i colori si confondono fra loro e i confini sono sfocati. Sebbene sia possibile vedere il Piano Materiale dal Piano Etereo, quest'ultimo è di solito invisibile a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Normalmente, le creature del Piano Etereo non possono attaccare quelle del Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore che si trovi sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e totalmente silenzioso per qualcuno del Piano Materiale.

Il Piano Etereo presenta i seguenti tratti:

Assenza di Gravità

Moderatamente Neutrale

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 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 lo spazio tra piani interni ed esterni e confina con tutti i piani. Quando un personaggio attraversa un portale o proietta il suo spirito su un altro piano di esistenza, viaggia attraverso il Piano Astrale. Anche gli incantesimi che consentono movimento istantaneo attraverso un piano influenzano per poco il Piano Astrale. Quest'ultimo è una grande distesa infinita di limpido cielo

argenteo, sia sopra che sotto. Occasionali pezzi di materia solida possono essere trovati qui, ma la maggior parte del Piano Astrale è uno spazio aperto e sconfinato.

Il Piano Astrale presenta i seguenti tratti:

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.

Moderatamente Neutrale

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.

ABADDON (NEUTRALE MALVAGIO)

Reame di distese desolate sotto un cielo putrido, Abaddon è avvolto da una nera nebbia nauseante, e dall'opprimente crepuscolo di un'eclissi solare senza fine. Il veneficio Stige nasce in Abaddon, prima di immettersi come un serpente contorto negli altri piani. Abaddon è uno dei Piani Esterni più ostile: regno dei Daemon, immondi di male puro indifferenti al conflitto tra legge e caos, che rappresentano l'oblio e la distruzione. I Daemon governati da quattro arcidaemon con poteri simili a divinità, sono temuti come divoratori di anime.

Abaddon presenta i seguenti tratti:

Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche malvage vengono potenziati. *Magia Ostacolata:* Gli incantesimi e le capacità magiche benevole bene vengono ostacolati.

L'ABISSO (CAOTICO MALVAGIO)

L'Abisso, piano multi-strato, circonda la Sfera Esterna come la buccia estesa di una cipolla; 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.

L'Abisso presenta i seguenti tratti:

Fortemente Caotico e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvage vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono ostacolati.

ELYSIUM (CAOTICO BUONO)

Una vasta terra di natura incontaminata e selvaggia, Elysium è il piano del caos benevolo, della libertà e indipendenza, personificati nei nativi Azata. Nell'Elysium, 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.

Elysium presenta i seguenti tratti:

Fortemente Caotico e Fortemente Buono

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvage vengono ostacolati.

INFERNO (LEGALE MALVAGIO)

I nove strati dell'Inferno formano un labirinto strutturato di male premeditato dove il tormento va di pari passo con la purificazione. Piano 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 di Diavoli minori dell'Inferno. I nove strati dell'Inferno, dal primo all'ultimo, sono Averno, Dite, Erebo, Flegetonte, Stigia, Malebolge, Cocito, Caina e Nessus.

L'Inferno presenta i seguenti tratti:

Fortemente Legale e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvage vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono ostacolati.

LIMBO (CAOTICO NEUTRALE)

Un vasto oceano di caos sfrenato e di potenziale inutilizzato circonda ciascuno dei Piani Esterni e confina con essi. Questo è il Limbo: splendido, mortale e davvero infinito. Dalle sue profondità inesplorate sono nati tutti gli altri piani e nelle sue viscere ribelli, alla fine, farà ritorno tutto il creato. Dove il mare informe del Limbo bagna le coste di altri piani, la sua massa assume un certo grado di stabilità, ed è in queste terre di confine che il viaggio è più sicuro, anche se ancora irto di pericoli derivanti dagli abitanti corrotti dal caos del Limbo. Più in profondità nel piano, i Protean nativi del Limbo si tuffano nel Caos Primordiale, creando e distruggendo la materia grezza del caos con incomprensibile trasporto. Il Limbo presenta i seguenti tratti:

Tempo Irregolare

Fortemente Caotico Magia Selvaggia e Magia Normale: Sulle poche isole stabili del Limbo, è più probabile che la magia sia normale. In qualsiasi altro luogo la magia è selvaggia.

NIRVANA (NEUTRALE BUONO)

Il Nirvana è un paradiso imparziale esistente tra i due estremi di Elisio e Paradiso. Le sue meravigliose montagne, colline e fitte foreste rispondo alle aspettative di paradiso pastorale da parte del viaggiatore, ma il Nirvana contiene anche misteri che conducono all'illuminazione. Il Nirvana è un santuario e un luogo di riposo per tutti coloro che sono in cerca della redenzione o dell'illuminazione. Gli Agathion nativi del Nirvana hanno volontariamente messo da parte la propria trascendenza per custodire gli enigmi del piano, mentre i celestiali combattono le forze del male presenti fra i piani.

il Nirvana presenta i seguenti tratti:

Fortemente Buono

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche malvage vengono ostacolati.

PARADISO (LEGALE BUONO)

La sveltante montagna del Paradiso torreggia al di sopra della Sfera Esterna. Questo ordinato regno di onore e compassione è suddiviso in sette strati. I declivi del Paradiso sono pieni di città ordinate e ben strutturate e di giardini e frutteti puliti e curati. Sebbene abbiano iniziato le proprie esistenze come mortali, gli Arconti nativi del Paradiso vedono la legge ed il bene come le due metà inscindibili dello stesso sommo concetto e si schierano contro le corruzioni cosmiche del caos e del male.

Il Paradiso presenta i seguenti tratti:

Fortemente Legale e Fortemente Buono

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvage vengono ostacolati.

PURGATORIO (NEUTRALE)

Ogni anima transita nel Purgatorio per essere giudicata prima di essere inviata verso la sua destinazione ultima. Vasti cimiteri e terre desolate riempiono le sue cupe distese, insieme a polverosi e riecheggianti tribunali preposti al giudizio dei morti. il Purgatorio è la dimora degli Eoni, una razza

che incorpora la dualistica natura dell'esistenza e i cui membri sono costantemente in guerra e in pace fra loro e con se stessi.

Il Purgatorio presenta i seguenti tratti:

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.

Fortemente Neutrale

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che riguardano la morte o riposo vengono potenziati.

UTOPIA (LEGALE NEUTRALE)

Utopia è una roccaforte dell'ordine contrapposta al caos del Limbo e alle infinite orde demoniache dell'Abisso. Una grande città di perfezione eterna, le cui strade ed edifici sono modelli di architettura ed estetica: ogni cosa è in ordine e nulla accade per caso. Anche se Utopia non è governata da nessuna razza, Assiomiti ed Inevitabili ne fanno la loro dimora, cercando costantemente di espandere la loro città perfetta.

Utopia presenta i seguenti tratti:

Fortemente Legale

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche vengono ostacolati.

IL CALENDARIO

Basato sul ciclo presenta 12 mesi da 28 giorni.

Questi i nomi dei mesi a partire da quello che si definisce inizio anno

- 1°) Ianas
- 2°) Prineva
- 3°) Marc
- 4°) Epral
- 5°) Meea
- 6°) Vernam
- 7°) Ilai
- 8°) Arkast
- 9°) Cester
- 10°) Koper
- 11°) Narava
- 12°) Kartan

La settimana è a sua volta diviso in 7 giorni di nome

Kalint
Iratam
Munrat
Arai
Venran
Kittam
Viltar

Il giorno è diviso in 24 ore

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 rinchiuso 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 po' di tempo. (Apocalisse 20,1-3)

Dice la storia che ogni mille anni il Yeru muoia per rinascere nuovamente, piu' bello di prima.

Non e' proprio cosi' 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 od un Bastone che abbia delle cariche, ma non oggetti che si ricaricano automaticamente), Devoti e Seguaci non hanno piu' accesso a nessuna scuola di magia.

Con qualche eccezione. I Patroni della Genesi, Atmos e Lynx ed il Vincitore sono gli unici a rimanere costanti a non mutare e solo i loro Devoti e Seguaci possono continuare ad usare le Scuole conosciute. A partire dal sesto mese i vecchi seguaci e devoti incominciano a sentire delle voci, a sognare nuovi volti e nuovi Patroni.

Ogni nuovo Patrono, in base ai tratti che comanda, avvicina un credente e cerca di convincerlo ad accettarlo come nuovo Patrono.

Questo Seguace/Devoto dovrà avere almeno due tratti in comune con il nuovo Patrono per essergli Seguace ed almeno 3 per rimanergli Devoto.

Solo al termine dell'anno potranno essere usate le scuole che questi Patroni comandano.

E' un periodo estremamente turbolento ed agitato dove scoppiano guerre e vendette approfittando dell'assenza della magia. Per molti e' un periodo di puro odio e violenza dove vengono sfogati gli istinti piu' bassi sapendo poi che non si sara' giudicati da nessuna divinita'.

La verita' e' che ogni mille anni i Patroni della Genesi giudicano le loro creature i Patroni, valutando chi ha fatto meglio e chi peggio. E' una sfida tra Calicante ed LJust a chi ha, tramite i Patroni, ottenuto piu' Seguaci o Devoti.

Il Patrono che piu' di tutti si e' dimostrato capace di mantenere e conquistare persone rimarra' anche nel millennio successivo, questo sara' il Vincitore ed i suoi Devoti ne canteranno per mille anni la gloria e potenza.

Inebriato dalla vittoria il Patrono della Genesi esprimerà un desiderio che l'altro dovrà cercare di rispettare il piu' possibile. Ovvio che lui/lei stessa potrebbe manifestarlo ma la soddisfazione di fare fare all'altro qualcosa che detesta e' superiore a ogni cosa.

Ed e' 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 gli yeruiti. E' un periodo di sconvolgimenti globali.

Solo i sommi Devoti di Atmos conoscono questa verita' come conoscono che i Patroni della Genesi dopo la vittoria giacciono insieme per sei mesi generando i nuovi Patroni.

Per il Narratore: valutate bene quando fare incominciare le vostre campagne, in base alla durata ed all'anno potreste incorrere in questi accadimenti. Sfruttate a vostro favore e beneficio di avventura il mutamento dei patroni, fate giocare un po' del "riposo" dalla magia, aiutate i giocatori con personaggi più magici a riprendersi.

CONDIZIONI

Abbagliato: La creatura è incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce penalità -1 al Tiro per Colpire e alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. Subisce penalità -2 alla Difesa, perde il suo bonus di Agilità alla Difesa (se presente), subisce penalità -2 alla maggior parte delle Competenze basate su Potenza e Agilità e alle prove contrapposte di Consapevolezza.

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 devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 10 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.

Accovacciato: Un personaggio accovacciato subisce penalità -2 alla Difesa e -1 al Tiro per Colpire, perde due punti di bonus di Agilità (se posseduti).

Affascinato: Una creatura affascinata è soggiogata da un effetto soprannaturale o di un incantesimo di Charme. La creatura rimane in piedi o si siede tranquilla, senza effettuare alcuna azione se non prestare attenzione alla fonte del fascino, fintanto che dura l'effetto. L'effetto provoca penalità -4 alle Prove di Competenza richieste come reazione, come ad esempio le prove di Consapevolezza.

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 liberarla dall'effetto spendendo 2 Azioni.

Affaticato: Un personaggio affaticato non può correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Potenza e Agilità. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto.

Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimuovere la condizione di affaticato o Cura a LP16. Se un personaggio non dorme almeno 8 ore alla mattina è affaticato.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto).

Può attaccare con armi in mischia se adeguate (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta e' piu' probabile.)

Amichevole: Una creatura amichevole non attaccherà il personaggio se non minacciata esplicitamente.

Assordato: Un personaggio assordato non può ascoltare. Subisce penalità -2 alle prove di Iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e ha una probabilità del 20% di fallire l'uso degli incantesimi, presupponiamo che tutti gli incantesimi abbiano componenti verbali e somatiche.

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.

Charmato: una creatura charmata tratta il giocatore con un fidato amico ed alleato. Se la creatura viene minacciata o attaccata può fare un nuovo Tiro Salvezza su Arbitrio con un +2.

L'effetto di charme non permette il controllo del target ma questo percepisce le tue parole nel modo più favorevole. Puoi anche dare ordini ma devi riuscire in una prova di Faccia Tosta contro un Tiro Salvezza su Arbitrio.

Un target influenzato da charme non farà nulla di pericoloso per se stesso (tranne se convinto) o per altri soggetti che reputa amici.

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.

Gli alleati che vogliono utilizzare un'incantesimo a vantaggio della creatura confusa devono comunque toccarla con un attacco di contatto in mischia riuscito.

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 turno della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura 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 Potenza 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 al suo turno successivo, fintanto che rimane confusa quando giunge il suo turno.

Dominato: si è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura Umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto.

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 ammaliamiento.

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.

Esausto: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -3 a Potenza e Agilità. Dopo 1 ora di completo riposo (o Cura LP19), un personaggio esausto diventa solo Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa esausto compiendo un'azione che normalmente lo affaticherebbe.

Frastornato: La creatura è incapace di agire normalmente. Una creatura frastornata non può eseguire azioni, ma non subisce penalità alla CA o Difesa. La condizione frastornato dura solitamente 1 round.

Immobilizzato: Una creatura immobilizzata è strettamente limitata nei movimenti e può compiere solo alcune azioni.

Una creatura immobilizzata non può muoversi ed è Impreparata. Inoltre subisce una ulteriore penalità -4 alla sua Difesa. Una creatura immobilizzata è limitata nelle azioni che può compiere. Una creatura immobilizzata può tentare sempre di liberarsi, solitamente attraverso una prova di Artista della Fuga o un Tiro Salvezza su riflessi.

Può compiere azioni verbali e mentali, ma non può utilizzare, di norma, gli incantesimi. Un personaggio immobilizzato che tenta di utilizzare gli incantesimi e o usare una Capacità Magica deve effettuare una prova di Concentrazione.

Se il soggetto è legato la prova è contro la prova di Criminalità di chi ha legato.

Impreparato: Un personaggio che non ha ancora agito in combattimento è impreparato, non potendo ancora reagire alla situazione. Un personaggio impreparato perde il suo bonus di Agilità alla Difesa (se presente)

In Lotta: Una creatura in lotta è trattenuta da una creatura, da una trappola o da un effetto. Le creature in lotta non possono muoversi e subiscono penalità -2 a Agilità. Una creatura in lotta subisce penalità -2 a Tiro per Colpire e Difesa. Inoltre, le creature in lotta non possono compiere azioni che richiedano due mani per essere effettuate.

Incorporeo: Le creature di questo tipo non possiedono un corpo fisico. Le creature incorporee possono essere colpite solo da armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Dimezzano gli effetti di incantesimi che non specifichino di funzionare su creature incorporee. Le creature incorporee subiscono danno pieno da altri soggetti ed effetti incorporei, così come tutti gli effetti di forza.

Una creatura incorporea può entrare in un oggetto corporeo o passarvi attraverso,

Gli attacchi di una creatura incorporea passano attraverso (ignorano) armature non magiche e scudi, solo la naturale Agilità e appunto armature/scudi magici offrono resistenza.

Le creature incorporee possono muoversi ed agire normalmente nell'acqua come nell'aria. Le creature incorporee non possono cadere e subire danni da caduta.

Le creature incorporee non possono effettuare attacchi per Sbilanciare o Lottare, né possono essere sbilanciate o afferrate.

Le creature incorporee non hanno peso, e non fanno scattare trappole attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere sentita con

Consapevolezza a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Potenza, e si applica il suo bonus di Agilità agli attacchi in mischia ed a distanza

Indifeso: Un personaggio addormentato, bloccato, legato, Paralizzato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato indifeso.

Un personaggio indifeso viene considerato come se avesse Agilità 0 e non si considerano bonus derivanti dallo scudo. Gli attacchi in mischia contro un personaggio indifeso ottengono bonus +1d6 (equivalente ad attaccare un personaggio Prono).

Gli attacchi a distanza, non ottengono alcun bonus particolare contro i bersagli indifesi.

Colpo di Grazia: Come unica azione nel round, un nemico può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un personaggio indifeso. Un nemico può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che sia adiacente al bersaglio.

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 10 + danni inflitti) o muore.

Le creature immuni ai colpi critici, non subiscono danni critici, né devono superare un Tiro Salvezza su Tempra per evitare di essere uccisi da un colpo di grazia.

Infermo: Un personaggio infermo subisce una penalità -2 a tutti i Tiri per Colpire e per i danni delle armi, ai Tiri Salvezza, alle Prove di Competenza.

Intralcio: Il personaggio rimane intrappolato. 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 può muoversi a velocità dimezzata ma non può Correre o Caricare, e subisce penalità -2 ai Tiri per colpire e penalità -1 alla Agilità.

Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve superare una prova di Concentrazione (DC 15) o perde la magia.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista, ricevono bonus +1d6 al Tiro per Colpire contro avversari visibili e negano il bonus di Agilità alla Difesa dei loro avversari (se posseduto).

Livelli Negativi: Ci sono creature non morte con capacità soprannaturali ed incantesimi con effetti magici che possono risucchiare la vita e l'energia vitale; questo terrificante attacco è noto come Risucchio di Energia e comporta dei Livelli Negativi che infliggono delle penalità alle creature.

Se i livelli negativi di una creatura sono uguali o superiori ai suoi Dadi Vita totali, la creatura muore.

Livelli Negativi Temporanei: Una creatura con livelli negativi temporanei ha diritto ogni giorno ad un nuovo Tiro Salvezza per rimuovere il livello negativo. La DC di questo Tiro Salvezza è la stessa dell'effetto che ha causato i livelli negativi.

Livelli Negativi Permanenti: Alcune capacità comportano un risucchio di livello permanente ad una creatura. Questi sono trattati come livelli negativi temporanei, ma non permettono di effettuare ogni giorno un nuovo Tiro Salvezza per rimuoverli.

Ristorare Livelli Negativi: Una creatura portata a livelli negativi, ovvero sotto zero, è morta e non si può riportare in vita o recuperare i livelli mancanti.

Morente Un personaggio morente ha -1 Punti Ferita e si considera Indifeso per le penalità ed è prossimo alla morte.

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 Negromanzia ha incantesimi per rianimare un corpo come non morto.

Nauseato: Le creature nauseate soffrono di disturbi di stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, utilizzare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola Azione di movimento per turno.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Potenza e Agilità pari a 0, è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali.

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.

Una creatura può attraversare una zona occupata da una creatura paralizzato (o morta), che sia un alleato o meno e si considera come terreno difficile.

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.

Paura: Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Arbitrio per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Prono: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni.

Scosso: I personaggi che sono scossi subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

Spaventato: I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga.

A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire.

I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

Stordito/Svenuto: si considera che sia Indifeso.

In Preda al Panico: I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale.

I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente.

I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

Terrore Crescente: Gli effetti della paura sono cumulativi.

Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso che viene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

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 alla Difesa per colpire e per i danni. Tali armi ottengono un Colpo Critico soltanto con un 4 volte 6 naturale ed infliggono 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 difetto. 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 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 75% 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 turno. Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di sopravvivenza (pronto soccorso) con DC 15 o con l'uso di un incantesimo di Cura Ferite.

Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica. Gli effetti di sanguinamento non si cumulano a meno che non causino tipi differenti di danno.

Quando due o più effetti di sanguinamento causano lo stesso tipo di danno, si tenga l'effetto peggiore. In questo caso, il risucchio di caratteristica è peggiore del danno di caratteristica.

Se non indicato diversamente il danno massimo da sanguinamento è di 5 PF a round.

MOSTRUARIO DI TUS

Arrivano i Mostri...

Benvenuti in un universo ricco di nemici cattivi violenti subdoli intelligenti meschini giganteschi.. ed il contrario di tutto.

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.

MODIFICARE LE CREATURE

Nonostante la versatile collezione di mostri in questo documento, potresti comunque trovarti in imbarazzo quando si tratta di trovare la creatura perfetta per una tua avventura. Sentiti libero di modificare le creature esistenti e trasformarle in qualcosa che ti sia più utile, magari prendendo in prestito uno o due tratti da un mostro diverso o usando una **variante** o **archetipo**, come quelli presentati in questo documento. Tieni a mente che modificare un mostro, anche applicando un archetipo, potrebbe cambiarne il grado di sfida.

TAGLIA

Un mostro può essere di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica. La tabella Categorie di Taglia mostra quanto spazio una creatura di una specifica taglia occupi in combattimento.

Categorie di Taglia

Taglia	Spazio	Esempio
Minuscola	25 x 25 cm	Gatto, spiritello
Piccola	0,5 x 0,5 m	Goblin, cane
Media	1 x 1 m	Orco
Grande	3 x 3 m	Ogre
Enorme	4 x 4 m	Gigante, ent
Mastodontico	6 x 6 m o più	Kraken, Verme purpureo

TIPO

Il tipo di un mostro si riferisce alla sua natura basilare. Certi incantesimi, oggetti magici, privilegi di classe 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, che non hanno regole specifiche.

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 Intelletto 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, e quindi l'eccezionale celestiale che devia dall'allineamento buono è una orribile rarità. 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 metallici e i malvagi draghi cromatici, 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 gliazer, i persecutori invisibili e le bizzarrie d'acqua.

Fatati, sono creature magiche strettamente legate alle forze della natura. Vivono in radure crepuscolari e foreste nebbiose. Esempi di fatati sono driadi, pixie e satiri.

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, creature perverse native dei Piani Inferi. Alcune sono al servizio di divinità, ma molte di più operano agli ordini di arcidiavoli e principi demoni. A volte sacerdoti e maghi 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 sono il risultato di esperimenti magici andati male (come l'orsoguofo), mentre altri sono il prodotto di terribili maledizioni (tra cui annoveriamo 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, e spiriti incorporei, come fantasmi e spettri.

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.

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), e una forma bipede. Le razze più comuni di umanoide sono quelle più adatte come personaggi del giocatore: umani, nani, elfi e halfling. 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.

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! Determinate creature sono **disallineate**, che vuol dire che non hanno un allineamento.

DIFESA

Un mostro che indossa un'armatura o trasporta uno scudo ha una Difesa che tiene conto dell'armatura, lo scudo e della Agilità. Altrimenti, la Difesa di un mostro è basata sul suo valore di Agilità e l'armatura naturale, se la possiede. Se un mostro possiede un'armatura naturale, indossa armature o trasporta uno scudo, viene indicato tra parentesi dopo il valore della sua Difesa.

PUNTI FERITA

Di solito quando scende a 0 punti ferita, un mostro muore o viene distrutto. 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). La taglia di un mostro determina il dado impiegato per calcolare i suoi punti ferita, come mostrato sulla tabella Dadi Vita per Taglia.

DADI VITA PER TAGLIA

Taglia del Mostro	Dado Vita	PF per Dado
Minuscola	d4	2,5
Piccola	d6	3,5
Media	d8	4,5
Grande	d10	5,5
Enorme	d12	6,5
Mastodontico	d20	10,5

Anche il modificatore di Costituzione di un mostro influenza il numero di punti ferita che possiede. Il suo modificatore 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 ha Costituzione 12 (modificatore +1) e 2d8 Dadi Vita, e avrà quindi 2d8+2 punti ferita (media 11).

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 passeggio 0 metri.

Alcune creature possiedono uno o più dei seguenti modi di movimento aggiuntivi.

Nuoto

Un mostro che possiede una velocità di nuoto non deve spendere movimento extra per nuotare (non e' terreno difficile)

Scalata

Un mostro che possiede 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 per scalare.

Scavo

Un mostro che possiede 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 possiede 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 (Potenza, Agilità, Intelletto, Volontà e Magnetismo).

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 Volontà (Consapevolezza) e Agilità.

Si possono applicare anche altri modificatori. Ad esempio, un mostro potrebbe avere un bonus più grande del previsto per tenere conto della sua grande perizia.

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 un'altra fonte di magia). 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.

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...)

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

Una creatura con Visione Crepuscolare può vedere nella più tenue delle luci, ma non nell'oscurità completa. 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, e 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 e i draghi puri, possiedono questo senso.

Se un mostro è cieco di natura, la cosa viene annotata tra parentesi, ad indicare che la gittata della sua vista cieca definisce anche la gittata massima della sua percezione.

LINGUAGGI

Le lingue che un mostro può parlare sono riportate in ordine alfabetico. A volte un mostro può capire una lingua ma non parlarla, e la cosa viene indicata a questa voce. Una “-” indica che la creatura non parla né comprende alcuna lingua.

TELEPATIA

La telepatia è un'abilità magica 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.

Una creatura nell'area di un *campo anti-magia* o in qualsiasi altro posto in cui la magia non funziona non può inviare o ricevere messaggi telepatici.

SFIDA

Il **grado di sfida** (CR) di un mostro vi dice quanto sia grande la minaccia che pone. Una compagnia di quattro avventurieri equipaggiata in maniera appropriata e riposata dovrebbe 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 degna sfida, ma non letale.

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.

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.

INCANTESIMI

Un mostro con il privilegio di classe Incantesimi è in grado di lanciare Essenze o Incantesimi. Il mostro ha una lista di incantesimi conosciuti o preparati di una specifica classe. La lista può includere anche incantesimi forniti da un privilegio di qualche abilità.

Un mostro può lanciare un incantesimo dalla sua lista senza effettuare la prova di magia e senza la possibilità di effettuare tiri critici o meno. La DC è quella dell'incantesimo + Intelletto o Volontà a seconda della caratteristica primaria.

INCANTESIMI INNATI

Un mostro con l'abilità innata di lanciare incantesimi ha il tratto speciale Incantesimi. Se non indicato diversamente non è necessario effettuare la prova di magia e l'incantesimo viene lanciato alla sua Difficoltà senza conteggiare alcun critico.

Un incantesimo innato può essere sottoposto a speciali regole o restrizioni. Ad esempio, un elfo oscuro mago può eseguire in maniera innata l'incantesimo *levitazione*, ma l'incantesimo ha la restrizione "solo personale", ad indicare che ha effetto solo sull'elfo oscuro mago.

Gli incantesimi innati di un mostro non possono essere scambiati con altri incantesimi.

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.

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, la differenza nel fatto che un "bersaglio" può essere una creatura o un oggetto.

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.

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. Raddoppiare i dadi dell'arma se la creatura è Grande, triplicarli se Enorme e quadruplicarli se Mastodontica.

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.

MULTIATTACCO

Una creatura che può effettuare più attacchi durante il suo turno ha l'abilità Multiattacco. Una creatura non può usare Multiattacco quando effettua un attacco di opportunità, il quale deve essere un singolo attacco da mischia.

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 di caratteristica per determinare se l'afferrare riesce, a meno che l'attacco non dica altrimenti.

Una creatura afferrata dal mostro può usare un'azione per tentare di sfuggirgli. Per farlo, deve riuscire una prova di Potenza 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 + Potenza del mostro.

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, 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 mostro debba terminare un riposo lungo per recuperare gli usi consumati. Ad esempio, "1/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata una volta prima che il mostro debba terminare un riposo lungo per poterla riutilizzarla.

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 turno 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 subito quando un mostro termina un riposo breve o lungo.

Ad esempio, "Ricarica 5-6" indica che un mostro può usare la sua abilità speciale una volta. Poi, all'inizio del turno del mostro, recupera l'uso dell'abilità se tira 5 o 6 su di un d6.

Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo. Questa annotazione indica che un mostro può usare un'abilità speciale una volta e poi terminare un riposo breve o lungo per utilizzarla di nuovo.

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 abbigliato in maniera appropriata.

Puoi equipaggiare i mostri con ulteriore equipaggiamento o ninnoli come preferisci, utilizzando il capitolo "Equipaggiamento" come fonte di ispirazione, e 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 eseguire azioni speciali al di fuori del proprio turno, e alcune possono estendere il proprio potere all'ambiente, provocando l'avvenimento 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 turno. Solo un'azione aggiuntiva può essere usata alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Una creatura con azioni aggiuntive recupera all'inizio del suo turno 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 azioni. Se sorpresa, non può usarle fin dopo il suo primo turno 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, le azioni da tana, o gli effetti regionali.

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 ed è altamente probabile che vi vengano incontrate.

AZIONI DA TANA

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 20, 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 turno di combattimento.

EFFETTI REGIONALI

La semplice presenza di una creatura con azioni aggiuntive può avere effetti strani e meravigliosi sull'ambiente, come indicato in questa sezione. Gli effetti regionali terminano all'istante o si dissipano col tempo una volta morta la creatura con azioni aggiuntive.

I MOSTRI

Aboleth

Grande aberrazione, legale malvagio

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: +4

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 135 (18d10 + 36)

Movimento 3 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Ref +5, Will +11

Competenze Percezione +10, Storia +12

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Parlata delle Profondità, telepatia 36 m

Sfida 10 (5.900 PE)

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 su Tempra DC 14. 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 su Tempra DC 14 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 6° livello o più alto. 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 su Arbitrio DC 14 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. Ogniquale volta 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. L'aboleth recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Individuare. L'aboleth effettua una prova di Consapevolezza.

Risucchio Psicico (Costa 2 Azioni). Una creatura affascinata dall'aboleth subisce 10 (3d6) danni psichici, 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, nidata (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 7,5 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 terrestri 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

Potenza: +4

Agilità: +4

Intelletto: +3

Volontà: +5

Magnetismo: +5

Difesa: 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Movimento 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza: Fort +16, Ref +13, Will +11

Competenze: Intuizione +9, Percezione +9

Resistenze ai Danni da Luce; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: affascinato, spaventato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Vista dell'Angelo La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Sfida 10 (5.900 PE)

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: *individuazione del bene e del male*

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: +9 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 (eccetto i privilegi di classe, azioni aggiuntive e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento 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 trascorrono la maggior parte del loro tempo pattugliando il Piano Positivo, quello Negativo e quello Materiale. Sul Piano Positivo sorvegliano le anime buone erranti, e questa volta li mette in conflitto con gli Jyoti. Sul Piano Negativo combattono i non morti, gli Sceaduinar 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

Potenza: +7

Agilità: +5

Intelletto: +4

Volontà: +6

Magnetismo: +7

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 200 (16d10 + 112)

Movimento 12 m, volo 36 m

Tiri Salvezza: Fort +19, Ref +11, Will +19

Competenze Percezione +11

Resistenze ai Danni da Luce; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: affascinato, spaventato

Sensi: visione del vero 36 m

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 16 (15.000 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del planetar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 5d8 danni da Luce aggiuntivi (già compresi 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: *individuazione del bene e del male*, *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.

Vista dell'Angelo La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Azioni

Multiattacco. Il planetar effettua due attacchi da mischia.

Spadone. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 1 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.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento 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 una guerra piuttosto che negoziare una pace.

Angelo Solar

Grande celestiale, legale buono

Potenza: +8

Agilità: +6

Intelletto: +7

Volontà: +7

Magnetismo: +10

Difesa: 27 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +7

Punti Ferita 243 (18d10 + 144)

Movimento 15 m, volo 45 m

Tiri Salvezza: Fort +25, Ref +14, Will +23

Competenze Percezione +14

Resistenze ai Danni da Luce; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi: visione del vero 36 m

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 21 (33.000 PE)

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: *individuazione del bene e del male*, *invisibilità* (solo personale)

3/giorno: *barriera di lame*, *colpo infuocato*, *dissolvi il bene e il male*, *resurrezione*

1/giorno: *comunione*, *controllare tempo atmosferico*

Resistenza alla Magia. Il solar ha vantaggio 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: +15 a colpire, portata 2 m, un bersaglio. **Colpisce:** 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 27 (6d8) danni da Luce.

Arco Lungo dell'Uccisione. Attacco con arma a distanza: +13 a colpire, gittata 45/180 m, 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 su Tempra DC 15 o morire.

Spada Volante. Il solare libera il suo spadone perché fluttui magicamente in uno spazio non occupato entro 1 metro da lui.

Se il solare può vedere la spada, con un'azione bonus le può ordinare mentalmente di volare per un massimo di 15 metri ed effettuare un attacco contro un bersaglio o ritornare nella mano del solare. Se la spada fluttuante è bersaglio di un effetto, si considera come se fosse impugnata dal solare. Se il solare muore, la spada fluttuante cade a terra.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il solare 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.

Azioni Aggiuntive

Il solare può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il solare recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Esplosione Incandescente (Costa 2 Azioni). Il solare emette energia magica divina. Ogni creatura di sua scelta, in un raggio di 3 metri, deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 23, 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 solare prende a bersaglio una creatura entro 9 metri e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere il solare, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 15 o restare accecato finché un incantesimo come *ristorare inferiore* non rimuoverà la cecità.

Teletrasporto. Il solare 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 di allineamento buono

Organizzazione: Solitario o coppia

Tesoro: Doppio (Armatura Completa +5, Spadone Danzante +5, Arco Lungo Composito +5 [For +9])

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 manto 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 di allineamento malvagio 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. 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 aasimar 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 quando 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

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale), 13 mentre è prono -

Iniziativa: +0

Punti Ferita 39 (6d10 + 6)

Movimento 9 m, scavo 3 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Ref +3, Will +2

Sensi: Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

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 vantaggio ai tiri di attacco contro di essa.

Spruzzo Acido (Ricarica 6). L'ankheg sputa acido in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri, purché non stia afferrando nessuna creatura. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza DC 13, 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 popolate, 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 dalle 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 po' 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

Potenza: +1

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa 13 - Iniziativa: +1

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Movimento 6 m, volo 12 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +7, Will +6

Linguaggi Comune

Sfida 1 (200 PE)

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: 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

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 su Arbitrio DC 11 o restare affascinato fino al termine della canzone. L'arpia deve effettuare un'azione bonus durante il suo prossimo turno 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 1,5 metri dall'arpia, il bersaglio deve muoversi durante il proprio turno per dirigersi verso l'arpia usando la via più diretta. Egli non eviterà attacchi di opportunità, ma 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 turno. 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, Morning Star 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

Potenza: +4

Agilità: +1
Intelletto: +1
Volontà: +2
Magnetismo: +0
Difesa 21 (armatura naturale, scudo) - **Iniziativa:** +1
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Fort +5, Ref +1, Will +3
Immunità ai Danni: fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni: avvelenato
Linguaggi Ignan
Sfida 2 (450 PE)

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 penombra per ulteriori 3 metri.

Azioni

Martello da Guerra. Attacco con arma da mischia: +5 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 Armi 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.

Basilisco

Media mostruosità, disallineato

Potenza: +3

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +4, Will +5

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 3 (700 PE)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo turno 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 su Tempra DC 12. 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 turno. 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 turno. In quel caso, non potrà vedere il basilisco fino all'inizio del suo prossimo turno, quando 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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

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 pietificate; l'acido prodotto dal loro stomaco dissolve ed estrae sostanze nutritive 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 sulla loro Furtività e l'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 4 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 e i furetti 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, malvagio

Potenza: +6

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 168 (16d12 + 64)

Movimento 15 m, scalata 12 m

Tiri Salvezza: Fort +12, Ref +8, Will +5

Competenze Furtività +7, Percezione +6

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: scurovisione 27 m

Linguaggi Draconico

Sfida 11 (7.200 PE)

Azioni

Multiattacco. Il behir effettua due attacchi: uno con il morso e uno per stritolare.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Stritolare. Attacco con arma da mischia: +11 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 un 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 totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del behir, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del behir. Il behir può inghiottire solo una creatura alla volta.

Se il behir subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura che ha inghiottito, deve riuscire un tiro salvezza su Tempria DC 14 al termine di quel turno 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 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Soffio di Fulmine (Ricarica 5-6). Il behir esala fulmini in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 16 e subire 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

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 avvicinarsi. 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.

Bugbear

Media umanoide (goblinoid), caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 20 (armatura di pelle, scudo) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Ref +4, Will +1

Competenze Furtività +6, Sopravvivenza +2

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin

Sfida 1 (200 PE)

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 12 m, 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 Cuio, Scudo Leggero di Legno, Morning Star, 3 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione

Il bugbear è il più grande degli esponenti della razza Goblinoide, un brutto 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 metri e pesa 200 kg.

Bulette

Grande mostruosità, disallineato

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 94 (9d10 + 45)

Movimento 12 m, scavo 12 m

Tiri Salvezza: Fort +11, Ref +8, Will +5

Competenze Percezione +6

Sensi: Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

Salto da Fermo. Un bulette può saltare in lungo fino a 9 metri e in alto fino a 4,5 metri, con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (4d12 + 4) danni perforanti.

Salto Letale. Se il bulette può saltare di almeno 4s 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 su Tempra o Destrezza DC 16 (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 1,5 metri 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.

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 4,5 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.

Centauro

Grande mostruosità, buono

Potenza: +4

Agilità: +2

Intelletto: -1

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 15 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +5, Will +3

Competenze Atletica +6, Percezione +3,

Sopravvivenza +3

Linguaggi Elfico, Silvano

Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il centauro si muove di almeno 9 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di picca durante lo stesso turno, 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: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 45/180 m, 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 metri e pesa più di 1.000 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

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -4

Volontà: +2

Magnetismo: +0

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +7, Will +6

Competenze Percezione +8

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende il Draconico ma non può parlare

Sfida 6 (2.300 PE)

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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Corna. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 15 e subire 31 (7d8) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

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 1,5 metri, raggiungendo la lunghezza di 3 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

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -3

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 93 (11d10 + 33) **Movimento** 9 m, nuoto 9 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Ref +2, Will +2

Competenze Percezione +4 **Immunità ai Danni:** veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende la Parlata delle Profondità ma non può parlare

Sfida 4 (1.100 PE)

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: +7 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 su Tempra DC 13 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 turno, 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 drow 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 2,4 metri e pesa 325 kg.

Coboldo

Piccola umanoide (coboldo), legale malvagio

Potenza: -2

Agilità: +3

Intelletto: -1

Volontà: -2

Magnetismo: -1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 5 (2d6 - 2)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Ref +1, Will -1

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 1/8 (25 PE)

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Volontà (Percezione) basate sulla vista.

Tattiche di Branco. Il coboldo ha vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1 metri 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 12 m, 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)

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 cromatici, con una predominanza del rosso, e più di rado bianco, verde, blu e nero.

Cockatrice

Piccola mostruosità, disallineato

Potenza: -2

Agilità: +1
Intelletto: -2
Volontà: +2
Magnetismo: -3
Difesa 13 - Iniziativa: +1
Punti Ferita 27 (6d6 + 6)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +7, Will +2
Sensi: Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PE)

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 su Tempra DC 11 per non essere magicamente pietrificato. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura inizia a trasformarsi in pietra ed è intralciata. Al termine del turno successivo deve ripetere il tiro salvezza. Se lo riesce, l'effetto ha termine. Se lo fallisce, 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

Potenza: +3
Agilità: +5
Intelletto: +4
Volontà: +5
Magnetismo: +4
Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +13, Will +14
Resistenze al Danno da Luce
Immunità al Danno: psichico; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici
Sensi: visione del vero 36 m
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 4 (1.100 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del couatl sono magici. **Incantesimi Innati.** La caratteristica da incantatore innato del couatl è il Carisma (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 14). Il couatl può lanciare questi incantesimi in maniera innata, usando solo componenti verbali: A volontà: *individuazione del bene e del male, 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: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 8 (1d6 + 5) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o restare avvelenato per 24 ore. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è privo di sensi. Un'altra creatura può effettuare una prova di Pronto Soccorso DC 15 per risvegliare il bersaglio.
Stritolare. Attacco con arma da mischia: +7 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 (eccetto i privilegi di classe, 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 rabbriviscono 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 4,5 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. Queste piume ottenute gratuitamente, se usate come componente materiale aggiuntivo, permettono ad un incantatore che lancia *Alleato Planare* di evocare quello specifico couatl senza pagare il normale costo in oro o altri valori, a condizione che il couatl approvi il servizio richiesto dall'incantatore.

Cumulo Strisciante

Grande pianta, disallineato

Potenza: +4

Agilità: -1

Intelletto: -3

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Movimento 6 m, nuoto 6 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +5, Will +5

Competenze Furtività +2

Resistenze al Danno freddo, fuoco

Immunità al Danno: fulmine

Immunità alle Condizioni: accecato, assordato, sfinimento

Sensi: vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

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:* +7 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 su Tempra DC 14 all'inizio di ciascun turno del tumulto 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.

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 2,4 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

Potenza: +8

Agilità: +3

Intelletto: +5

Volontà: +3

Magnetismo: +6

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 262 (21d12 + 126)

Movimento 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +29, Ref +17, Will +25

Resistenze al Danno freddo, fulmine; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: fuoco, veleno **Immunità alle**

Condizioni: avvelenato

Sensi: visione del vero 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 19 (22.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del demone sono magici.

Aura di Fuoco. All'inizio di ciascun turno 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 vantaggio 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 Destrezza DC 20, 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: +14 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 su Tempra DC 20 o venire trascinato 7,5 metri verso il demone.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +14 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 Sacriliga+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.

Dretch

Piccola immondo (demone), caotico malvagio

Potenza: +1

Agilità: +0

Intelletto: -3

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa 13 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 18 (4d6 + 4)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza: Fort +5, Ref +0, Will +3

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, telepatia 18 m (funziona solo con le creature che comprendono l'Abissale)

Sfida 1/4 (50 PE)

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 su Tempra DC 11 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio, durante il suo turno, può effettuare solo un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe, e non può effettuare reazioni.

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 intimidire, 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

Potenza: +5

Agilità: +3

Intelletto: +4

Volontà: +4

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 157 (15d10 + 75)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +18, Ref +4, Will +11

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: visione del vero 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del demone è l'Intelletto (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 16). 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 vantaggio 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: +9 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: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

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 adessa 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 5,4 metri e pesa poco più di 3.000 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

Potenza: +5

Agilità: +4

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 136 (13d10 + 65)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +16, Ref +3, Will +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3.900 PE)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 3 metri dal demone, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o restare avvelenata fino all'inizio del proprio round. Se riesce il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore del demone gradicante per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

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 offrirgli 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

Potenza: +4

Agilità: +5

Intelletto: +4

Volontà: +3

Magnetismo: +5

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 189 (18d10 + 90)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +25, Ref +18, Will +13

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: visione del vero 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 16 (15.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del demone sono magici.

Reattivo. Il demone può effettuare una reazione durante ciascun turno di combattimento.

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio 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: +9 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: +9 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.

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 2.000 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

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +4

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 184 (16d10 + 96)

Movimento 6 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +22, Ref +9, Will +21

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 13 (10.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio 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: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (5d10 + 5) danni perforanti.

Aureola di Orrore (Ricarica 5-6). Il demone

emette una luce magica multicolore e scintillante.

Ogni creatura entro 4 metri dal demone e che possa vedere la luce, deve riuscire un tiro salvezza di Arbitrio DC 15 o restare spaventata per 1

minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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.

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 4.000 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.

Quasit

Minuscola immondo (demone, mutaforma), caotico malvagio

Potenza: -3

Agilità: +4

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: +0

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +4

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: Fort +1, Ref +5, Will +4

Competenze Furtività +5

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, Comune **Sfida** 1 (200 PE)

Mutaforma. Il demone può usare la sua 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 vantaggio 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 su Tempra DC 10 o subire 5 (2d4) danni da veleno e restare avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 Arbitrio DC 10 o restare spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo

turno, con svantaggio 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 CD 15. Questo effetto funziona come Spostamento Planare ma influisce solo sul quasit e lo trasporta nell'Abisso, facendo diventare sua l'anima del padrone, in forma di larva, piuttosto che utilizzarla per creare nuove forme di vita demoniache. In questo modo, un quasit può usare l'anima appena catturata per contrattare con abitanti più potenti dei piani inferiori, e magari raggiungere un'abietta "promozione" che lo trasformi in una forma di vita più potente. 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: -1

Volontà: +2

Magnetismo: -1

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 104 (11d10 + 44)

Movimento 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +13, Ref +10, Will +6

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 6 (2.300 PE)

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 metri intorno al demone. Le spore si propagano intorno agli angoli. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o restare avvelenata. Mentre avvelenato in questo modo, un bersaglio subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ciascun suo turno. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, ponendo termine all'effetto se lo riesce.

Anche svuotare una fiala di acqua sacra 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 14 o restare stordita fino al termine del prossimo turno del demone.

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 2,4 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, malvagio

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 68 (8d10 + 24)

Movimento 18 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Ref +7, Will +3

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi comprende Abissale, Comune e Infernale ma non può parlare **Sfida** 3 (700 PE)

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 penombra per ulteriori 3 metri.

Azioni

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 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 1 metro da esso possono entrare magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale e viceversa.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abaddon)

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 correi nella distruzione provocata dai loro cavalieri.

DIAVOLI

Diavolo Barbuto

Media immondo (diavolo), legale malvagio

Potenza: +3

Agilità: +3

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +14, Ref +14, Will +8

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno **Immunità alle Condizioni** avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 3 (700 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio 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 penetra la oscurità ed anche quella magica

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la barba e uno con il falcone.

Barba. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 12 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 turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Falcione. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 3 m, 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 di Costituzione DC 12 o perdere 5 (1d10) punti ferita all'inizio di ciascun suo turno 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 (Medicina) 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 barbazzu, combattono selvaggiamente in nome dei loro signori infernali e in battaglia comandano orde brutali di dannati. Si radunano e si addestrano con i loro falconi 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 barbazzu amano effettuare attacchi di carica con i loro falconi 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 falconi 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +2

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 85 (10d8 + 40)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Ref +9, Will +3

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3.900 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi con la catena.

Catena. Attacco con arma da mischia: +9 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 turno.

Animare Catene (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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 psichici e da tuono. Quando il diavolo usa Multiattacco durante il suo turno, 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 su Arbitrio DC 14 o rimanere spaventata fino al termine del suo turno.

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 assecondando il loro desiderio di causare e ricevere sofferenza, ricercando il dolore attraverso violenti rapimenti e sadiche depravazioni.

Diavolo Cornuto

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

Potenza: +6

Agilità: +4

Intelletto: +1

Volontà: +3

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Movimento 6 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +18, Ref +17, Will +13

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Sfida 11 (7.200 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

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: +11 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 di Costituzione DC 17 o perdere 10 (3d6) punti ferita all'inizio di ciascun suo turno a causa della ferita infernale. Ogni volta che il diavolo ferisce il bersaglio con questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 10 (3d6). Qualsiasi creatura può effettuare un'azione per bloccare la ferita

riuscendo una prova di Saggezza (Medicina) DC 12. La ferita si richiude anche nel caso in cui il bersaglio riceva magia guaritrice.

Forcone. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +9 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 su Tempra DC 14, o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-10)

Tesoro: Standard (Catena Chiodata Sacriliga+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

Potenza: +8

Agilità: +2

Intelletto: +6

Volontà: +4

Magnetismo: +7

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +6

Punti Ferita 300 (24d10 + 168)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +24, Ref +21, Will +18

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: visione del vero 36 m

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 20 (25.000 PE)

Arma Magica. Gli attacchi con arma del diavolo della fossa sono magici.

Aura di Paura. Qualsiasi creatura ostile al diavolo che inizi il suo turno entro 6 metri da esso, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza DC 21, a meno che il diavolo non sia inabile. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è spaventata fino all'inizio del suo prossimo turno. 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 (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 21). 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 vantaggio 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: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (3d10 + 8) danni contundenti.

Mazza. Attacco con arma da mischia: +14 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: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni perforanti. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 21 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 turno. Il bersaglio avvelenato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 Asmodeus 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

Potenza: +5

Agilità: +2

Intelletto: +4

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 180 (19d10 + 76)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Fort +15, Ref +14, Will +12

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentate

Immunità al Danno: freddo, fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: vista cieca 18 m, Scurovisione 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 14 (11.500 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio 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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 10 (3d6) danni da freddo.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 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: +11 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 di Costituzione DC 15, o avere per 1 minuto la velocità ridotta di 3 metri; durante ciascun suo turno può effettuare solo un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe; non può effettuare reazioni. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo.

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 emisferica 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 su Riflessi DC 17, 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, necrotico, psichico 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 turno, consenziente o meno, deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 17, 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.

Diavolo d'Ossa

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Movimento 12 m, volo 12 m

Tiri Salvezza: Fort +12, Ref +12, Will +7

Competenze Inganno +7, Intuizione +6

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

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: +9 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: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +9 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 su Tempra DC 14, o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce.

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 freddezza 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

Potenza: +0

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: -1

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Movimento 6 m, volo 12 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Ref +7, Will +3

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 2 (450 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio 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 al termine di un riposo lungo da parte del diavolo.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il suo forcione o due con le sue spine caudali.

Forcione. 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 6/24 m, 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 metri in su e pesa 150 kg, sebbene i loro corpi asciutti e muscolosi sembrano più grossi per via degli spuntoni in continua crescita che fuoriescono dai loro corpi, taglienti come lame.

Erinni

Media immondo (diavolo), legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura di piastre) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 153 (18d8 + 72)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +11, Ref +12, Will +7

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno **Immunità alle Condizioni:** avvelenato

Sensi: visione del vero 36 m **Vista del Diavolo.** La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 12 (8.400 PE)

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 vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'erinni effettua tre attacchi.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +9 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: +7 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un tiro

salvezza su Tempra DC 14 o restare avvelenato. 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.

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

Potenza: -2

Agilità: +4

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +2

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +4

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: Fort +1, Ref +6, Will +4

Competenze Furtività +5, Inganno +4, Intuizione +3, Persuasione +4

Resistenze al Danno freddo; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Linguaggi Infernale, Comune

Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il diavolo può usare la sua 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 vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

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 su Tempra DC 11, 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 diletano 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

Potenza: +0

Agilità: -3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -4

Difesa: 9 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 13 (3d8)

Movimento 4,5 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +3, Will +0

Resistenze al Danno freddo

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, spaventato **Sensi:** Scurovisione 36 m

Vista del Diavolo. La Scurovisione penetra l'oscurità ed anche quella magica

Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare

Sfida 0 (10 PE)

Rinvigorismento 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 di allineamento buono su cui sia stato eseguito l'incantesimo *benedire* o i suoi resti vengano cosparsi di acqua sacra.

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 artibitorzoluti, 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 68 (8d10 + 24)

Movimento 6 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza: Fort +12, Ref +11, Will +6

Competenze Furtività +4, Percezione +3

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Trattenere il Fiato. Il plesiosauro può trattenere il fiato per 1 ora.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 136 (13d12 + 52)

Movimento 15 m

Tiri Salvezza: Fort +15, Ref +12, Will +10

Competenze Percezione +4

Linguaggi -

Sfida 8 (3.900 PE)

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: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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.

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 7.000 kg.

Triceratopo

Enorme bestia, disallineato

Potenza: +6

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 95 (10d12 + 30)

Movimento 15 m

Tiri Salvezza: Fort +15, Ref +8, Will +5

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il triceratopo può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (3d10 + 6) danni perforanti.

Pestone. Attacco con arma da mischia: +9 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 10.000 kg.

Doppelganger

Media mostruosità (mutaforma), neutrale

Potenza: +1

Agilità: +4

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +2

Difesa 17 - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +5, Will +6
Competenze Inganno +6, Intuizione +3
Immunità alle Condizioni: affascinato
Sensi: Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il doppelganger può usare la sua 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 vantaggio 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: +7 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 vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Inganno, Intimidire e Persuasione) 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 CROMATICI

Drago Bianco Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +2

Difesa: 26 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 333 (18d20 + 144)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +19, Ref +14, Will +16

Competenze Furtività +6, Percezione +13

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 20 (25.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di caratteristica. 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. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Tempra DC 22 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno 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 4,5 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 della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Montagne Fredde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Anche se molti lo considerano il più debole e bestiale tra i draghi cromatici, il drago bianco supplisce alla sua mancanza di astuzia con la pura e semplice ferocia. I draghi bianchi vivono su remote e gelide cime montuose, e nei bassopiani artici, facendo la loro tana in scintillanti caverne piene di ghiaccio e neve. Preferiscono che i loro pasti siano completamente congelati.

Drago Bianco Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

Potenza: +6

Agilità: +0

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 200 (16d12 + 96)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +13, Ref +9, Will +10

Competenze Furtività +5, Percezione +11

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 13 (10.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di caratteristica. 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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 su Arbitrio DC 14 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Tempra DC 19 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 19 o subire 13 (2d6 + 6) 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 Saggezza (Percezione). **Ecologia**

Ambiente: Montagne Fredde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Anche se molti lo considerano il più debole e bestiale tra i draghi cromatici, il drago bianco supplisce alla sua mancanza di astuzia con la pura e semplice ferocia. I draghi bianchi vivono su remote e gelide cime montuose, e nei bassopiani

artici, facendo la loro tana in scintillanti caverne piene di ghiaccio e neve. Preferiscono che i loro pasti siano completamente congelati.

Drago Bianco Giovane

Grande drago, caotico malvagio

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 133 (14d10 + 56)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 6 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Ref +7, Will +5

Competenze Furtività +3, Percezione +6

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 6 (2.300 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di caratteristica. 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 su Tempra DC 15 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

Anche se molti lo considerano il più debole e bestiale tra i draghi cromatici, il drago bianco supplisce alla sua mancanza di astuzia con la pura e semplice ferocia. I draghi bianchi vivono su remote e gelide cime montuose, e nei bassopiani

artici, facendo la loro tana in scintillanti caverne piene di ghiaccio e neve. Preferiscono che i loro pasti siano completamente congelati.

Drago Bianco Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: -3

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Movimento 9 m, nuoto 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Ref +5, Will +3

Competenze Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 12 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

Anche se molti lo considerano il più debole e bestiale tra i draghi cromatici, il drago bianco supplisce alla sua mancanza di astuzia con la pura e semplice ferocia. I draghi bianchi vivono su remote e gelide cime montuose, e nei bassopiani artici, facendo la loro tana in scintillanti caverne piene di ghiaccio e neve. Preferiscono che i loro pasti siano completamente congelati.

Drago Blu Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

Potenza: +10

Agilità: +0

Intelletto: +4

Volontà: +4

Magnetismo: +5

Difesa: 29 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 481 (26d20 + 208)

Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +21, Ref +13, Will +19

Competenze Furtività +7, Percezione +17

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 23 (50.000 PE)

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: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 4,5 m, 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 Arbitrio DC 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Riflessi DC 23 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza su Riflessi DC 24 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Deserti Caldi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi blu sono intriganti consumati ed ossessivamente ordinati. In combattimento, i draghi blu preferiscono prendere di sorpresa i nemici, se possibile, e non esitano a ritirarsi se le cose si mettono male. Preferiscono fare la loro tana vicino a quelli che controllano, qualche volta anche entro i confini di una città.

Drago Blu Adulto

Enorme drago, legale malvagio

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 225 (18d12 + 108)

Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +15, Ref +10, Will +13

Competenze Furtività +5, Percezione +12

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 16 (15.000 PE)

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: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 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 su Arbitrio DC 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 19 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 14 (2d6 + 7) 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Deserti Caldi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi blu sono intriganti consumati ed ossessivamente ordinati. In combattimento, i draghi blu preferiscono prendere di sorpresa i nemici, se possibile, e non esitano a ritirarsi se le cose si mettono male. Preferiscono fare la loro tana vicino a quelli che controllano, qualche volta anche entro i confini di una città.

Drago Blu Giovane

Enorme drago, legale malvagio

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 152 (16d10 + 64)

Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Fort +10, Ref +8, Will +8
Competenze Furtività +4, Percezione +9
Immunità al Danno: fulmine
Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5.000 PE)

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: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 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 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 16 e subire 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Deserti Caldi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi blu sono intriganti consumati ed ossessivamente ordinati. In combattimento, i draghi blu preferiscono prendere di sorpresa i nemici, se possibile, e non esitano a ritirarsi se le cose si mettono male. Preferiscono fare la loro tana vicino a quelli che controllano, qualche volta anche entro i confini di una città.

Drago Blu Cucciolo

Enorme drago, legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: +1

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Movimento 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +6, Ref +4, Will +4

Competenze Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 3 (700 PE)

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 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 12 e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Deserti Caldi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi blu sono intriganti consumati ed ossessivamente ordinati. In combattimento, i draghi blu preferiscono prendere di sorpresa i nemici, se possibile, e non esitano a ritirarsi se le cose si mettono male. Preferiscono fare la loro tana vicino a quelli che controllano, qualche volta anche entro i confini di una città.

Drago Nero Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

Potenza: +8

Agilità: +2

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5

Difesa: 29 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 367 (21d20 + 147)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +20, Ref +13, Will +18

Competenze Furtività +9, Percezione +16

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 21 (33.000 PE)

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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia : +15 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Riflessi DC 22 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 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 della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Signori delle paludi e degli acquitrini più cupi, i draghi neri sono i padroni incontrastati del loro territorio, che dominano con crudeltà e infondendo terrore in chi abita nelle vicinanze. I draghi neri si stanziavano nelle zone più remote delle paludi, specie in caverne sul fondo di pozze fetide e buie. Dentro, ammassano i loro luridi tesori e dormono tra radici e fango. I draghi neri amano il cibo un po' marcio e spesso lasciano un pasto a marcire in una pozza per giorni prima di

consumarlo. I draghi neri preferiscono tesori che non si decompongono o degradano, accumulando tesori di monete, pietre preziose, gioielli e altri oggetti di pietra o metallo.

Drago Nero Adulto *Enorme drago, caotico malvagio*

Potenza: +6

Agilità: +2

Intelletto: +2

Volontà: +2 **Magnetismo:** +4

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 195 (17d12 + 85)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +14, Ref +10, Will +12

Competenze Furtività +7, Percezione +11

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 su Arbitrio DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 18 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 19 o subire 13 (2d6 + 6) 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Signori delle paludi e degli acquitrini più cupi, i draghi neri sono i padroni incontrastati del loro territorio, che dominano con crudeltà e infondendo terrore in chi abita nelle vicinanze. I draghi neri si stanziavano nelle zone più remote delle paludi, specie in caverne sul fondo di pozze fetide e buie. Dentro, ammassano i loro luridi tesori e dormono tra radici e fango. I draghi neri amano il cibo un po' marcio e spesso lasciano un pasto a marcire in una pozza per giorni prima di consumarlo. I draghi neri preferiscono tesori che non si decompongono o degradano, accumulando tesori di monete, pietre preziose, gioielli e altri oggetti di pietra o metallo.

Drago Nero Giovane

Grande drago, caotico malvagio

Potenza: +5

Agilità: +2

Intelletto: +1

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 127 (15d10 + 45)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +8, Will +7

Competenze Furtività +5, Percezione +6

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 7 (2.900 PE)

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.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 14 e subire 49 (11d8) 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

Signori delle paludi e degli acquitrini più cupi, i draghi neri sono i padroni incontrastati del loro territorio, che dominano con crudeltà e infondendo terrore in chi abita nelle vicinanze. I draghi neri si stanziavano nelle zone più remote delle paludi, specie in caverne sul fondo di pozze fetide e buie. Dentro, ammassano i loro luridi tesori e dormono tra radici e fango. I draghi neri amano il cibo un po' marcio e spesso lasciano un pasto a marcire in una pozza per giorni prima di consumarlo. I draghi neri preferiscono tesori che non si decompongono o degradano, accumulando tesori di monete, pietre preziose, gioielli e altri oggetti di pietra o metallo.

Drago Nero Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +6, Ref +5, Will +6

Competenze Furtività +4, Percezione +4

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 2 (450 PE)

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 4,5 metri larga 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 11 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

Signori delle paludi e degli acquitrini più cupi, i draghi neri sono i padroni incontrastati del loro territorio, che dominano con crudeltà e infondendo terrore in chi abita nelle vicinanze. I draghi neri si staniano nelle zone più remote delle paludi, specie in caverne sul fondo di pozze fetide e buie. Dentro, ammassano i loro luridi tesori e dormono tra radici e fango. I draghi neri amano il cibo un po' marcio e spesso lasciano un pasto a marcire in una pozza per giorni prima di consumarlo. I draghi neri preferiscono tesori che non si decompongono o degradano, accumulando tesori di monete, pietre preziose, gioielli e altri oggetti di pietra o metallo.

Drago Rosso Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

Potenza: +10

Agilità: +0

Intelletto: +4

Volontà: +2

Magnetismo: +6

Difesa: 29 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 546 (28d20 + 252)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +22, Ref +13, Will +21

Competenze Furtività +7, Percezione +16

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 24 (62.000 PE)

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: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 di Destrezza DC 24 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza su Riflessi DC 25 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Poche creature sono più crudeli e terribili del possente drago rosso. Sovrano dei cromatici, il terribile drago rosso porta rovina e morte nelle terre minacciate dalla sua presenza.

Drago Rosso Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5 **Difesa:** 24 (armatura naturale) -

Iniziativa: +3

Punti Ferita 256 (19d12 + 133)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +16, Ref +10, Will +15

Competenze Furtività +6, Percezione +13

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

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: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 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 su Arbitrio DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 di Destrezza DC 21 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Poche creature sono più crudeli e terribili del possente drago rosso. Sovrano dei cromatici, il terribile drago rosso porta rovina e morte nelle terre minacciate dalla sua presenza.

Drago Rosso Giovane

Grande drago, caotico malvagio

Potenza: +6

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +5

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +11, Ref +8, Will +10

Competenze Furtività +4, Percezione +8

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 10 (5.900 PE)

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: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 di

Destrezza DC 17 e subire 56 (16d6) 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

Descrizione

Poche creature sono più crudeli e terribili del possente drago rosso. Sovrano dei cromatici, il terribile drago rosso porta rovina e morte nelle terre minacciate dalla sua presenza.

Drago Rosso Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +1

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 75 (10d8 + 30)

Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +8, Ref +5, Will +7

Competenze Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 4 (1.100 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 13 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

Descrizione

Poche creature sono più crudeli e terribili del possente drago rosso. Sovrano dei cromatici, il terribile drago rosso porta rovina e morte nelle terre minacciate dalla sua presenza.

Drago Verde Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

Potenza: +8

Agilità: +1

Intelletto: +5

Volontà: +4

Magnetismo: +5

Difesa: 27 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 385 (22d20 + 154)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +20, Ref +12, Will +20

Competenze Furtività +8, Inganno +11, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +11

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 22 (41.000 PE)

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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Tempra DC 22 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'Azione

Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venire 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 Saggezza(Percezione).

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi verdi vivono nelle antiche foreste del mondo, vagando in cerca di preda sotto giganteschi tetti di foglie. Di tutti i draghi cromatici, i draghi verdi sono forse quelli con cui ci si può più facilmente accordare diplomaticamente.

Drago Verde Adulto

Enorme drago, legale malvagio

Potenza: +6

Agilità: +1

Intelletto: +4

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 207 (18d12 + 90)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +14, Ref +9, Will +14

Competenze Furtività +6, Inganno +8, Intuizione +7, Percezione +12, Persuasione +8 **Immunità al**

Danno: veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 15 (13.000 PE)

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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 su Arbitrio DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Tempra DC 18 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 19 o subire 13 (2d6 + 6) 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi verdi vivono nelle antiche foreste del mondo, vagando in cerca di preda sotto giganteschi tetti di foglie. Di tutti i draghi cromatici, i draghi verdi sono forse quelli con cui ci si può più facilmente accordare diplomaticamente.

Drago Verde Giovane

Grande drago, legale malvagio

Potenza: +5

Agilità: +1

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +9, Ref +7, Will +9

Competenze Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 8 (3.900 PE)

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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 su Tempra DC 14 e subire 42 (12d6) 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

I draghi verdi vivono nelle antiche foreste del mondo, vagando in cerca di preda sotto giganteschi tetti di foglie. Di tutti i draghi cromatici, i draghi verdi sono forse quelli con cui ci si può più facilmente accordare diplomaticamente.

Drago Verde Cucciolo

Media drago, legale malvagio

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +7, Ref +4, Will +7

Competenze Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 2 (450 PE)

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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su 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

I draghi verdi vivono nelle antiche foreste del mondo, vagando in cerca di preda sotto giganteschi tetti di foglie. Di tutti i draghi cromatici, i draghi verdi sono forse quelli con cui ci si può più facilmente accordare diplomaticamente.

DRAGHI METALLICI

Drago d'Argento Antico

Mastodontica drago, legale buono

Potenza: +10

Agilità: +0

Intelletto: +4

Volontà: +2

Magnetismo: +6

Difesa: 29 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 487 (25d20 + 225)

Movimento 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +21, Ref +15, Will +23

Competenze Arcano +11, Furtività +7, Percezione +16, Storia +11

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 23 (50.000 PE)

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: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 24, 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 24 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione DC 24 o restare paralizzato per 1 minuto.

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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto,

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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno 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 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza DC 25 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 Saggezza (Percezione).

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 d'Argento Adulto

Enorme drago, legale buono

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 243 (18d12 + 126)

Movimento 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +15, Ref +12, Will +17

Competenze Arcano +8, Furtività +5, Percezione +11, Storia +8

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 16 (15.000 PE)

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: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contudenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 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 su Arbitrio DC 18 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 20, 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 di Costituzione DC 20 o restare paralizzata per 1 minuto.

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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 15 (2d6 + 8) danni contudenti 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 Saggezza (Percezione).

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 d'Argento Giovane

Grande drago, legale buono

Potenza: +6

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +5

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 168 (16d10 + 80)

Movimento 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +10, Ref +8, Will +12

Competenze Arcano +6, Furtività +4, Percezione +8, Storia +6

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 9 (5.000 PE)

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: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 17, 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 di Costituzione DC 17 o restare paralizzato per 1 minuto.

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 d'Argento Cucciolo

Media drago, legale buono

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +1

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +7, Ref +6, Will +8

Competenze Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione DC 13, 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 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di

Costituzione DC 13 o restare paralizzato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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

Potenza: +10

Agilità: +0

Intelletto: +4

Volontà: +4

Magnetismo: +5

Difesa: 29 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 444 (24d20 + 192)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +21, Ref +13, Will +21

Competenze Furtività +7, Intuizione +10, Percezione +17

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 22 (41.000 PE)

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: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 20 o restare

spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 di Destrezza DC 23, 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 di Forza DC 23, altrimenti viene allontanata 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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza su Riflessi DC 24 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 Saggezza (Percezione).

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 di Bronzo Adulto

Enorme drago, caotico buono

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 212 (17d12 + 102)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +15, Ref +10, Will +15

Competenze Furtività +5, Intuizione +7, Percezione +12

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 15 (13.000 PE)

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: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 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 su Arbitrio DC 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 19, 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 di Forza DC 19, altrimenti viene allontanata 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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 14 (2d6 + 7) 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 Saggezza (Percezione).

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 di Bronzo Giovane

Grande drago, caotico buono

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +10, Ref +8, Will +10

Competenze Furtività +3, Intuizione +4, Percezione +7

Immunità al Danno: fulmine

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 8 (3.900 PE)

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: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 15, 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 di Forza DC 15, altrimenti viene allontanata di 12 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 di Bronzo Cucciolo

Media drago, caotico buono

Potenza: +4

Agilità: +0
Intelletto: +1
Volontà: +1
Magnetismo: +3
Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Fort +7, Ref +5, Will +7
Competenze Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno: fulmine
Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 12, 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 di Forza DC 12, altrimenti viene allontanata 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

Potenza: +10

Agilità: +2

Intelletto: +4

Volontà: +4

Magnetismo +9

Difesa: 29 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 546 (28d20 + 252)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +23, Ref +14, Will +24

Competenze Furtività +9, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +16

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 24 (62.000 PE)

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: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Arbitrio DC 24 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Riflessi DC 24, 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 di Forza DC 24 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto.

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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza su Riflessi DC 25 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi metallici li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Drago d'Oro Adulto

Enorme drago, legale buono

Potenza: +8

Agilità: +2

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +7

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 256 (19d12 + 133)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +17, Ref +11, Will +18

Competenze Furtività +8, Intuizione +8,

Percezione +14, Persuasione +13

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

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: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 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 su Arbitrio DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 su Riflessi DC 21, 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 di Forza DC 21 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di

parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi metallici li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Drago d'Oro Giovane

Grande drago, legale buono

Potenza: +6

Agilità: +2

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +12, Ref +9, Will +13

Competenze Furtività +6, Intuizione +5,

Percezione +9, Persuasione +9

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 10 (5.900 PE)

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: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 su Riflessi DC 17, 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 su Tempra DC 17 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 metallici li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Drago d'Oro Cucciolo

Media drago, legale buono

Potenza: +5

Agilità: +2

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 60 (8d8 + 24)

Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +8, Ref +5, Will +9

Competenze Furtività +4, Percezione +4

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 13, 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 13 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 metallici 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

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +5

Difesa: 26 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 297 (17d20 + 119)

Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +20, Ref +13, Will +18

Competenze Furtività +6, Percezione +14, Persuasione +10, Storia +9

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 20 (25.000 PE)

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: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 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 su Arbitrio DC 18 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suoturno, 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 di Destrezza DC 21, 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 di Costituzione DC 21 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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto le azioni aggiuntive della nuova forma.

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 turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 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 della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

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 d'Ottone Adulto

Enorme drago, caotico buono

Potenza: +6

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 172 (15d12 + 75)

Movimento 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +14, Ref +10, Will +12

Competenze Furtività +5, Percezione +11, Persuasione +8, Storia +7

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 13 (10.000 PE)

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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 su Arbitrio DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 18, 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 di Costituzione DC 18 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega 2 azioni per risvegliarla.

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 turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 19 o subire 13 (2d6 + 6) 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 Saggezza (Percezione).

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 d'Ottone Giovane

Grande drago, caotico buono

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +1

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 110 (13d10 + 39)

Movimento 12 m, scavo 6 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +9, Ref +8, Will +7

Competenze Furtività +3, Percezione +6, Persuasione +5

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 6 (2.300 PE)

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.

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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 14, 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 di Costituzione DC 14 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.

Drago d'Ottone Cucciolo *Media drago, caotico buono*

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Movimento 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +7, Ref +5, Will +6

Competenze Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 1 (200 PE)

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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza DC 11, 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione DC 11 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

Potenza: +8

Agilità: +1

Intelletto: +5

Volontà: +4

Magnetismo: +5

Difesa: 27 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 350 (20d20 + 140)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +20, Ref +13, Will +19

Competenze Furtività +8, Inganno +11, Percezione +17

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 21 (33.000 PE)

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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 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 su Arbitrio DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 di Destrezza DC 22, 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 22. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelletto, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto le azioni aggiuntive della nuova forma. **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 turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 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 della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Colline Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Drago di Rame Adulto

Enorme drago, caotico buono

Potenza: +6

Agilità: +1

Intelletto: +4

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 184 (16d12 + 80)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +14, Ref +10, Will +13

Carisma +8 **Competenze** Furtività +6, Inganno +8, Percezione +12

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 14 (11.500 PE)

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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 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 su Arbitrio DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza DC 18, 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 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 18. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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'Azione

Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie 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 19 o subire 13 (2d6 + 6) 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 Saggezza (Percezione).

Ecologia

Ambiente: Colline Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Drago di Rame Giovane

Grande drago, caotico buono

Potenza: +5

Agilità: +1

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 119 (14d10 + 42)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Fort +9, Ref +8, Will +8

Competenze Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 7 (2.900 PE)

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.

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 Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza DC

14, 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 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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.

Drago di Rame Cucciolo

Media drago, caotico buono

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +7, Ref +5, Will +6

Carisma +3 **Competenze** Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno: acido

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 1 (200 PE)

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 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza DC 11, 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 11. Se

fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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.

Drider

Grande mostruosità, caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +3

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 123 (13d10 + 52)

Movimento 9 m, scalata 9 m

Tiri Salvezza: Fort +7, Ref +5, Will +9

Competenze Furtività +9, Percezione +5

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Elfico, Parlata delle Profondità

Sfida 6 (2.300 PE)

Camminare sulla Tela. Il drider ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Discendenza Fatata. Il drider ha vantaggio 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 (DC dei tiri salvezza 13). Il drider può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *luci danzanti*

1/Giorno: *luminescenza, 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 abilità.

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: +7 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: +7 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: +6 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

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 drow, 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 drow 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 drow, completa di mandibole zannute.

Driade

Media fatato, neutrale

Potenza: +0

Agilità: +1

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa 13 (16 con *pelle di corteccia*) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +5, Ref +9, Will +7

Competenze Furtività +5, Percezione +4

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Elfico, Silvano

Sfida 1 (200 PE)

Camminata Arborea. Uno volta durante il suo turno, 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: *arte del druido*

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 vantaggio 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 Arbitrio 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 bonus. 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 ranger 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 ammalati 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

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 20 (armatura di scaglie, scudo) -

Iniziativa: +0

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Movimento 7,5 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +0, Will +1 **Resistenza al Danno** veleno

Sensi: Scurovisione 36 m,

Linguaggi Nanico, Parlata delle Profondità

Sfida 1 (200 PE)

Resilienza Duerga. Il duergar ha vantaggio 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 svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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 vantaggio 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 12 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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

Elementale dell'Acqua

Grande elementale, neutrale

Potenza: +4

Agilità: +2

Intelletto: -3

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 9 m, nuoto 27 m

Tiri Salvezza: Fort +11, Ref +11, Will +3

Resistenze al Danno acido; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Aquan **Sfida** 5 (1.800 PE)

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; la sua velocità è ridotta di 6 metri fino al termine del suo prossimo turno.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 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: +7 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 su 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 turno 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 una prova di 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'Aria

Grande elementale, neutrale

Potenza: +2

Agilità: +5

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 18 - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 90 (12d10 + 24)

Movimento 0 m, volo 27 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Fort +11, Ref +16, Will +5

Resistenze al Danno fulmine, suono; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Auran

Sfida 5 (1.800 PE)

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 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: +9 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 su 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 su Riflessi DC 13 o subire lo stesso danno e cadere prona. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno da botta 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

Potenza: +0

Agilità: +4

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 102 (12d10 + 36)

Movimento 15 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +14, Will +5

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Ignan

Sfida 5 (1.800 PE)

Forma di Fuoco. L'elementale può spostarsi attraverso uno spazio fino a 2,5 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 turno, 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 in un raggio di 9 metri e penombra 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 1,5 metri 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 nell'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

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -3

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 126 (12d10 + 60)

Movimento 9 m, scavo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +11, Ref +2, Will +7

Vulnerabilità al Danno suono

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, sfinimento

Sensi: percezione tellurica 18 m, Scurovisione 18 m

Linguaggi Terran

Sfida 5 (1.800 PE)

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 attraverso 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: +9 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.

Elfo, Drow

Media umanoide (elfo), buono/malvagio

Potenza: +0

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 18 (giaco di maglia) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 13 (3d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Ref +2, Will +0

Competenze Furtività +4, Percezione +2

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Elfico, Parlata delle Profondità

Sfida 1/4 (50 PE)

Discendenza Fatata. Il drow ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, e la magia non può mettere a dormire i drow.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del drow è il Carisma (DC dei tiri salvezza 11). Il drow può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *luci danzanti*

1/giorno ciascuno: *luminescenza, oscurità*

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il drow ha svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla

vista.

Azioni

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 Distanza: +4 a colpire, gittata 12 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o restare avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi mentre resta avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o un'altra creatura effettua due Azioni per risvegliarlo.

Ecologia

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Coppia, squadra (3-4), pattuglia (5-8) o gruppo di guerra (10-40)

Tesoro: equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Balestra a Mano con 20 Quadrelli, Scudo Leggero di Metallo, Stocco, Veleno Drow (2 dosi), 3d6 mo, altro tesoro)

Descrizione Anche se affini agli Elfi, i Drow sono al massimo simili a cugini buoni e generosi. A volte chiamati Elfi scuri, queste astute creature vagano in cerca di preda per le caverne e i tunnel del mondo sotterraneo, dominando enormi città sotterranee con la cultura e la pace. Venerano i patroni buoni liberano dalla schiavitù la maggior parte delle Razze che incontrano: i Drow sono tra gli abitanti del sottosuolo più amati e benevoli. I Drow sono simili ai loro parenti di superficie, ma più bassi e snelli. I Drow hanno la pelle scura, che varia dal nero al viola pallido. La maggior parte dei Drow ha capelli bianchi o argentei ed occhi bianchi o rossi, ma altre colorazioni non sono sconosciute.

La società dei Drow è governata da una potente nobiltà, a sua volta dominata da Matriarche sadiche e pericolose che tramano e complottano continuamente assieme agli altri casati minori per il bene comune all'interno delle loro stesse famiglie. La maggioranza dei Drow è formata da soldati comuni e cittadini decadenti, che hanno le statistiche base presentate qui; i Drow Nobili sono più potenti e pericolosi.

Ettercap

Media mostruosità, malvagio

Potenza: +2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 44 (8d8 + 8)

Movimento 9 m, scalata 9 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Ref +4, Will +6

Competenze Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

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 di caratteristica.

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.

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 su Tempra DC 11 o restare avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Ragnatela (Ricarica 5-6). Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 9/18 m, una creatura di taglia Grande o minore.

Colpisce: La creatura è intralciata dalla ragnatela.

Con un'azione, la creatura intralciata può effettuare una prova di 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, da veleno e psichici.

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 degli 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

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 85 (10d10 + 30)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref +2, Will +5

Competenze Percezione +4

Linguaggi Gigante, Orco

Sfida 4 (1.100 PE)

Due Teste. L'ettin ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Mazza Chiodata. Attacco con arma da mischia: +7 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 delle Colline o Giganti delle Rocce, 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 CD 15. La prova si effettua una volta per ogni frammento di informazione; se l'altra creatura parla due di questi linguaggi la CD 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 allineamento

Potenza: -2

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +4

Difesa 13 - Iniziativa: +1

Punti Ferita 45 (10d8)

Movimento 0 m, volo 12 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Fort +7, Ref +6, Will +7

Resistenze al Danno acido, fulmine, fuoco, suono; da botta, perforante, tagliente di attacchi non magici **Immunità ai Danni** freddo, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi qualsiasi lingua conosciuta in vita

Sfida 4 (1.100 PE)

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 turno 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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (4d6 + 3) danni necrotici. **Eterealtà.** Il fantasma entra nel Piano Etereo dal Piano Materiale, o vice versa. È visibile sul Piano Materiale mentre è nel Margine 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 su Arbitrio 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 il suo allineamento, Intelletto, Saggezza, Carisma e immunità all'essere affascinato e spaventato. Per il resto usa altrimenti le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede al sapere, i privilegi di classe o le competenze del bersaglio.

La possessione dura finché il corpo scende a 0 punti ferita, il fantasma la termina con un'azione bonus, 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 su Arbitrio 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 essere di qualsiasi allineamento, molti si aggrappano al mondo dei viventi con un forte senso di odio e rabbia, e come risultato diventano caotici malvagi; anche una creatura buona o legale 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 con una semplice classe da PNG. Applicando l'archetipo a creature con livelli di classi vere e 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, ma tali attacchi infliggono la metà dei danni (50%) a meno che non sia un'arma del tocco fantasma.

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

Potenza: +0

Agilità: -1

Intelletto: -4

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 10 - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Movimento 3 m, nuoto 3 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Re +4, Will +5

Immunità alle Condizioni: prono

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Gorgoglio. Finché la fauce è in grado di vedere una creatura e non è inabile, pronuncia frasi incoerenti. Ogni creatura che inizi il suo turno entro 6 metri dalla fauce e può udire il suo gorgoglio deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio DC 10. Se lo fallisce, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno 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 azione bonus e usa tutto il suo movimento per muoversi in unadirezione 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 turno in quell'area deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 10 o vedere la sua velocità ridotta a 0 fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Multiattacco. La fauce gorgogliante effettua un attacco di morso e, se può, uno Sputo Accecante.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 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 su Tempra DC 10 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 4,5 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 su Riflessi DC 13 o restare accecata fino al termine del prossimo turno 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.

FUNGHI

Fungo Stridente

Media pianta, disallineato

Potenza: -4

Agilità: -4

Intelletto: -2

Volontà: -4

Magnetismo: -4

Difesa: 7 - **Iniziativa:** 2

Punti Ferita 13 (3d8)

Movimento 0 m

Tiri Salvezza: Fort -3, Re +3, Will -4

Immunità alle Condizioni: accecato, assordato, spaventato

Sensi: vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 0 (10 PE)

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 turni successivi.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o macchia (3-12)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Un fungo stridente e' 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 piu' bravi riescono anche a non fare sgonfiare il cappello.

Fungo Violetto

Media pianta, disallineato

Potenza: -4

Agilità: -4

Intelletto: -2

Volontà: -4

Magnetismo: -4

Difesa: 7 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 18 (4d8)

Movimento 1,5 m

Tiri Salvezza: Fort -3, Ref -3, Will -3

Immunità alle Condizioni: accecato, assordato, spaventato

Sensi: vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 necrotici.

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

Potenza: -4

Agilità: +9

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 26 - **Iniziativa:** +9

Punti Ferita 22 (9d4)

Movimento 0 m, volo 15 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Fort +3, Ref +12, Will +9

Immunità ai Danni: fulmine, veleno

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco, necrotico, suono; contendente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita **Sfida** 2 (450 PE)

Consumare Vita. Con un'azione bonus, 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 su Tempra DC 10 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 in un raggio da 1,5 a 6 metri e penombra per un numero di metri aggiuntivi pari al raggio scelto. Il fuoco fatuo può modificare questo raggio con un'azione bonus.

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 turno 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*: +4 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, malvagio

Potenza: +4

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +3

Magnetismo: -2

Difesa: 26 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Movimento 3 m, scalata 3 m

Tiri Salvezza: Fort +13, Ref +5, Will +13

Competenze Furtività +5, Percezione +6

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

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 abilità.

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 psichici e da veleno). Distruggere un viticcio non infligge danni al fustigatore, che può produrre un viticcio di rimpiazzo nel suo prossimo turno. Un viticcio può essere anche rotto se una creatura effettua un'azione e riesce una prova di Forza DC 15 contro di esso.

Azioni

Multiattacco. Il fustigatore può effettuare quattro attacchi con i suoi viticci, usare avvolgere e effettuare un attacco con il morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d8 + 4) danni perforanti.

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 svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza, mentre il fustigatore non può usare lo stesso viticcio contro un altro bersaglio.

Avvolgere. Il fustigatore trascina le creature afferrate da lui di 7,5 metri verso di lui.

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 intirizzare 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 Divoracervelli e Neothelid, 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.

Gargoyle

Media elementale, caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +6, Will +4

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, pietrificato, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Terran

Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Mentre la gargoyle rimane immobile, è indistinguibile da una statua inanimata.

Natura Elementale. Una gargoyle non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La gargoyle 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: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 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 kapoacanth; 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 kapoacanth 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 kapoacanth preferiscono la vita di gruppo a quella solitaria.

GENI

Djinni

Grande elementale, caotico buono

Potenza: +5

Agilità: +3

Intelletto: +3

Volontà: +3

Magnetismo: +5

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 161 (14d10 + 84)

Movimento 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Fort +4, Ref +9, Will +7

Immunità al Danno: fulmine, suono

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Auran

Sfida 11 (7.200 PE)

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 (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del bene e del male, 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, spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. Il djinni effettua tre attacchi di scimitarra.

Scimitarra. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine o tuono (a scelta del gin).

Creare Turbine. Un cilindro d'aria turbinante di 1,5 metri 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 su Tempra DC 18 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 la sua azione per liberare una creatura intralciata dal turbine, compresa se stessa, riuscendo una prova di 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

Potenza: +6

Agilità: +1

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** 3

Punti Ferita 200 (16d10 + 112)

Movimento 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Fort +7, Ref +10, Will +9

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Ignan

Sfida 11 (7.200 PE)

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 (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 a colpire con attacchi da incantesimo). 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, spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. L'efreeti effettua due attacchi di scimitarra o usa due volte Scagliare Fiamma.

Scimitarra. Attacco con arma da mischia: +11 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: +7 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 (Falchion Perfetto, altro tesoro)

Descrizione

Gli Efreet (singolare Efreeti) sono Geni provenienti dal Piano del Fuoco. Sono alti 3,6 metri e pesano circa 1.000 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.

Ghast

Media non morto, caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +4

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 36 (8d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Ref +2, Will +5

Resistenze al Danno necrotico

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 2 (450 PE)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 1 metri dal ghast deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 10 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. 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 ghouls entro 9 metri da esso hanno ha +1d6 ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Artigli. Attacco con arma da mischia: +5 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 10 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Morso. Attacco con arma da mischia: +3 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 ghastr sono Ghouls con l'archetipo semplice avanzato. La paralisi di un ghastr ha effetto anche sugli Elfi. I ghastr si aggirano in branchi o comandano gruppi di Ghouls comuni. Il fetore di morte e putrefazione che circonda queste creature è travolgente.

Ghoul

Media non morto, caotico malvagio

Potenza: +2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +1, Ref +2, Will +4

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Artigli. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un elfo o un non morto, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione DC 10 o restare paralizzata per 1 minuto.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 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 ghouls sono non morti che frequentano i cimiteri e mangiano i cadaveri. Le leggende sostengono che i primi ghouls 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 ghouls 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 ghouls di superficie vivono in modo primitivo, delle voci parlano di città di ghouls nelle profondità del sottosuolo comandate da sacerdoti che adorano antiche divinità crudeli o strani signori dei demoni della fame. Questi ghouls "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.

GIGANTI

Gigante di Collina

Enorme gigante, caotico malvagio

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -3

Volontà: -1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 105 (10d12 + 40)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +11, Ref +2, Will +3

Competenze Percezione +2

Linguaggi Gigante

Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +8 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni contundenti.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-8), gruppo di razza (9-12 più 1d4 Lupi Crudeli) o tribù (13-30 più 35% non combattente più 1 capo

Barbaro o Guerriero 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 delle colline 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 delle colline possono vivere fino a 200 anni, anche se raramente raggiungono quest'età.

I giganti delle colline 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 delle colline sono per natura nomadi e preferiscono viaggiare da un luogo all'altro per razzare e saccheggiare. Sebbene gradiscano di più i climi temperati, non disdegnano di viaggiare lontano dal loro ambiente favorito, se la razza è abbondante e prospera. Si tratta, nel complesso, di creature molto egoiste, che raramente affrontano battaglie che non siano sicure 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 delle colline sono diffuse sulle colline temperate, e la loro costante aggressività li rende uno dei pericoli più temuti in questo ambiente.

I giganti delle colline 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 delle colline razziatori. Sfortunatamente, i giganti delle colline 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 delle colline "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

Potenza: +8

Agilità: -1

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 23 (armatura di piastre) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 162 (13d12 + 78)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +14, Ref +4, Will +9

Competenze Atletica +11, Percezione +6

Immunità ai Danni: fuoco

Linguaggi Gigante

Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (6d6 + 7) danni taglienti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +11 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Ecologia Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-12 più un 35% non combattenti e 1 adepto o Chierico di 1°-2° livello), gruppo di razziatori (6-12 più 1 adepto o Stregone di 3°-5° livello, 2-5 Segugi Infernali e 2-3 Troll o Ettin) o tribù (20-30 più 1 adepto, Chierico o Stregone di 6°-7° livello; 1 re Guerriero o Ranger 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, malvagio

Potenza: +6

Agilità: -1

Intelletto: -1

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa: 18 (armatura composita) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 138 (12d12 + 60)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Fort +14, Ref +3, Will +6

Competenze Atletica +9, Percezione +3

Immunità ai Danni: freddo

Linguaggi Gigante

Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (3d12 + 6) danni taglienti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +9 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Ecologia

Ambiente: Montagne fredde

Organizzazione: Solitario, banda (3-5), gruppo (6-12 più 35% non combattenti e 1 adepto o Chierico di 1°-2° livello), gruppo di razziatori (6-12 più 35% non combattenti, 1 adepto o Stregone di 3°-5° livello, 1-4 Lupi Invernal e 2-3 Ogre) o tribù (21-30 più 1 adepto, Chierico o Stregone di 6°-7° livello; 1 jarl Barbaro o Ranger 7°-9° livello; e 15-36 Lupi Invernal, 13-22 Ogre e

1-2 Draghi Bianchi Giovani)

Tesoro: Standard (Giacco 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 giacchi di maglia ed elmi di metallo decorati con corna e piume. Un maschio adulto è alto 4,5 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, buono (50%) o malvagio (50%)

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +1

Volontà: +3

Magnetismo: +3

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 200 (16d12 + 96)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Fort +16, Ref +6, Will +10

Competenze Intuizione +7, Percezione +7

Sensi: Percezione passiva 17

Linguaggi Comune, Gigante

Sfida 9 (5.000 PE)

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 morbida, passo nebbioso, telecinesi*

1/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, forma gassosa*

Olfatto Affinato. Il gigante ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con la morning star.

Morning star. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni perforanti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +12 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (4d10 + 8) danni contundenti.

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), famiglia (2-5 più 35% non combattenti più 1 Stregone o Chierico di 4°-7° livello e 2-5 Grifoni) o tribù (6-20 più 1 oracolo Stregone o Chierico di 7°-12° livello e 2-5 Grifoni)

Tesoro: Standard (Giacco di Maglia, Morning Star, altro tesoro) **Descrizione**

Il colore pelle dei giganti delle nuvole varia dal bianco latte al blu polvere. I maschi adulti sono

alti circa 5,4 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 allineamenti 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

Potenza: +6

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 126 (11d12 + 55)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Fort +12, Ref +6, Will +7

Competenze Atletica +12, Percezione +4

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Gigante

Sfida 7 (2.900 PE)

Mimetismo di Pietra. Il gigante ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +9 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su 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.

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 delle rocce 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 delle rocce, se possibile, combattono a distanza, ma se non possono evitare la mischia usano giganteschi randelli di pietra. Una delle tattiche favorite dai giganti delle rocce è di stare immobili, mimetizzandosi con il paesaggio, per poi avanzare scagliando rocce e sorprendere i nemici.

I giganti delle rocce preferiscono vivere in enormi caverne sulle cime rocciose. Raramente vivono a più di qualche giorno di viaggio da altre bande di giganti delle rocce e allevano greggi condivisi di capre e altro bestiame.

I giganti delle rocce 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 decenni di esilio auto imposto, chi fa ritorno è noto come Gigante delle Rocce Anziano.

Gigante delle Tempeste

Enorme gigante, caotico buono

Potenza: +10

Agilità: +2

Intelletto: +3

Volontà: +4

Magnetismo: +4

Difesa: 20 (armatura di scaglie) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 230 (20d12 + 100)
Movimento 15 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza Fort +17, Ref +8, Will +13
Competenze Arcano +8, Atletica +14, Percezione +9, Storia +8
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno: fulmine, suono
Sensi: Percezione passiva 19
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 13 (10.000 PE)

Anfibio. Il gigante può respirare aria e acqua.
Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 17). 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: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +14 a colpire, gittata 18/72 m, 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.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi caldo

Organizzazione: Solitario o famiglia (2-5 più 1 Chierico o Stregone 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 +14] 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 6.000 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

Potenza: +2

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura di pelle, scudo) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +0, Will +0

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Gnoll

Sfida 1/2 (100 PE)

Rabbia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco da mischia durante il proprio round, può svolgere un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità 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.

Lancia. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6/18 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 45/180 m, 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 Cuio, 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 (Svirfneblin)

Piccola umanoide (gnomo), buono

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: +1

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 18 (giaco di maglia) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 16 (3d6 + 6)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Ref +6, Will +2

Competenze Furtività +4, Indagare +3, Percezione +2

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Gnomesco, Parlata delle Profondità, Terran

Sfida 1/2 (100 PE)

Astuzia Gnomesca. Lo gnomo ha +1d6 ai tiri salvezza di Intelletto, Saggezza e Carisma contro la magia.

Camuffamento di Pietra. Lo gnomo ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dello gnomo è l'Intelletto (DC dei tiri salvezza 11). 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 12 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 12 o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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

Gli svirfneblin, o "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. Il legame di uno svirfneblin con il reame dei folletti è molto più forte di quello degli Gnomi di superficie; questo rende gli svirfneblin stranamente distaccati dalle loro emozioni oppure soggetti ad improvvise e violente manifestazioni emotive. Gli svirfneblin hanno combattuto a lungo contro i Duergar e non riescono a distinguere bene i Duergar dai Nani.

GOLEM

Golem di Argilla

Grande costruito, disallineato

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -4

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 133 (14d10 + 56)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +3, Will +4

Immunità al Danno: acido, psichico, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni: affascinato,

avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare **Sfida** 9 (5.000 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 60 punti ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo turno 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 vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 15 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio muore se l'attacco riduce i suoi punti ferita massimi a 0. La riduzione resta finché non viene rimossa dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Velocità (Ricarica 5-6). Fino al termine del suo prossimo turno, il golem ottiene un bonus magico di +2 alla Difesa, ha +1d6 ai tiri salvezza di Destrezza, e può usare gli attacchi di schianto come azione bonus.

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 2,4 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 costruito, neutrale

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 10 - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 93 (11d8 + 44)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Ref +2, Will +3

Immunità al Danno: fulmine, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 5 (1.800 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 40 punti ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo turno 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 svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità fino alla fine del suo prossimo turno.

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 vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

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 2,4 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.

Costruzione I pezzi di un golem di carne devono provenire da cadaveri di umanoidi normali morti da poco, quindi non troppo decomposti.

L'assemblaggio richiede un minimo di 6 corpi diversi: uno per ogni arto, più il torso (con la testa) e il cervello. In alcuni casi, possono essere necessari più corpi. Sono richiesti anche speciali unguenti e fasciature del valore di 500 mo.

Golem di Ferro

Grande costruito, disallineato

Potenza: +7

Agilità: -1

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -4

Difesa: 26 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 210 (20d10 + 100)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Ref +5, Will +6

Immunità al Danno: fuoco, psichico, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 16 (15.000 PE)

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 vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi da mischia.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Spada. Attacco con arma da mischia: +15 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 19, 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 10.000 mo.

Golem di Pietra

Grande costruito, disallineato

Potenza: +6

Agilità: -1

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -4

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Ref +3, Will +4

Immunità al Danno: psichico, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 10 (5.900 PE)

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 vantaggio 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: 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 su Arbitrio DC 17 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 bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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 1.000 kg.

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 5.000 mo.

Gorgone

Grande mostruosità, disallineato

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +13, Ref +6, Will +7

Competenze Percezione +4

Immunità alle Condizioni: Pietrificato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 16 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la gorgone può effettuare un attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d12 + 5) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +9 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 su Tempra DC 13. 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 turno. 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.

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 2,4 metri. Pesa circa 2.000 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 fulla Potenza o Pietra.

Grick

Media mostruosità, neutrale

Potenza: +2

Agilità: +2

Intelletto: -4

Volontà: +2

Magnetismo: -3

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 27 (6d8)

Movimento 9 m, scalata 9 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Ref +3, Will +2

Resistenza al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Camuffamento di Pietra. Il grick ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) 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

Potenza: +4
Agilità: +3
Intelletto: -2
Volontà: +2
Magnetismo: -1
Difesa: 14 - **Iniziativa:** +4
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza: Fort +7, Riflessi +6, Arbitrio +4
Competenze Percezione +5
Sensi: Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Vista Affinata. Il grifone ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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.

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 2,4 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 7,5 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 caparbia 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 3.500 mo l'una e i giovani vivi fino a 7.000. 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 CD 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), malvagio

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -1

Volontà: -1

Magnetismo: -2

Difesa 13 - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Riflessi +1, Arbitrio +0

Competenze Atletica +5, Furtività +3, Percezione +3

Immunità alle Condizioni: accecato

Sensi: vista cieca 9 m o 3 m se assordato (cieco oltre questo raggio) **Linguaggi** Parlata delle Profondità

Sfida 1/4 (50 PE)

Camuffamento di Pietra. Il grimlock ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondere su terreni rocciosi.

Sensi Ciechi. Il grimlock non può usare la vista cieca mentre è assordato e non può fiutare.

Olfatto e Udito Affinati. Il grimlock ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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 45/180 m, 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 Darklands di Nar-Voth, dove si organizzano in piccoli gruppi tribali.

Guardiano Protettore

Grande costruito, disallineato

Potenza: +4

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Riflessi +1, Arbitrio +2

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi comprende i comandi forniti in qualsiasi lingua ma non può parlare

Sfida 7 (2.900 PE)

Accumulare Incantesimi. Un incantatore che indossi l'amuleto del guardiano protettore può far sì che il guardiano accumuli un incantesimo di 4° livello 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 psichici e da veleno. Costruire un amuleto richiede 1 settimana e costa 10.000 mo in componenti.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di pugno.

Pugno. Attacco con arma da mischia: +7 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 1,5 metri

dal suo controllore.

Hobgoblin

Media umanoide (goblinoide), legale malvagio

Potenza: +2

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 23 (armatura di maglia, scudo) -

Iniziativa: +1

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +5, Riflessi +2, Arbitrio +1

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin **Sfida** 1/2 (100 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, 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 45/180 m, 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 Hobgoblin. 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, in particolar modo quella Arcana. 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 Arcana 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 1,5 metri e pesa 80 kg.

Idra

Enorme mostruosità, disallineato

Potenza: +5

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 172 (15d12 + 75)

Movimento 9 m, nuoto 9 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Riflessi +7, Arbitrio +3

Competenze Percezione +6

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 8 (3.900 PE)

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 turno, una delle sue teste muore. Se tutte le teste muoiono, anche l'idra muore.

Al termine del suo turno, l'idra ricresce due teste per ciascuna delle sue teste uccise dal suo ultimo turno, a meno che non abbia subito danno da fuoco dal suo ultimo turno. 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 reazione extra che può essere usata solo per compiere attacchi di opportunità.

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: +9 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.

Ippogrifo

Grande mostruosità, disallineato

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa 13 - Iniziativa: +1

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Fort +5, Riflessi +5, Arbitrio +2

Competenze Percezione +5

Sensi: Percezione passiva 15

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Vista Affinata. L'ippogrifo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +10

Agilità: +0

Intelletto: +6

Volontà: +4

Magnetismo: +5

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +6

Punti Ferita 472 (27d20 + 189)

Movimento 6 m, nuoto 18 m

Tiri Salvezza: Fort +21, Riflessi +12, Arbitrio +11

Immunità al Danno: fulmine; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: paralizzato,

spaventato **Sensi** visione del vero 36 m

Linguaggi comprende Abissale, Celestiale, Infernale e Primordiale ma non può parlare, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

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 1,5 metri 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: +17 a colpire, portata 1 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 totale contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il kraken deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 25 o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prona 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 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. Attacco con arma da mischia: +17 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 su Riflessi DC 18 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 su Riflessi DC 23, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il kraken recupera le azioni leggendarie 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 turno nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione DC 23, 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 turno 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.

Un kraken è lungo quasi 30 metri e pesa 2.000 kg.

Lamia

Grande mostruosità, caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 97 (13d10 + 26)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Riflessi +9, Arbitrio +11

Competenze Furtività +3, Inganno +7, Intuizione +4

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Comune

Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della lamia è il Carisma (DC dei tiri salvezza 13). 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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti.

Pugnale. Attacco con arma da mischia: +5 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 svantaggio ai tiri salvezza di Saggezza e a tutte le prove di abilità.

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 2,4 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, qualsiasi allineamento malvagio

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: +5

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Riflessi +7, Arbitrio +11

Resistenze al Danno freddo, fulmine, necrotico

Immunità al Danno: veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi: visione del vero 36 m

Linguaggi Comune più altre cinque lingue

Sfida 21 (33.000 PE)

Incantesimi. Il lich è un incantatore con CM 18 livello. La sua caratteristica da incantatore è l'Intelletto. Il lich ha preparati i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *onda tonante*, *scudo*

2° livello (3 slot): *freccia acida*, *immagine speculare*, *individuazione dei pensieri*, *invisibilità*

3° livello (3 slot): *animare morti*, *controincantesimo*, *dissolvi magie*, *palla di fuoco*

4° livello (3 slot): *inaridire*, *porta dimensionale*

5° livello (3 slot): *nube mortale*, *scrutare*

6° livello (1 slot): *disintegrazione*, *globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *dito della morte*, *spostamento planare*

8° livello (1 slot): *dominare mostri*, *parola del potere stordire*

9° livello (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 riuscirci.

Resistenza allo Scacciare. Il lich ha vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non

morti.

Rinvigorismento. 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 1,5 metri 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 9° livello 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 cedere a pezzi, e potrebbe infine trasformarsi in un semilich.

Azioni

Tocco Paralizzante. Attacco con incantesimo in mischia: +12 a colpire, portata 1 m, una creatura. Colpisce: 10 (3d6) danni da freddo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 18 o restare paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il lich recupera le azioni leggendarie 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 di Costituzione DC 18 contro questa magia, subendo 21 (6d6) danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

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 su Arbitrio DC 18 contro questa magia o

restare spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, 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

(Percezione), 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

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura naturale, scudo) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Movimento 9 m, nuoto 9 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Riflessi +0, Arbitrio +0

Competenze Furtività +4, Percezione +3,

Sopravvivenza +5

Linguaggi Draconico

Sfida 1/2 (100 PE)

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 12 m, 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, Morning Star, 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 metri 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 4,5 metri al posto di Nuotare.

MANNARI

Cinghiale Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), malvagio

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 11 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di cinghiale o ibrida

Iniziativa: +0

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Movimento 9 m (12 m in forma di cinghiale)

Tiri Salvezza: Fort +7, Riflessi +1, Arbitrio +4

Competenze Percezione +2

Immunità al Danno: da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di cinghiale)

Sfida 4 (1.100 PE)

Carica (Solo Forma di Cinghiale o Ibrida). Se il cinghiale mannaro si muove in linea retta di almeno 4,5 metri verso un bersaglio e poi lo colpisce con le zanne durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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 la sua 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: +5 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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza su 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

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa 13 in forma umanoide, 12 (armatura naturale) in forma di lupo o ibrida

Iniziativa: +1

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Movimento 9 m (12 m in forma di lupo)

Tiri Salvezza: Fort +5, Riflessi +1, Arbitrio +2

Competenze Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno: da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di lupo)

Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il lupo mannaro può usare la sua 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 vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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: +4 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 6/18 m, 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: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 12 o venir maledetto dalla licanthropia 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 schiacciati a prescindere.

Orso Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), buono

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 11 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0 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: Fort +5, Riflessi +6, Arbitrio +2

Competenze Percezione +7

Immunità al Danno: da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati **Linguaggi** Comune (non può parlare in forma di orso)

Sfida 5 (1.800 PE)

Mutaforma. L'orso mannaro può usare la sua 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 vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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: +7 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: +7 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o venir maledetto dalla licanthropia 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 (Giacco 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 licanthropi, 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

Potenza: +0

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Riflessi +5, Arbitrio +3

Competenze Furtività +4, Percezione +2

Immunità al Danno: da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi: Scurovisione 18 m (solo in forma di ratto)

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di ratto)

Sfida 2 (450 PE)

Mutaforma. Il ratto mannaro può usare la sua 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 vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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 12 m, 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 su Tempra DC 11 o venir maledetto dalla licanthropia 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 120 (16d8 + 48)

Movimento 9 m (12 m in forma di tigre)

Tiri Salvezza: Fort +2, Riflessi +7, Arbitrio +4

Competenze Furtività +4, Percezione +5

Immunità al Danno: da botta, perforante e

tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di tigre)

Sfida 4 (1.1100 PE)

Balzo. Se la tigre mannara si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre mannara può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Mutaforma. La tigre mannara può usare la sua 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 vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida).

Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o venir maledetto dalla licanthropia della tigre mannara.

Scimitarra (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida).

Attacco con arma da mischia: +5 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: +4 a colpire, gittata 45/180 m, 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 scambiarsi per un ottimo tagliaborse, un danzatore aggraziato o un'abile cortigiana.

Manticora

Grande mostruosità, legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 68 (8d10 + 24)

Movimento 9 m, volo 15 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Riflessi +7, Arbitrio +3

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 3 (700 PE)

Ricrescere Spine della Coda. La manticora possiede ventiquattro spine nella coda. Le spine usate ricrescono quando la manticora termina un riposo lungo.

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:* +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Spine della Coda. *Attacco con arma a Distanza:* +5 a colpire, gittata 30/60 m, 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 offrire 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 manticores sono simili a delle creazioni magiche, sono da tempo annoverate tra le specie naturali. Curiosamente, le manticores 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +2

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 78 (12d10 + 12)

Movimento 3 m, volo 12 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Riflessi +5, Arbitrio +7

Competenze Furtività +5

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Parlata delle Profondità, Parlata delle Profondità'

Sfida 8 (3.900 PE)

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 svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) 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:* +7 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. Se il manto assassino ha vantaggio contro il bersaglio, si appiccica alla sua testa e il bersaglio è accecato e impossibilitato a

respirare finché il manto assassino vi rimane appiccicato.

Mentre appiccicato il manto assassino può effettuare questo attacco solo contro il bersaglio e ha vantaggio al tiro per colpire. Il manto assassino può staccarsi spendendo 1,5 metri di movimento. Una creatura, compreso il bersaglio, può effettuare la sua azione per staccare il manto assassino riuscendo una prova di Forza DC 16.

Coda. *Attacco con arma da mischia:* +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Apparizioni (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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.

Ogniquale volta 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 di Saggezza DC 13 o essere spaventata fino al termine del prossimo turno del manto assassino. Se il tiro salvezza della creatura riesce, la creatura è immune al gemito del manto assassino per le successive 24 ore.

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 2,4 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

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa 13 - Iniziativa: +1

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Movimento 3 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +5, Riflessi +3, Arbitrio +0

Competenze Furtività +3

Sensi: vista cieca 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

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 vantaggio 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 vantaggio 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 una prova di Forza DC 13. Durante il suo turno, il mantoscuro può staccarsi dal bersaglio da solo usando 1,5 metri di movimento.

Aura di Oscurità (1/Giorno). Un'oscurità magica con 4,5 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 unincantesimo). 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 Difficoltà 15 o inferiore, l'incantesimo che sta creando la luce viene dissolto.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (sotterraneo)

Organizzazione: Solitario, coppia o nidata (3-12)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

L'apertura tentacolare di un mantoscuro ha un'ampiezza di poco inferiore agli 1,5 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 avvolgerla 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 vola 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 abbondano 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 conseguenza 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 mantoscuro 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 mantoscuro di dimensioni incredibili, in grado di soffocare contemporaneamente diversi bersagli di dimensioni umane nel loro abbraccio avvolgente.

Medusa

Media mostruosità, legale malvagio

Potenza: +0

Agilità: +3

Intelletto: +1

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 127 (17d8 + 51)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Riflessi +8, Arbitrio +7

Competenze Furtività +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +4

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 6 (2.300 PE)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo turno 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 su Tempra DC 14. Se la creatura fallisce il tiro salvezza di 5 o più, 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 turno. 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 turno, 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 serpentinei e due con la spada corta, oppure due attacchi a distanza con l'arco lungo.

Capelli Serpentinei. Attacco con arma da mischia: +5 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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +5 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Ecologia

Ambiente: Paludi temperate e sotteranei

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Doppio (Pugnale, Arco Lungo Perfetto con 20 Frece, 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 ranger. Le meduse delle leggende più note, tuttavia, sono quelle che prendono livelli da bardo o chierico. 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 sempre cura di non pietrificare il loro prigioniero, a meno che non si siano annoiate della sua compagnia.

MEFITI

Mefito di Ghiaccio

Piccola elementale, malvagio

Potenza: -2

Agilità: +1

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa 13 - Iniziativa: +1

Punti Ferita 21 (6d6)

Movimento 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Riflessi +5, Arbitrio +3

Competenze Furtività +3, Percezione +2

Vulnerabilità ai Danni contundenti, fuoco

Immunità ai Danni: freddo, veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Aquan, Auran

Sfida 1/2 (100 PE)

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 su Riflessi DC 10 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 4,5 metri di aria fredda. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 10, 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 mephiti sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephiti che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico. I mephiti del ghiaccio comunemente si trovano sul Piano dell'Aria. Questi mephiti sono distanti e crudeli.

Mefito di Magma

Piccola elementale, malvagio

Potenza: -1

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: +0

Difesa 13 - Iniziativa: +1

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Movimento 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Riflessi +5, Arbitrio +3

Competenze Furtività +3

Vulnerabilità ai Danni freddo

Immunità ai Danni: fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Ignan, Terran

Sfida 1/2 (100 PE)

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 su 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 4,5 metri di fuoco. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza 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, malvagio

Potenza: -3

Agilità: +2

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 17 (5d6)

Movimento 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Riflessi +5, Arbitrio +3

Competenze Furtività +4, Percezione +2

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Auran, Terran

Sfida 1/2 (100 PE)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sonno* (DC del tiro salvezza dell'incantesimo 10), 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 su Tempra DC 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza durante ciascun suo turno, 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 4,5 metri di polvere accecante. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza su Riflessi DC 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza durante ciascun suo turno, 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, malvagio

Potenza: -3

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +0
Magnetismo: +1
Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0
Punti Ferita 21 (6d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Fort +2, Riflessi +5, Arbitrio +3
Immunità ai Danni: fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni: avvelenato
Sensi: Scurovisione 18 m,
Linguaggi Aquan, Ignan
Sfida 1/4 (50 PE)

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 di Destrezza 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 4,5 metri di vapore caldo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su 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

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: +1

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa 17 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Movimento 9 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +5

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Aquan, Comune, Gigante

Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Aspetto Orripilante. Qualsiasi umanoide che inizi il suo turno entro 9 metri dalla megera e ne può vedere la vera forma deve effettuare un tiro salvezza su Arbitrio 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 turno, con svantaggio 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 turno, una creatura che distolga lo sguardo ha svantaggio 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.

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 un'azione bonus 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 Intelletto (Indagare) 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 su Arbitrio 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, malvagio

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 112 (15d8 + 45)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Temp +14, Rifl +8, Vol +11

Competenze Furtività +6, Inganno +7, Intuizione +6, Percezione +6

Resistenze al Danno freddo, fuoco; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici non siano argentati

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, Comune, Infernale

Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (DC 14 per i tiri salvezza degli incantesimi, +6 a colpire con attacchi da incantesimo). La megera può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

A volontà: *dardo incantato*, *individuazione del magico* 2/giorno ciascuno: *raggio di indebolimento*, *sonno*, *spostamento planare* (personale)

Resistenza alla Magia. La megera ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

smallskipAzioni

Artigli (Solo in Forma di Megera). Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Forma Eeterea. 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 *protezione dal bene e dal male* lanciato sul bersaglio previene questo contatto, così come *cerchio magico*. 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, malvagio

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +2

Difesa 21 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Temp. +6, Rifl. +7, Vol. +7

Competenze Arcano +3, Furtività +3, Inganno +4, Percezione +4

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Silvano **Sfida** 3 (700 PE)

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 Saggezza (Intuizione) DC 14.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (DC 12 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

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 un'azione bonus 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 Intelletto (Indagare) 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 dilettono 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

Potenza: +3

Agilità: -2

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 9 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 3 m, scalata 3 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Riflessi -3, Volontà -3

Resistenze al Danno acido

Immunità al Danno: fulmine, tagliente

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, prono, spaventato

Sensi: vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 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 abilità.

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, si divide in due nuove amebe che hanno lo stesso ammontare di punti ferita.

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

Potenza: +2

Agilità -4

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 7 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)

Movimento 4,5 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Riflessi -4, Volontà -4

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, prono, spaventato

Sensi: vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

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 svantaggio al tiro salvezza. Le creature all'interno del cubo sono visibili ma godono di copertura totale.

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 una prova di 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 Saggezza (Percezione) 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 della sua velocità. 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 su Riflessi DC 12.

Se il tiro salvezza riesce, la creatura può scegliere di essere spinta indietro o di lato di 1,5 metri. 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 turno 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 una prova di 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 dalle 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

Potenza: +1

Agilità: -2

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 9 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Movimento 3 m, scalata 3 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Riflessi -4, Volontà -4

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, prono, spaventato **Sensi:** vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. La melma può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 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 sotterranee

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Strisciando attraverso le fredde paludi e gli acquitrini nebbiosi o, a volte in sotterranee 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 miscela 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

Potenza: +3

Agilità: -3

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 9 - **Iniziativa:** -3

Punti Ferita 85 (10d10 + 30)

Movimento 6 m, scalata 6 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Ref -2, Will -2

Immunità al Danno: acido, freddo, fulmine, tagliente

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, prono, spaventato **Sensi:** vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 4 (1.100 PE)

Amorfo. Il protoplasma nero può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 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 1,5 metri 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 abilità.

Azioni

Pseudopodo. Attacco con arma da mischia: +5 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 protoplasmi neri con metà dei punti ferita precedenti (minimo 10). 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 30 DV. 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

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -3

Volontà: +2

Magnetismo: -1

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Movimento 4,5 m

Tiri Salvezza: Fort +5, Riflessi +5, Arbitrio +6

Competenze Furtività +5

Immunità al Danno: acido

Immunità alle Condizioni: prono

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

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 prove di caratteristica effettuare per fuggire da questo afferrare hanno svantaggio.

Afferratore. Il mimic ha vantaggio 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 la sua 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: +5 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: +5 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 4,05 metri cubi (1,5 m per 1,5 m per 1,8 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

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +3

Magnetismo: -1

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 76 (9d10 + 27)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +6, Riflessi +5, Arbitrio +5

Competenze Percezione +7

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale

Sfida 3 (700 PE)

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 turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 14 o venire spinto via fino a 3 metri di distanza e cadere prono.

Incauto. All'inizio del suo turno, il minotauro può ottenere vantaggio su tutti i tiri per colpire con armi da mischia effettuati durante quel turno, ma i tiri per colpire contro di esso hanno vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ricordare Labirinto. Il minotauro può ricordare perfettamente qualsiasi tragitto abbia percorso.

Azioni Ascia Bipenne. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Rovine Temperate e Sotteranei

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 una 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.

Mummia

Media non morto, legale malvagio

Potenza: +3

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Riflessi +2, Arbitrio +8

Vulnerabilità al Danno fuoco

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

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: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti più 10 (3d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione DC 12 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 Arbitrio DC 11 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo turno 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

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +4

Magnetismo: +3

Difesa 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d8 + 39)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza: Fort +12, Riflessi +6, Arbitrio +16

Competenze Religione +5, Storia +5

Vulnerabilità al Danno fuoco

Immunità al Danno: necrotico, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 15 (13.000 PE)

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 (vasi canopi). 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 ridurre 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 è un incantatore con CM 10.

La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo).

La mummia ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, dardo tracciante, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, silenzio*

3° livello (3 slot): *animare morti, dissolvi magie*

4° livello (3 slot): *divinazione, guardiano della fede*

5° livello (2 slot): *contagio, piaga degli insetti*

6° livello (1 slot): *ferire*

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. La mummia sovrana ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rin vigorimento. 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 1,5 metri 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:

+9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 21 (6d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione DC 16 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 Arbitrio DC 16 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo turno 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno 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 turno 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 su Tempra DC 16 o restare stordita fino al termine del prossimo turno 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 su Tempra DC 16 o restare accecata fino al termine del prossimo turno 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.

NAGA

Naga Guardiano

Grande mostruosità, legale buono

Potenza: +5

Agilità: +4

Intelletto: +3

Volontà: +5

Magnetismo: +4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 127 (15d10 + 45)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +9, Rif +12, Arbitrio +12

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m **Linguaggi** Celestiale, Comune

Sfida 10 (5.900 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore con CM 11.

La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza e ha bisogno solo delle componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, riparare, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comando, cura ferite, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *bloccare persone, calmare emozioni*

3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, scagliare maledizione*

4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

5° livello (2 slot): *colpo infuocato, costrizione*

6° livello (1 slot): *visione del vero*

Rinvigorismento. 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: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 15, 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: +8 a colpire, gittata 4,5/9 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 15, 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 coscienti 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 crescendo 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

Potenza: +4

Agilità: +4

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 75 (10d10 + 20)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +8, Rif +10, Arbitrio +10

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Comune

Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore con CM 10.

La sua abilità da incantatore è l'Intelletto (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +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 dalla lista degli incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *charme su persone, individuazione del magico, sonno*

2° livello (3 slot): *blocca persone, individuazione dei pensieri*

3° livello (3 slot): *fulmine, respirare sott'acqua*

4° livello (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*

5° livello (2 slot): *dominare persone*

Rinvigorismento. 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: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 13, 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 costruito, disallineato

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -4

Magnetismo: -4

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Movimento 7,5 m

Tiri Salvezza: Fort +2, Rif +0, Volontà -4

Immunità al Danno: psichico, veleno

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

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 di Costituzione 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 costruito, disallineato

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: -3

Magnetismo: -4

Difesa 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 17 (5d6)

Movimento 0 m, volo 15 m (fluttua)

Tiri Salvezza Fort +1, Rif +3, Volontà -4

Immunità al Danno: psichico, 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 PE)

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 costruito, disallineato

Potenza: +4

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: -4

Magnetismo: -4

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 33 (6d10)

Movimento 3 m

Tiri Salvezza: Fort +4, Rif +2, Volontà -4

Immunità al Danno: psichico, veleno

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

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 su 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 turno del bersaglio, il bersaglio subisce 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Ogre

Grande gigante, caotico malvagio

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: -2
Magnetismo: -2
Difesa 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Fort +6, Rif +0, Arbitrio +1
Sensi: Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Randello Pesante. Attacco con arma da mischia: +7 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 12 m, 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 sopravviverebbero: 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 razze 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

Potenza: -2

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Riflessi +3, Arbitrio +4

Competenze Furtività +4 (+6 a penombra o oscurità)

Vulnerabilità al Danno da Luce

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, suono, da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza stringersi.

Debolezza alla Luce del Sole. Mentre si trova alla luce del sole, l'ombra ha svantaggio ai tiri per colpire, le prove di abilità e i tiri salvezza.

Furtività d'Ombra. Quando si trova a penombra o all'oscurità, l'ombra può effettuare l'azione Nascondersi come azione bonus.

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 necrotici, 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 termina un riposo breve o lungo.

Se un umanoide non malvagio muore a causa di questo attacco, entro 1d4 ore dal suo cadavere si animerà una nuova ombra.

Omuncolo

Minuscola costruito, neutrale

Potenza: -3

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 5 (2d4)

Movimento 6 m, volo 12 m

Tiri Salvezza: Fort +0, Riflessi +4, Arbitrio +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 PE)

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 su Tempra DC 10 o restare avvelenato 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

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa: 20 (cotta di maglia) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 110 (13d10 + 39)

Movimento 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Fort +7, Riflessi +4, Arbitrio +6

Competenze Arcano +5, Inganno +8, Percezione +4

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Gigante

Sfida 7 (2.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'oni sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'oni è il Carisma (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 13). 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 turno.

Azioni

Multiattacco. L'oni effettua due attacchi, con gli artigli o con il falcione.

Artiglio (Solo Forma di Oni). Attacco con arma da mischia: +7 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.

Orco

Media umanoide (orco), caotico malvagio

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa: 15 (armatura di pelle) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 15 (2d8 + 6)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Riflessi +1, Arbitrio +1

Competenze Intimidire +2

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Orco **Sfida** 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino a metà della sua velocità 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 12 m, 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, Falchion, 4 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione

La differenza principale fra gli orchi e gli umanoidi civilizzati, oltre alla loro forza brutta 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 lenti ad infuriarsi quando sfidati, ma si preoccupano dell'onore solo finché farlo porta loro beneficio.

Un orco maschio adulto è alto 1,8 metri e pesa circa 105 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.

Orsogufo

Grande mostruosità, disallineato

Potenza: +5

Agilità: +1

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Fort +10, Riflessi +5, Arbitrio +2

Competenze Percezione +3

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 3 (700 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'orsogufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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: +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: 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 conosciuti delle zone boschive. Gli orsogufi 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 orsogufi

nascano con un bisogno patologico di combattere ed uccidere, ma i ricercatori più realisti ritengono sia dovuto alla struttura dei loro occhi acuti.

Gli orsigufo 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 orsigufo 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 3.000 mo nei mercati cittadini.

Anche se è pressoché impossibile addomesticarli a causa della loro natura selvaggia, gli orsigufo 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 2.000 mo per addestrare un orsigufo perché diventi un guardiano che obbedisca a comandi semplici (CD 23 per un cucciolo di orsigufo, CD 30 per un orsigufo adulto).

Otyugh

Grande aberrazione, neutrale

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Fort +3, Riflessi +2, Arbitrio +6

Sensi: Scurovisione 36 m **Linguaggi** Otyugh

Sfida 5 (1.800 PE)

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:* +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 15 contro malattia o restare avvelenato 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:* +7 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 su Tempra DC 14 o subire 10 (2d6 + 3) danni contundenti e restare stordita fino al termine del prossimo turno dell'otyugh. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti e non è stordito.

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.

Pegaso

emphGrande celestiale, caotico buono

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Movimento 18 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Fort +7, Riflessi +6, Arbitrio +4

Competenze Percezione +6

Sensi: Percezione passiva 16

Linguaggi comprende Celestiale, Comune, Elfico e Silvano ma non può parlare

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia:* +7 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 ricalitrante 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 2.000 mo l'una, mentre i piccoli arrivano alle 3.000 mo a testa. Essendo creature intelligenti e di allineamento buono, vendere uova e piccoli è essenzialmente schiavismo: nelle società di allineamento buono chi lo fa è disprezzato o punito dalla legge.

I pegasi maturano come i cavalli. Gli addestratori professionisti chiedono 1.000 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, l'archetipo avanzato, manovrabilità perfetta, resistenza al fuoco 10, un bonus razziale di +4 ai Tiri Salvezza contro i Veleni e immunità alla Pietrificazione. Alcuni riescono a dire poche parole in Celestiale o Comune. Si rendono conto della loro superiorità agli altri cavalli ed ai pegasi, e non devono essere addestrati a volare con un cavaliere, ma permettono solo ai più grandi eroi di cavalcarli.

Persecutore Invisibile

Media elementale, neutrale

Potenza: +3

Agilità +4

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa 17

Punti Ferita 104 (16d8 + 32)

Movimento 15 m, volo 15 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Fort +13, Riflessi +11, Arbitrio +4

Competenze Furtività +10, Percezione +8

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato,

intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Auran, comprende il Comune ma non lo parla

Sfida 6 (2.300 PE)

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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Pseudodrago

Minuscola drago, buono

Potenza: -2

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 7 (2d4 + 2)

Movimento 4,5 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +4, Percezione +3

Sensi: Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi comprende il Comune e il Draconico ma non parla **Sfida** 1/4 (50 PE)

Resistenza alla Magia. Lo pseudodrago ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sensi Affinati. Lo pseudodrago ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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 su Tempra DC 11 o restare avvelenato 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 due Azioni per risvegliarlo.

Rakshasa

Media immondo, legale malvagio

Potenza: +2

Agilità: +4

Intelletto: +2

Volontà: +3

Magnetismo: +5

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 110 (13d8 + 52)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Ingianno +10, Intuizione +8

Vulnerabilità al Danno perforante di armi magiche impugnate da creatura buone

Immunità al Danno: da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi: Scurovisione 18 m **Linguaggi** Comune, Infernale **Sfida** 13 (10.000 PE)

Immunità alla Magia Limitata. Il rakshasa è immune agli affetti o all'individuazione tramite incantesimi di 6° livello o più basso a meno che non desideri esserne soggetto. Ha vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del rakshasa

- il Carisma (DC 18 per i tiri salvezza degli incantesimi, +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, spostamento planare, visione del vero, volare*

Azioni

Multiattacco. Il rakshasa può effettuare due attacchi di artiglieria.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 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 effettua un riposo breve o lungo, riempiendo i pensieri del bersaglio di immagini e sogni orribili. Il bersaglio maledetto non riceve beneficio dall'aver terminato un riposo breve o lungo. La maledizione perdura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o simile magia.

Remorhaz

Enorme mostruosità, disallineato

Potenza: +7

Agilità: +1

Intelletto: -3

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 195 (17d12 + 85)

Movimento 9 m, scavo 6 m **Tiri Salvezza:**

Immunità ai Danni: freddo, fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m

Linguaggi -

Sfida 11 (7.200 PE)

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il remorhaz o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso, subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. Attacco in mischia con arma: +11 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 un 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 totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del remorhaz, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del remorhaz.

Se il remorhaz subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il remorhaz deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 15 al termine di quel turno 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 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Rugginofago

Media Mostruosità, disallineato

Potenza: +2

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Scurovisione 18 m,

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Fiuto del Ferro. Il rugginofago può individuare, con l'olfatto, l'esatta posizione di metalli ferrosi entro 9 metri.

Arrugginire Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca il rugginofago si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità scende fino a -5, l'arma è distrutta. 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 di Destrezza 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 -1 alla Difesa che forniscono. Le armature ridotte a Difesa 10 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.

Sahuagin

Media umanoide (sahuagin), legale malvagio

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: +1

Volontà: +2

Magnetismo: -1

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Movimento 9 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +5

Sensi: Scurovisione 36 m

Linguaggi Sahuagin

Sfida 1/2 (100 PE)

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 vantaggio 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 6/18 m, 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.

Salamandra

Grande elementale, malvagio

Potenza: +4

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 90 (12d10 + 24)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Vulnerabilità al Danno** freddo

Resistenze al Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni: fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m, **Linguaggi** Ignan

Sfida 5 (1.800 PE)

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 1,5 metri 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: +7 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: +7 a colpire, portata 1 m, gittata 6/18 m, 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.

Satiro

Media fatato, caotico neutrale

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: +1

Volontà: +0

Magnetismo: +2

Difesa 17 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 31 (7d8)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +5, Intrattenere +6, Percezione +2 **Sensi:** Percezione passiva 12 **Linguaggi** Comune, Elfico, Silvano

Sfida 1/2 (100 PE)

Resistenza alla Magia. Il satiro ha vantaggio 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 24/96 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Scheletro

Media non morto, legale malvagio

Potenza: +0

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 (pezzi di armatura) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Vulnerabilità al Danno** da botta

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, sfinimento **Sensi** Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare

Sfida 1/4 (50 PE)

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 24/96 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Scheletro di Cavallo da Guerra

Grande non morto, legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 (pezzi di bardatura) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (3d10 + 6)

Movimento 18 m **Tiri Salvezza:** **Vulnerabilità al Danno** da botta

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, sfinimento **Sensi** Scurovisione 18 m **Linguaggi** - **Sfida** 1/2 (100 PE)

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5

m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Scheletro di Minotauro

Grande non morto, legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -3

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 67 (9d10 + 18)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Vulnerabilità al Danno** da botta

Immunità al Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, sfinimento **Sensi** Scurovisione 18 m **Linguaggi** comprende l'Abissale ma non può parlare **Sfida** 2 (450 PE)

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 turno, 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 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Segugio Infernale

Media immondo, legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 45 (7d8 + 14)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze** Percezione +5

Immunità al Danno: fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m **Linguaggi** comprende l'Infernale ma non può parlare **Sfida** 3 (700 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il segugio ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito od olfatto.

Tattiche di Branco. Il segugio ha vantaggio 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: +5 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 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 12, 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

Potenza: +6

Agilità: +0

Intelletto: +3

Volontà: +4

Magnetismo: +6

Difesa 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 199 (19d10 + 95)

Movimento 12 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Arcano +9, Percezione +10, Religione +15 **Immunità al Danno:** psichico; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici **Immunità alle Condizioni:** affascinato, spaventato **Sensi** visione del vero 36 m **Linguaggi** Comune, Sfinge **Sfida** 17 (18.000 PE)

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 (Intuizione) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno svantaggio.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 12° livello. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (DC del tiro salvezza degli incantesimi 18, +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 da chierico: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, salvare i morenti, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comando, individuazione del magico, individuare male e bene*

2° livello (3 slot): *ristorare inferiore, zona di verità*

3° livello (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi*

4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

5° livello (2 slot): *colpo infuocato, ristorare superiore*

6° livello (1 slot): *banchetto degli eroi*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Ruggito (3/Giorno). La sfinge emette un ruggito magico. Ogni volta che ruggisce prima di terminare un riposo lungo, il ruggito

- 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 Arbitrio DC 18 resta spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Secondo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza su Arbitrio DC 18 resta assordata e spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata è paralizzata e può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Terzo Ruggito. Ogni creatura effettua un tiro salvezza su Tempra DC 18. Chi fallisce il tiro salvezza subisce 44 (8d10) danni da tuono 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. La sfinge recupera le azioni leggendarie 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.

Ginosfinge

Grande mostruosità, legale neutrale

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: +4

Volontà: +4

Magnetismo: +4

Difesa 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Movimento 12 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Arcano +14, Percezione +9,

Religione +9, Storia +14 **Resistenze al Danno** da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno: psichico

Immunità alle Condizioni: affascinato, spaventato **Sensi** visione del vero 36 m **Linguaggi** Comune, Sfinge **Sfida** 11 (7.200 PE)

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 (Intuizione) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno svantaggio.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelletto (DC del tiro salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per eseguire i suoi incantesimi. La sfinge tiene preparati i seguenti incantesimi da mago: Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *identificare, individuazione del magico, scudo*

2° livello (3 slot): *localizza oggetto, oscurità, suggestione*

3° livello (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi, rimuovi maledizione*

4° livello (3 slot): *esilio, invisibilità superiore*

5° livello (2 slot): *conoscenza delle leggende*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Azioni Aggiuntive

La sfinge può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. La sfinge recupera le azioni leggendarie 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.

Spiritello

Minuscola fatato, buono

Potenza: -4

Agilità: +4

Intelletto: +2

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 18 (armatura di cuoio) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 3 m, volo 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +8 (la prova è fatta con svantaggio se lo spiritello sta volando), Percezione +3 **Sensi:** Percezione passiva 13

Linguaggi Comune, Elfico, Silvano

Sfida 1/4 (50 PE)

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/48 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 10 o restare avvelenata 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 due Azioni 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 su Tempra DC 10, lo spiritello apprende anche l'allineamento della creatura. Celestiali, immondi e non morti falliscono automaticamente questo tiro salvezza.

Strige (Uccello Stigeo)

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -3

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 3 m, volo 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/8 (25 PE)

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 turno dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa della perdita di sangue.

Lo strige può staccarsi spendendo 1,5 metri 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 la sua azione per staccare lo strige.

Succube/Incubo

Media immondo (mutaforma), malvagio

Potenza: -1

Agilità: +4

Intelletto: +3

Volontà: +1

Magnetismo: +5

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Movimento 9 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività 5, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +9, Raggirare +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici **Sensi:** Scurovisione 18 m **Linguaggi** Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m **Sfida** 4 (1.100 PE)

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 la sua 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:

+5 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 su Arbitrio DC 15 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 su Tempra DC 15 contro questa magia, subendo 32 (5d10 + 5) danni psichici 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 il bersaglio non termina un riposo lungo. 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.

Tarrasque

Mastodontica mostruosità (titano), disallineato

Potenza: +10

Agilità: +0

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 33 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 676 (33d20 + 330)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Intelletto +5, Saggezza +9, Carisma +9 **Immunità al Danno:** fuoco, veleno; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato
Sensi: vista cieca 36 m, **Linguaggi** -
Sfida 30 (155.000 PE)

Carapace Riflettente. Ogni volta che il tarrasque è il bersaglio di un incantesimo *dardo incantato*, 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 vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

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.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d8 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (4d6 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 20 o cadere prona.

Corna. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (4d10 + 10) danni perforanti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +19 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 un 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 totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del tarrasque, e subisce 56 (16d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del tarrasque.

Se il tarrasque subisce 60 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il tarrasque deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 30 al termine di quel turno 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 su Arbitrio DC 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il tarrasque recupera le azioni leggendarie 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 della sua velocità.

Testuggine Dragona

Mastodontica drago, neutrale

Potenza: +8

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 26 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 341 (22d20 + 110)

Movimento 6 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +11, Saggezza +7

Sensi: Scurovisione 18 m,

Linguaggi Aquan, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 20 o venire spinta di 3 metri lontano dalla testuggine dragona e cadere prona.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, 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 su Tempra DC 18 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.

Troll

Grande gigante, caotico malvagio

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -2

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze** Percezione +2

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi Gigante

Sfida 5 (1.800 PE)

Olfatto Affinato. Il troll ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il troll subisce danno da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno del troll. Il troll muore solo se inizia il suo turno a 0 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Uomo Acquatico

Media umanoide (uomo acquatico), neutrale

Potenza: +0

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa 13

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 3 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +2

Sensi: Percezione passiva 12

Linguaggi Aquan, Comune

Sfida 1/8 (25 PE)

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 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti, o 4 (1d8) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Uomo Albero (Treant)

Enorme pianta, caotico buono

Potenza: +6

Agilità: -1

Intelletto: +1

Volontà: +3

Magnetismo: +1

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 138 (12d12 + 60)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Resistenze al**

Danno da botta, perforante

Vulnerabilità al Danno fuoco

Sensi:

Linguaggi Comune, Druidico, Elfico, Silvano

Sfida 9 (5.000 PE)

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: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (3d6 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +10 a colpire, gittata 18/54 m, 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'ent, eccetto che hanno punteggio di Intelletto e Carisma 1 (-5), 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 un'azione bonus per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero prenderà radici, se possibile.

Uomo Magma (Magmin)

Piccola elementale, caotico neutrale

Potenza: -2

Agilità: +3

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 9 (2d6 + 2)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** Resistenze al

Danno da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni: fuoco

Sensi: Scurovisione 18 m,

Linguaggi Ignan

Sfida 1/2 (100 PE)

Illuminazione Incendiaria. Come azione bonus, 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 penombra 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 su 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 turno.

Unicorno

Grande celestiale, legale buono

Potenza: +4

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +4

Magnetismo: +3

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 67 (9d10 + 18)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** Immunità al

Danno: veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato **Sensi:** Scurovisione 18 m

Linguaggi Celestiale, Elfico, Silvano, telepatia 18 m **Sfida** 5 (1.800 PE)

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 turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza 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: *arte del druido, individuazione del bene e male, passare senza tracce*

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni, dissolvi il bene e il male, intralciare*

Resistenza alla Magia. L'unicorno ha vantaggio 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 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'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. L'unicorno recupera le azioni leggendarie 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 turno dell'unicorno.

Zoccoli. L'unicorno effettua un attacco con gli zoccoli.

Vampiri

Vampiro

Media non morto (mutaforma), legale malvagio

Potenza: +4

Agilità: +4

Intelletto: +3

Volontà: +2

Magnetismo: +4

Difesa: 20 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 144 (17d8 + 68)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +9, Saggezza +7, Carisma +9 **Competenze** Furtività +9, Percezione +17

Immunità al Danno: necrotico; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici
Sensi: Scurovisione 36 m **Linguaggi** le lingue che conosceva in vita **Sfida** 13 (10.000 PE)

Mutaforma. Se il vampiro non è sotto la luce del sole o immerso in acqua corrente, può usare la sua 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 passeggio è 1,5 metri 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 di Forza, Destrezza e Costituzione, 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 turno all'interno dell'acqua corrente. *Ipersensibilità alla Luce.* Il vampiro subisce 20 danni da Luce quando inizia il suo turno alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità. *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 turno 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 sacra, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno 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 abilità.

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: +9 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: +9 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 necrotici. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno necrotico subito, e il vampiro recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. Questa riduzione permane finché il bersaglio non termina un riposo lungo. 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 su Arbitrio DC 17 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 un'azione bonus 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 bonus.

Azioni Aggiuntive

Il vampiro può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del turno 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 della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Progenie Vampirica

Media non morto, malvagio

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Potenza:** +3

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +3

Competenze Furtività +6, Percezione +3

Resistenze ai Danni necrotico; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi: Scurovisione 18 m **Linguaggi** le lingue che conosceva in vita **Sfida** 5 (1.800 PE)

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 turno all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. La Progenie Vampirica subisce 20 danni da Luce quando inizia il suo turno alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità.

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 turno 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 sacra, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno 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 abilità.

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: +7 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: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno necrotico subito, e il vampiro recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. Questa riduzione permane finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Verme Purpureo

Mastodontica mostruosità, disallineato

Potenza: +9

Agilità: -2

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -3

Difesa: 23 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 247 (15d20 + 90)

Movimento 15 m, scavo 9 m **Tiri Salvezza:** Tiri

Salvezza Costituzione +11, Saggezza +4

Sensi: vista cieca 9 m, senso tellurico 18 m,

Percezione passiva 9 **Linguaggi** -

Sfida 15 (13.000 PE)

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 sé.

Azioni

Multiattacco. Il verme effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 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 su Riflessi DC 19 o venire inghiottita dal verme. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del verme, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del verme.

Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il verme deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 21 al termine del suo turno 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 su Tempra DC 19, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Viverna

Grande drago, disallineato

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -3

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 110 (13d10 + 39)

Movimento 6 m, volo 24 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +4

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi -
Sfida 6 (2.300 PE)

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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 15, e subire 24 (7d6) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Wight

Media non morto, malvagio

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa 17 (armatura borchinata)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza: Competenze**

Furtività +4, Percezione +3

Resistenze al Danno necrotico; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati **Immunità al Danno:** veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, sfinimento

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

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 svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il wight può effettuare due attacchi con la spada lungha o due attacchi con l'arco lungo. Può usare Risucchiare Vita al posto di uno dei suoi attacchi con la spada lungha.

Risucchiare Vita. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni necrotici. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o

vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. 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: +4 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: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Wraith

Media non morto, malvagio

Potenza: -2

Agilità: +3

Intelletto: +1

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Movimento 0 m, volo 18 m (fluttua) **Tiri Salvezza:**

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, suono; da botta, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno: necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento **Sensi** Scurovisione 18 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita **Sfida** 5 (1.800 PE)

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. **Tiri**

Salvezza: 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 svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Risucchiare Vita. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 21 (4d8 + 3) danni necrotici. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un

ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. 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.

Xorn

Media elementale, neutrale

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa: 24 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 73 (7d8 + 42)

Movimento 6 m, scavo 6 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +3, Percezione +6

Resistenze al Danno perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Sensi: Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 18

Linguaggi Terran

Sfida 5 (1.800 PE)

Mimetismo di Pietra. Lo xorn ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Zombi

Media non morto, malvagio

Potenza: +2

Agilità: -2

Intelletto: -4

Volontà: -2

Magnetismo: -3

Difesa: 9 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Movimento 6 m

Tiri Salvezza Saggezza +0 **Immunità al Danno:**

veleno **Immunità alle Condizioni:** avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non

può parlare

Sfida 1/4 (50 PE)

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 su 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.

Zombi Ogre

Grande non morto, malvagio

Potenza: +5

Agilità: -2

Intelletto: -4

Volontà: -2

Magnetismo: -3

Difesa: 9 - **Iniziativa:** -2

Punti Ferita 85 (9d10 + 36)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Saggezza +0 **Immunità al Danno:**

veleno **Immunità alle Condizioni:** avvelenato

Sensi: Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende Comune e Gigante ma non può parlare **Sfida** 2 (450 PE)

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 su 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: +7 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

Potenza: +5

Agilità: -2

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 59 (7d12 + 14)

Movimento 6 m **Tiri Salvezza:** **Vulnerabilità al Danno** fuoco

Resistenze al Danno da botta, perforante

Sensi:

Lingue una lingua conosciuta dal suo creatore

Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

Azioni

Schianto. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti.

Alce

Grande bestia, disallineato

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 13 (2d10 + 2)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su 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

Potenza: +5

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: +0

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 42 (5d12 + 10)

Movimento 18 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Lingue Alce Gigante, comprende il Comune, l'Elfico e il

Silvano ma non può parlarli

Sfida 2 (450 PE)

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 turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o cadere prono.

Azioni

Rostro. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.

Colpisce: 22 (4d4 + 4) danni contundenti.

Aquila

Piccola bestia, disallineato

Potenza: -2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 3 (1d6)

Movimento 3 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Vista Affinata. L'aquila ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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, buono

Potenza: +3

Agilità: +4

Intelletto: -1

Volontà: +2

Magnetismo: +0

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 26 (4d10 + 4)

Movimento 3 m, volo 24 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Lingue Aquila Gigante, comprende il Comune e l'Aereo ma non

può parlarli

Sfida 1 (200 PE)

Vista Affinata. L'aquila ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +5 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

Potenza: -2

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 5 (1d8 + 1)

Movimento 3 m, volo 15 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha vantaggio 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'Intelletto superiore e un'attitudine maligna.

Grande bestia, malvagio

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 22 (3d10 + 6)

Movimento 3 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +3

Sensi:

Lingue comprende il Comune ma non può parlare

Sfida 1 (200 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha vantaggio 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

Potenza: -1

Agilità: +2

Intelletto: -3

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 3 (1d6)

Movimento 9 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Tattiche di Branco. Il babbuino ha vantaggio 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

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 90 (12d12 + 12)

Movimento 0 m, nuoto 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +3

Sensi: vista cieca 36 m

Lingue -

Sfida 3 (700 PE)

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 vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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

Potenza: +2

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa 13

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Cammello

Grande bestia, disallineato

Potenza: +3

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -3

Difesa: 10 - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 15 (2d10 + 4)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** Percezione passiva 9

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Cane della Morte

Il cane della morte è un orribile segugio a due teste che si aggira per pianure, deserti e sotterranei.

Media mostruosità, malvagio

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: -4

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +4, Percezione +5

Sensi: visione al buio 36 m **Lingue** -

Sfida 1 (200 PE)

Bicefalo. Il cane ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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 su Tempa DC 12 contro la malattia o restare avvelenato 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

Potenza: +1

Agilità: +4

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +4

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +5, Percezione +3

Sensi:

Lingue Cane Intermittente, comprende il Silvano ma non può parlarlo

Sfida 1/4 (50 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il cane ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +1

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 4 (1d8)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 2 (1d4) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 10 o cadere prona.

Piedi Saldi. Il caprone ha +1d6 ai tiri salvezza di Forza e Destrezza 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

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o cadere prona.

Piedi Saldi. Il caprone ha +1d6 ai tiri salvezza di Forza e Destrezza 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

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 13 (2d10 + 2)

Movimento 18 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa 13 (più possibile bardatura)

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 18 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un altro attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.

Azioni

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Cavallo da Tiro

Grande bestia, disallineato

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Cavallo Marino

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa 13

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 0 m, nuoto 6 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 0 (0 PE)

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sottacqua.

Cavallo Marino Gigante

Il cavallo marino gigante viene spesso impiegato come cavalcatura dagli umanoidi acquatici.

Grande bestia, disallineato

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 16 (3d10)

Movimento 0 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

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 turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 11 o cadere prona.

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sottacqua.

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

Potenza: -3

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 4 (1d6 + 1)

Movimento 9 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 9 m

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 su 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

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -3

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 4 (1d8)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** Percezione passiva 12

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Cinghiale

Media bestia, disallineato

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -3

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** Percezione passiva 9

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 11 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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

Potenza: +4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -3

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 42 (5d10 + 15)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 6 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +2

Sensi:

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

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

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 85 (9d12 + 27)

Movimento 9 m, nuoto 15 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +5

Sensi:

Lingue -

Sfida 5 (1.800 PE)

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: +9 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 su Tempra DC 16 o cadere prono.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 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

Potenza: -4

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 3 m, volo 15 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

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 di Saggezza (Intuizione) DC 10.

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Donnola

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -4

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +5, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Udito e Olfatto Affinati. La donnola ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Donnola Gigante

Media bestia, disallineato

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: -3

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 9 (2d8)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +5, Percezione +3

Sensi: visione al buio 18 m **Lingue** -

Sfida 1/8 (25 PE)

Udito e Olfatto Affinati. La donnola ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +6

Agilità: -1

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 76 (8d12 + 24)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 4 (1.000 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 12 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, l'elefante può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni perforanti.

Pestone. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio prono.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Falco

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -3

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 3 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Vista Affinata. Il falco ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: -2

Agilità: +2

Intelletto: -4

Volontà: +2

Magnetismo: -3

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 7 (2d6)

Movimento 3 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

Tattiche di Branco. Il falco ha vantaggio 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 vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Frizzo

Il frizzo è un pesce carnivoro dai denti affilati.

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 0 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 18 m **Lingue** -

Sfida 0 (10 PE)

Frenesia Sanguinaria. Il frizzo ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Il frizzo può respirare solo sottacqua.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Gatto

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 12 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +4, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Affinato. Il gatto ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno tagliente.

Granchio

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 6 m, nuoto 6 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +2

Sensi: vista cieca 9 m

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Anfibio. Il granchio può respirare aria e acqua.

Azioni

Artiglio (Chela). Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire,

portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno da botta.

Granchio Gigante

Media bestia, disallineato

Potenza: +2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 13 (3d8)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +4

Sensi: vista cieca 9 m

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

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

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa 13

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 1,5 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +3, Percezione +3

Sensi: visione al buio 36 m **Lingue -**

Sfida 0 (10 PE)

Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Udito e Vista Affinati. Il gufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +2

Agilità: +3

Intelletto: -1

Volontà: +2

Magnetismo: +0

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 1,5 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +4, Percezione +5

Sensi: visione al buio 36 m

Lingue Gufo Gigante, comprende Comune, Elfico e Silvano ma non può parlarli

Sfida 1/4 (50 PE)

Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Udito e Vista Affinati. Il gufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +1

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa 13

Punti Ferita 5 (1d8 + 1)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Tattiche di Branco. La iena ha vantaggio 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

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Rabbia. Quando la iena riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco di mischia durante il proprio round, la iena può svolgere un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 26 (4d10 + 4)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +6, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Balzo. Se il leone si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglieria durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un attacco di morso come azione bonus.

Olfatto Affinato. Il leone ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Salto con Rincorsa. Con 3 metri di rincorsa, il leone può saltare in lungo fino a 7,5 metri.

Tattiche di Branco. Il leone ha vantaggio 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.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Lucertola

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 6 m, scalata 6 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 9 m

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

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 abilità.

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

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Movimento 9 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 9 m, **Lingue** -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 abilità.

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

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +4, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. Il lupo ha vantaggio 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 su Tempra DC 11 o cadere prona.

Dinolupo (Metalupo)

Grande bestia, disallineato

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 37 (5d10 + 10)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +4, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. Il lupo ha vantaggio 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 su 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, malvagio

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 75 (10d10 + 20)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +3, Percezione +5

Immunità al Danno: freddo

Sensi: Percezione passiva 15

Lingue Comune, Gigante, Lupo Invernale

Sfida 3 (700 PE)

Camuffamento di Neve. Il lupo ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi su terreno innevato.

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. Il lupo ha vantaggio 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o cadere prona.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il lupo esala un'esplosione di vento gelido in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi DC 12, 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

Potenza: +7

Agilità: -1

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** -1

Punti Ferita 126 (11d12 + 55)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 6 (2.300 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 18 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il mammut può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (4d8 + 7) danni perforanti.

Pestone. Attacco con arma da mischia: +11 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

Potenza: +2

Agilità: +2

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 5 (1d8 + 1)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il mastino ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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 su Tempra DC 11 o cadere prono.

Mulo

Media bestia, disallineato

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

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 di Forza e Destrezza 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

Potenza: +5

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +2

Magnetismo: -2

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 34 (4d10 + 12)

Movimento 12 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Affinato. L'orso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

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

Potenza: +3
Agilità: +0
Intelletto: -2
Volontà: +1
Magnetismo: -2
Difesa 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Movimento 12 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:**
Competenze Percezione +3
Sensi:
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto Affinato. L'orso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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.

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

Potenza: +5
Agilità: +0
Intelletto: -2
Volontà: +2
Magnetismo: -2
Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Movimento 12 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**
Competenze Percezione +3
Sensi:
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Olfatto Affinato. L'orso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

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 DIFESAVERNE

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

Potenza: +2
Agilità: +3
Intelletto: -4
Volontà: +2
Magnetismo: -2
Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 15 m, scalata 12 m **Tiri Salvezza:**
Competenze Furtività +6, Percezione +4
Sensi: Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 12 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la pantera può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La pantera ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Piovra

Piccola bestia, disallineato

Potenza: -3
Agilità: +3
Intelletto: -4
Volontà: +0
Magnetismo: -3
Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 1,5 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**
Competenze Furtività +4, Percezione +2
Sensi: visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Camuffamento Subacqueo. La piovra ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate sottacqua.

Respirare Acqua. La piovra può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovra può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno da botta e il bersaglio è afferrato (DC 10 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la piovra non può usare i suoi tentacoli contro un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Una nube di inchiostro del raggio di 1,5 metri si estende tutt'intorno alla piovra quando si trova sottacqua. L'aria è oscurata pesantemente per 1 minuto, sebbene una forte corrente possa dissolvere la nube più rapidamente. Dopo aver rilasciato l'inchiostro, la piovra può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Piovra Gigante

Grande bestia, disallineato

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -3

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa 13

Punti Ferita 52 (8d10 + 8)

Movimento 3 m, nuoto 18 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +5, Percezione +4

Sensi: visione al buio 18 m **Lingue -**

Sfida 1 (200 PE)

Camuffamento Subacqueo. La piovra ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate sottacqua.

Respirare Acqua. La piovra può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovra può trattenere il fiato per 1 ora.

Azioni

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrata (DC 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e la piovra non può usare i suoi tentacoli contro un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Una nube di inchiostro del raggio di 6 metri si estende tutt'intorno alla piovra quando si trova sottacqua. L'aria è oscurata pesantemente per 1 minuto, sebbene una forte corrente

possa dissolvere la nube più rapidamente. Dopo aver rilasciato l'inchiostro, la piovra può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Pipistrello

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 1,5 m, volo 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 18 m,

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Ecolocazione. Il pipistrello non può usare la vista cieca se assordato.

Udito Affinato. Il pipistrello ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante.

Pipistrello Gigante

Grande bestia, disallineato

Potenza: +3

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 22 (4d10)

Movimento 3 m, volo 18 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 18 m,

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Ecolocazione. Il pipistrello non può usare la vista cieca se assordato.

Udito Affinato. Il pipistrello ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Pony

Media bestia, disallineato

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1
Magnetismo: -2
Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

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)

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 6 m, scalata 6 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +4

Sensi: visione al buio 9 m, **Lingue** -

Sfida 0 (10 PE)

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 abilità.

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 di Costituzione DC 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 scomparire rapidamente dopo aver attaccato.

Grande mostruosità, disallineato

Potenza: +3

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -2

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 32 (5d10 + 5)

Movimento 9 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +6

Sensi: visione al buio 18 m, **Lingue** -

Sfida 3 (700 PE)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Gita Eterea. Come azione bonus, 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 abilità.

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 su 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

Potenza: +2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 26 (4d10 + 4)

Movimento 9 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +7

Sensi: vista cieca 3 m, visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

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 abilità.

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 su 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 9/18 m, una creatura. **Colpisce:** Il bersaglio è intralciato dalla ragnatela. Con un'azione, il bersaglio intralciato può effettuare una prova di Forza DC 12 e, in caso di successo, spezzare la tela. La ragnatela può essere anche attaccata e distrutta (Difesa 10; pf 5; vulnerabilità al danno da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici 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

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 12 m, scalata 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +7, Percezione +3

Sensi: vista cieca 3 m, visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 abilità.

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 su 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

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa 13

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 6 m, nuoto 6 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +3, Percezione +1

Sensi: visione al buio 9 m,

Lingue -

Sfida 0 (0 PE)

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 1,5 metri, 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

Potenza: +1

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa 13

Punti Ferita 18 (4d8)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Furtività +3, Percezione +2

Sensi: visione al buio 9 m

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 un 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 totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 5 (2d4) danni da acido all'inizio di ciascun turno 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 1,5 metri di movimento, uscendo prona.

Ratto

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 6 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 9 m,

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Affinato. Il ratto ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: -2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 7 (2d6)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 18 m, **Lingue** -

Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto Affinato. Il ratto ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Tattiche di Branco. Il ratto ha vantaggio 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 PE)

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 su 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

Potenza: +5

Agilità: -1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

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 turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza 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

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa 13

Punti Ferita 39 (6d10 + 6)

Movimento 6 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 9 m,

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

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 un 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 totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno 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 1,5 metri 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

Potenza: -1

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 4 (1d6 + 1)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 9 m

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Illuminazione. Lo scarabeo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e penombra 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

Potenza: -1

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 3 (1d6)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Tattiche di Branco. Lo sciacallo ha vantaggio 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 vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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.

Sciame

Gli sciame 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 sciame, e la loro aggressività è quasi innaturale.

Sciame di Centopiedi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 6 m, scalata 6 m **Tiri Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 3 m **Lingue** -

Sfida 1/2 (100 PE)

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

Potenza: -2

Agilità: +2

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 24 (7d8 – 7)

Movimento 3 m, volo 15 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +5

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito **Sensi** Percezione passiva 15

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 Frizzi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

Potenza: +2

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 28 (8d8 – 8)

Movimento 0 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: visione al buio 18 m **Lingue** -

Sfida 1 (200 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo sciame ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo sciame può respirare solo sottacqua.

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 frizzo. 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

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 6 m, scalata 6 m **Tiri Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 3 m **Lingue** -

Sfida 1/2 (100 PE)

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

Potenza: -3

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 0 m, volo 9 m **Tiri Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 18 m, **Lingue** -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 6 m, scalata 6 m **Tiri Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato,

afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 3 m **Lingue** -

Sfida 1/2 (100 PE)

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 abilità.

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 9 (-1)

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 24 (7d8 - 7)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Resistenze al Danno** da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: visione al buio 9 m, **Lingue** -

Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Affinato. Lo sciame ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 6 m, scalata 6 m, scavo 6 m **Tiri**

Salvezza: **Resistenze al Danno** da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 3 m **Lingue** -

Sfida 1/2 (100 PE)

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

Potenza: -1

Agilità: +4

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa 17

Punti Ferita 36 (8d8)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri** **Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 3 m, **Lingue** -

Sfida 2 (450 PE)

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: +7 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 su 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

Potenza: -4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -2

Magnetismo: -4

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 1,5 m, volo 9 m **Tiri** **Salvezza:**

Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente **Immunità alle Condizioni:** affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: vista cieca 3 m **Lingue** -

Sfida 1/2 (100 PE)

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.

Scimmione

Media bestia, disallineato

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 19 (3d8 + 6)

Movimento 9 m, scalata 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Atletica +5, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

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 7,5/15 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Scimmione Gigante

Enorme bestia, disallineato

Potenza: +6

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -2

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 157 (15d12 + 60)

Movimento 12 m, scalata 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Atletica +9, Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 7 (2.900 PE)

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 15/30 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (7d6 + 6) danni contundenti.

Scorpione

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -4

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Movimento 3 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 3 m

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

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 su 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

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -4

Difesa: 18 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 52 (7d10 + 14)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 18 m

Lingue -

Sfida 3 (700 PE)

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 su 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

Potenza: +3

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 13 (2d10 + 2)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 3 m,

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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

Potenza: +5

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 60 (8d12 + 8)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +2

Sensi: vista cieca 3 m

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Stritolare. Attacco con arma da mischia: +7 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

Potenza: -4

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa: 15 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** vista cieca 3 m,

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

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 su 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

Potenza: +0

Agilità: +4

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa 17

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m, nuoto 9 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +2

Sensi: vista cieca 3 m

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d4 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su 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

Potenza: -3

Agilità: +4

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa 17

Punti Ferita 5 (2d4)

Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m **Tiri**

Salvezza: **Sensi:** vista cieca 3 m,

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

Sorvolare. Il serpente non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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 4,5 a 6 metri e di solito caccia in solitario nelle acque più profonde.

Grande bestia, disallineato

Potenza: +4

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 0 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +2

Sensi: vista cieca 9 m

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sottacqua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 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

Potenza: +2

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 14 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Movimento 0 m, nuoto 12 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +2

Sensi: vista cieca 9 m

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sottacqua.

Tattiche di Branco. Lo squalo ha vantaggio 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 1,5

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

Potenza: +6

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -3

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 126 (11d12 + 55)

Movimento 0 m, nuoto 15 m **Tiri Salvezza:**

Competenze Percezione +3

Sensi: vista cieca 18 m

Lingue -

Sfida 5 (1.800 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha vantaggio ai tiri di attacco

in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sottacqua.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5

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

Potenza: -3

Agilità: +3

Intelletto: -2

Volontà: -1

Magnetismo: -2

Difesa 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4)

Movimento 3 m, volo 12 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

visione al buio 18 m

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

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 turno dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa della perdita di sangue.

Lo strige può staccarsi spendendo 1,5 metri 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 la sua azione per staccare lo strige.

Tasso

Minuscola bestia, disallineato

Potenza: -3

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 3 (1d4 + 1)

Movimento 6 m, scavo 1,5 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 9 m,

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Affinato. Il tasso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +2

Agilità: +0

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -3

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Movimento 9 m, scavo 3 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:** visione al buio 9 m,

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Affinato. Il tasso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) 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

Potenza: +4

Agilità: +3

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 37 (5d10 + 10)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +6, Percezione +3

Sensi: visione al buio 18 m **Lingue** -

Sfida 1 (200 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La tigre ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

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

Potenza: +4

Agilità: +2

Intelletto: -4

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 52 (7d10 + 14)

Movimento 12 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +6, Percezione +3

Sensi:

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

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 turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza su Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La tigre ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. 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: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Vespa Gigante

Media bestia, disallineato

Potenza: +0

Agilità: +2

Intelletto: -2

Volontà: +0

Magnetismo: -4

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 13 (3d8)

Movimento 3 m, volo 15 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

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 su 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, malvagio

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -2

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 15 (armatura naturale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 26 (4d10 + 4)

Movimento 15 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +4

Sensi: visione al buio 18 m

Lingue Goblin, Worg

Sfida 1/2 (100 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il worg ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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 su Tempra DC 13 o cadere prona.

APPENDICE B: PERSONAGGI NON GIOCAN- TI

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.

Tratti Razziali. Puoi aggiungere tratti razziali ad un PNG. Ad esempio, un mezzuomo sacerdote avrebbe velocità 7,5 metri e il tratto Fortunato. Aggiungere i tratti razziali ad un PNG non ne modifica il grado di sfida. **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 dalla stessa lista di incantesimi. 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 Classe Armatura 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 allineamento **Potenza:** +2

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa: 20 (giaco di maglia, scudo) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Percezione +2

Sensi: Percezione passiva 12

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6/18 m, 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 allineamento **Potenza:** +3

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa 21 (armatura di strisce)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Atletica +5, Percezione +2

Sensi: Percezione passiva 12

Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

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 30/120 m, un bersaglio. **Colpisce:** 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Cavaliere

I cavalieri sono combattenti che giurano fedeltà a sovrani, ordini religiosi, e nobili cause.

L'allineamento del cavaliere determina fino a che punto è disposto ad onorare il suo giuramento.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento **Potenza:** +3

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa: 23 (armatura di piastre) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Tiri Salvezza**

Costituzione +4, Saggezza +2 **Sensi**

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

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 30/120 m, un bersaglio. **Colpisce:** 5 (1d10) perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). 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.

Gladiatore

Addestrati per intrattenere le folle, sono tra i combattenti più pericolosi in circolazione.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi

allineamento **Potenza:** +4

Agilità: +3

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +3

Difesa: 20 (armatura di cuoio borchiato, scudo) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 112 (15d8 + 45)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza** Forza +7, Destrezza +5, Costituzione +6 **Competenze** Atletica +10, Intimidazione +5

Sensi:

Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 5 (1.800 PE)

Bruto. Un'arma da mischia infligge un dado aggiuntivo di danno

quando un gladiatore colpisce con essa (già incluso nell'attacco).

Coraggioso. Il gladiatore ha +1d6 ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il gladiatore effettua tre attacchi da mischia o due attacchi a gittata.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +7 a colpire, portata 1 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni taglienti se usata con due mani.

Botta di Scudo. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza DC 15 o cadere prono.

Reazioni

Parata. Il gladiatore somma 3 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il gladiatore deve vedere l'attaccante e impugnare 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 allineamento **Potenza:** +1

Agilità: +1

Intelletto: +1

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 18 (pettorale) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 9 (2d8)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Intuizione +4, Persuasione +5, Raggiro +5 **Sensi:**

Percezione passiva 12 **Lingue** due lingue qualsiasi **Sfida** 1/8 (25 PE)

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 allineamento **Potenza:** +0

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: +0

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 4 (1d8)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 0 (10 PE)

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.

Picchiatore

I picchiatori sono criminali spietati abili nell'intimidire e perpetrare atti di violenza. Lavorano per soldi e si fanno pochi scrupoli.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Potenza: +3

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: +1

Difesa 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Intimidazione +2

Sensi:

Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche di Branco. Il picchiatore ha vantaggio 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

Multiattacco. Il picchiatore effettua due attacchi da mischia.

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Gittata: +2 a colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. **Colpisce:** 5 (1d10) danni perforanti.

Bandito/Pirata

Che siano uomini di strada o di mare (pirati) costoro guadagnano da vivere depredando il prossimo.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Potenza: +1

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +0

Magnetismo: +0

Difesa: 14 (armatura di cuoio) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

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 24/96 metri, 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 allineamento **Potenza:** +0

Agilità: +3

Intelletto: +1

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 27 (6d8)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Furtività +4, Intuizione +4, Investigazione +5,

Percezione +6, Persuasione +5, Raggiro +5,

Rapidità di Mano +4 **Sensi:** Percezione passiva 16

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 1 (200 PE)

Attacco Furtivo (1/Turno). La spia infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con

un attacco con arma e ha vantaggio 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 svantaggio al tiro di attacco. **Azione Astuta.** Durante ciascun suo turno, la spia può usare un'azione bonus per effettuare l'azione Disimpegnarsi, 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 12 m, 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 allineamento non legale

Potenza: +3

Agilità: +3

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +2

Difesa: 18 (armatura di cuoio borchiato) -

Iniziativa: +3

Punti Ferita 65 (10d8 + 8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Forza +4, Destrezza +5, Saggezza +2

Competenze Atletica +4, Raggiro +4 **Sensi:**

Percezione passiva 10

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 2 (450 PE)

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 6/18 metri, 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 allineamento non buono

Potenza: +1

Agilità: +3

Intelletto: +2

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa: 18 (armatura di cuoio borchiato) -

Iniziativa: +3

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Intelletto +4

Competenze Acrobazia +6, Furtività +9,

Percezione +3, Raggiro +3 **Sensi:**

Lingue Gergo dei Ladri più due altre lingue **Sfida** 8 (3.900 PE)

Assassinare. Durante il suo primo turno, l'assassino ha vantaggio ai tiri di attacco contro le creature che non hanno ancora svolto nessun turno. 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 vantaggio 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 svantaggio al tiro di attacco.

Evasione. Se l'assassino è vittima di un effetto che permette di effettuare un tiro salvezza su 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: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 15, 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 24/96 metri, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra DC 15,

subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Magi

I magi trascorrono la vita nello studio e la pratica della magia.

VARIANTE: FAMIGLI

Qualsiasi incantatore che possa eseguire l'incantesimo *trovare famiglia* (come un magio) è probabile che abbia un famiglia. Il famiglia può essere una delle creature descritte nell'incantesimo (vedi le *Regole Base*) o qualche altro mostro Minuscolo, come un artiglio strisciante, un diavolello, uno pseudodrago o un demonietto.

Magio Avventuriero

Un magio 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 9 (-1)

Agilità: +2

Intelletto: +3

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 14 - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 22 (5d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Intelletto +5, Saggezza +3

Competenze Arcano +5, Storia +5

Sensi:

Lingue quattro lingue qualsiasi

Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi. Il magio è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelletto (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il magio ha preparato i seguenti incantesimi da mago: Trucchetti (a volontà): *luce, mano magica, stretta folgorante*
1° livello (4 slot): *charme su persona, dardo incantato*
2° livello (3 slot): *bloccare 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 Magio

Un magio che ha stabilito una discreta fama nel territorio e che attira intorno a sé studenti da ogni dove.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 9 (-1)

Agilità: +2

Intelletto: +3

Volontà: +1

Magnetismo: +1

Difesa: 14 (15 con *armatura del magio*) - **Iniziativa:** +3

Punti Ferita 40 (9d8)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Intelletto +6, Saggezza +4

Competenze Arcano +6, Storia +6

Sensi:

Lingue quattro lingue qualsiasi

Sfida 6 (2.300 PE)

Incantesimi. Il magio è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelletto (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al colpire con attacchi con incantesimo). Il magio ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato, luce, mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *armatura del magio, dardo incantato, individuare magia, scudo*

2° livello (3 slot): *passo velato, suggestione*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, volare*

4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*

5° livello (1 slot): *cono di freddo*

Azioni

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Arcimagio

Un mago molto potente (e anche molto anziano) che studia i segreti del multiverso.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento **Potenza:** +0

Agilità: +2

Intelletto: +5

Volontà: +2

Magnetismo: +3

Difesa: 14 (15 con *armatura del magio*) - **Iniziativa:** +5

Punti Ferita 99 (18d8 + 18)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Intelletto +9, Saggezza +6

Competenze Arcano +13, Storia +13

Resistenze al Danno danno degli incantesimi; da botta, perforante e tagliente non magico (da *pelle di pietra*) **Sensi:** Percezione passiva 12

Lingue sei lingue qualsiasi

Sfida 12 (8.400 PE)

Incantesimi. Il mago è un incantatore di 18° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelletto (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 al colpire con attacchi con incantesimo). L'arcimago può eseguire *camuffare sé stesso* e *invisibilità* a volontà e ha preparato i seguenti incantesimi da mago: Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato*, *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *stretta folgorante*
 1° livello (4 slot): *armatura magica**, *dardo incantato*, *identificare*, *individuare magia*
 2° livello (3 slot): *immagine speculare*, *individuazione dei pensieri*, *passo velato*
 3° livello (3 slot): *controincantesimo*, *fulmine*
 4° livello (3 slot): *esilio*, *pelle di pietra**, *scudo di fuoco*
 5° livello (3 slot): *cono di freddo*, *muro di forza*, *scrutare*
 6° livello (1 slot): *globo di invulnerabilità*
 7° livello (1 slot): *teletrasporto*
 8° livello (1 slot): *vuoto mentale**
 9° livello (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 6/18 m, 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 allineamento non buono

Potenza: +1

Agilità: +1

Intelletto: +0

Volontà: +1

Magnetismo: +0

Difesa: 14 (armatura di cuoio) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 9 (2d8)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Raggiro +2, Religione +2

Sensi:

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Oscura Devozione. Il cultista ha vantaggio 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 allineamento **Potenza:** +0

Agilità: +0

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 11 - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 9 (2d8)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Medicina +4, Religione +2

Sensi: Percezione passiva 12

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi. L'accolito è un incantatore di 1° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al colpire con attacchi con incantesimo). L'accolito ha preparato i seguenti incantesimi da chierico: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra*, *luce*, *taumaturgia* 1° livello (3 slot): *benedizione*, *cura ferite*, *santuario*

Azioni

Randello. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata

1,5 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 allineamento non buono

Potenza: +1

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +2

Difesa: 15 (armatura di cuoio) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Persuasione +4, Raggiro +4, Religione +2 **Sensi**

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 11, +3 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comando, infliggi ferite, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persona*

Oscura Devozione. Il cultista ha vantaggio 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 6/18 m, 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 allineamento **Potenza:** +0

Agilità: +0

Intelletto: +2

Volontà: +3

Magnetismo: +1

Difesa: 15 (giaco di maglia) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Movimento 7,5 m **Tiri Salvezza:** **Competenze**

Medicina +7, Persuasione +3, Religione +4 **Sensi:**

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 2 (450 PE)

Eminenza Divina. Come azione bonus, 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 turno. Se il sacerdote spende uno slot di 2° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello sopra il 1°.

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 5° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *cura ferite, dardo tracciante, santuario*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, ristorare inferiore*

3° livello (2 slot): *dissolvi magie, guardiani spirituali*

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 allineamento caotico

Potenza: +3

Agilità: +1

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 15 (armatura di pelle) - **Iniziativa:** +1

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 2 (450 PE)

Incauto. All'inizio del suo turno, il berserker può ottenere vantaggio su tutti i tiri di attacco con armi da mischia effettuati durante quel turno, ma i tiri di attacco contro di esso hanno vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

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 allineamento **Potenza:** +2

Agilità: +0

Intelletto: -1

Volontà: +1

Magnetismo: -1

Difesa: 14 (armatura di pelle) - **Iniziativa:** +0

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza:** **Sensi:**

Lingue una qualsiasi lingua

Sfida 1/8 (25 PE)

Tattiche di Branco. Il combattente tribale ha vantaggio 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 6/18 m, 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.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento **Potenza:** +0

Agilità: +1

Intelletto: +1

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa 13 (16 con *pelle di corteccia**)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza: Competenze**

Medicina +4, Natura +3, Percezione +4 **Sensi** Percezione passiva 14

Lingue Druidico più due altre lingue

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (DC dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da druido: Trucchetti (a volontà): *arte druidica, bastone, produrre fiamma*

1° livello (4 slot): *intralciare, onda tonante, parlare con gli animali, passo veloce*

2° livello (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 6/18 m, 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 allineamento

Potenza: +1

Agilità: +2

Intelletto: +0

Volontà: +2

Magnetismo: +1

Difesa: 15 (armatura di cuoio) - **Iniziativa:** +2

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Movimento 9 m **Tiri Salvezza: Competenze**

Furtività +6, Natura +4, Percezione +5, Sopravvivenza +5

Sensi: Percezione passiva 15

Lingue una qualsiasi lingua (di solito Comune)

Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'esploratore ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) 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 45/180 m, un bersaglio.

CONVERSIONE MOSTRI

Per aggiungere altri mostri a DBS vi invito a convertire da Pathfinder o dalla 5ed del famoso gioco di ruolo i vari mostri.

DBS è di base un sistema D20 fortemente modificato nelle dinamiche ma non nelle fondamenta dei valori numerici.

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 (CR 1/3) > questo valore rimane il medesimo in DBS

XP 135 > questo valore non ha più senso

Orc warrior 1 > non ci interessa

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

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 DBS, in questo caso fotofobia leggera oppure si applicano direttamente le penalità indicate.

AC 13, touch 10, flat-footed 13 (+3 armor) > la AC deve essere aumentata di 2 in ogni componente

Competenza Armi: è pari al BAB indicato

Competenza Magia: di base è metà del CR. Utile solo se la creatura ha poteri magici.

hp 6 (1d10+1) > rimane uguale

Fort +3, Ref +0, Will -1 > si traducono in Tempra, Agilità e Arbitrio. Il punteggio rimane uguale

Speed 30 ft. > è il movimento, in questo caso è 9 metri

Melee falchion +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. Rimane uguale

Str 17, Dex 11, Con 12, Int 7, Wis 8, Cha 6 > toglie 10 dalla somma di Forza e Costituzione e poi fai la media arrotondata per eccesso per determinare la Potenza, in questo caso $((17+12)/2-10)/2=3$. Devi prendere solo la parte bonus.

Base Atk +1; CMB +4; CMD 14 > il primo valore determina la Difesa. Suggesto di usare direttamente i bonus al colpire indicati nel melee.

Feats Weapon Focus (falchion) > Arma Focalizzata. Il bonus dell'abilità è già calcolata nei valori di Melee

Skills Intimidate +2 > rimane uguale. In questo caso è Faccia Tosta

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'.

SCHEMA E MANUALE

Il link diretto per l'ultima versione compilata di DBS e'

[https:](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf)

[//github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf)

Questo il link per la scheda

<https://github.com/buzzqw/DBS/blob/master/DBS-schedav6.pdf>

Questa versione non e' propriamente la piu' indicata da usare in quanto contiene tutte le modifiche attive e non definite apportate al sistema.

Le versioni "stabili" le trovi su Versioni (<https://github.com/buzzqw/DBS/releases/latest>)

[illegible]

Equipaggiamento		
	Pozioni:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame
	Pergamene:	Gemme

Patrono: _____

Competenza Magica: _____

Incantesimi al giorno (CM/2+5): _____

Incantesimi lanciati:

Concentrazione:

Danno subito: 3d6+CM+Caratteristica > Difficolta' + danno

Distratto: 3d6+CM+Caratteristica > Difficolta' + 5

Simbolo:

Devoto – Seguace:

Manifestazione:

Elemento favorito:

Caratteristica: Int Vol Valore:

Tiro per Colpire: 3d6+CM+Caratteristica

Incantesimi Conosciuti	Difficolta'	pag

Incantesimi Conosciuti	Difficolta'	pag

Varie

AUTORE

AUTORE ED IDEATORE: Andres Zanzani - azanzani@gmail.com

COAUTORE: Roberta Giorgini - madgiorgini@yahoo.it

Playtesting: Fabrizio Bonetti, Emanuele Pezzi, Nicola Ricottone, Marco Valmori, Edoardo Zanzani, Isotta Zanzani, Federica Angeli

Un ringraziamento speciale a tutta la mia famiglia che mi ha sopportato e supportato in questi anni disperati!

Powered by \LaTeX & **GitHub**

Andres Zanzani

LICENZA

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

CHANGELOG

- 1.0.1 aggiunto changelog, aggiunti ambiti agli dei con vantaggi e svantaggi, modificato da +2 a +1 bonus da riselectare
essenza
- 1.0.2 layout, layout, layout, prime correzioni ad ambiente, prime correzioni a masterizzare
- 1.0.3 perfezionati e sistemati dei, aggiornate razze,
- 1.0.4 rivisti costi base magia, aggiornate descrizione magia
- 1.0.5 aggiornati dei
- 1.0.6 vari errori di scrittura, aggiunti kender (al posto di halfling), aggiunto sgambetto, modificato combattimenti a due mani, chiarimenti, dettagli su incanalare energia ed imposizioni delle mani, Fare infuriare, riviste divinità, armature
- 1.0.7 aggiornati dettagli divinità, modificati penalità al CM per Armature
- 07/06/2018 STAMPA
- 1.0.8 correzioni divinità, aggiornati Drow, aggiunto CRP, gestione attacchi multipli,
- 1.0.9 rifiniture, precisazione su armature, iniziativa carte
- 1.0.10 modificati bonus e gestione armature, layout, riordinati e sistemati termini di base, aggiunti scudi alla tipologia di arma, modificati costi essenza distruzione su elementi, chiarimenti su magia, layout, piccole correzioni e chiarimenti
- 15/10/2018 STAMPA
- 2.0.10 nell'iniziativa con carte si pescano carte in base al valore di Intelletto se si lanciano Essenze, chiarimenti, più magie nello stesso round, rimosso danno da sanguinamento in distruzione e corretti riferimenti a potenze ed Agilità, precisazione su movimento
- 2.0.11 sistemato elenco armi semplici, aggiunti nuovi svantaggi, aggiornato incanalare energia, +1 caratteristiche ogni 4 livelli, reso più chiaro combattimento a due mani
- 21/11/2018 STAMPA
- 2.0.12 modificata e semplificata magia, ridotti costi essenza, rimosso residui di usare oggetti magici, modificato check concentrazione, piccole correzioni, aggiunto link a scheda online, modificato valori base delle caratteristiche, 0 è normale, 1 buono, 2 ottimo, 3 eccezionale, precisazioni sul linguaggio, avviato Monster Manual, aggiunta levitazione e volo, aggiunta abilità ferocia, aggiunta breve descrizioni di yeru e portali, modificata iniziativa
- 2.0.13 aggiunti tratti, ripristinate e modificati divinità di Codex, modificato recupero pf dopo nottata, modificato il sistema di modificatore in base +1d6 o -1d6 a seconda di un bonus o malus con lo scopo di semplificare e ridurre tanti modifiche ad un vantaggio o svantaggio di dado, migliorata la terminologia dimagus e incantatore e devoto, aggiornate tabelle abilità armi specifiche, aggiunte tabelle anelli magici e bastoni magici
- 24/12/2018 STAMPA
- 2.0.15 rilettura e correzioni varie, aggiunta versione semplificata della magia (scelta 2 spell), aggiunta parte come creare il personaggio, le abilità si prendono ogni livello dispari, precisazione sulle razze ed patroni collegati, piccoli aggiornamenti su tridente e sassi, aggiunte frasi di inizio capitolo (wip), rimosso vincolo dei due tratti per essere un incantatore, corretto livello di potere nei bonus dati dall'affinità di tratto 1=10, 2=13, 3=15, 4=17, corretta abilità trattenere il respiro
- 2.0.16 correzioni varie, sostituito competenza armi e competenza difesa dove usata genericamente con Tiro per colpire e Difesa, aggiornata scheda, aggiornata scheda su manuale, aggiunto svantaggio seguire la legge, aggiornato svantaggio seguire il chaos, precisato e modificato collegamento tratti, Patrono e magia adesso è vincolante scegliere un Patrono per avere la magia
- 2.0.17 piccole correzioni, ricalibrato livelli di potere, modificato esplosione del 6 nella magia, rimossi i kender, semplificata l'iniziativa, aggiunti dettagli in cappello cosmologia, aggiunta abilità lo scudo è mio amico, rivisti i tratti, rivisti assegnazione tratti a dei, rivisto costo contingenze, sostituito la dizione Tiro salvezza su volontà in Tiro salvezza su Arbitrio per evitare di avere una volontà come caratteristica e come nome del Tiro Salvezza, aggiornata la scheda con Tiro Salvezza su arbitrio, piccola correzione su anello dell'ariete, modificato Colpi Poderosi limitandone l'esplosione, chiarimenti e correzioni sulla magia, modificate alcune capacità dati dai gruppi d'arma (in particolare spade, spade e scudo), aggiornate descrizioni e poteri abilità, aggiornata e dettagliata tabella creazione e distruzione introdotto concetto di cubo base
- 2.0.18 semplificato combattimento a due mani, aggiunte Abilità collegate al Energia Psichica, sostituito termine congiurazione con convocazione, adesso la convocazione convoca in base ai CR non agli HD, anche charme influenza sui CR
- 01/02/2019 STAMPA
- 2.0.19 modificata come l'essenza di difesa può essere usata come controincantesimo, dettaglio durata su essenza creazione, modificata iniziativa adesso è Agilità o Intelletto + CD, modificata Essenza Attacco: adesso è basata su Intelletto, modificata iniziativa: Dal più veloce al più lento c'è la risoluzione delle dichiarazioni e delle azioni, Fiancheggiare: corretto bonus a +2 al compiere o difesa. default al colpire, Combattimento a due armi. Senza competenza hai un -4 al colpire su ogni arma, con la competenza il -2 rimane solo sulla secondaria, la Difesa adesso è di base 11, modificato energia chi in Energia Interiore, un incantatore può formulare nel giorno un numero di Essenze pari a CM+3. Per ogni critico (esplosione di magia) che ottiene il numero di Essenze lanciabili nel giorno diminuisce di 1 a causa del grande stress fisico sostenuto, modificato il livello di potere, si parte da 11 ed aumento di 3 per ogni livello di potere (<11, 13, 16, 19, 22, 25, 28...), Essenza Illusione adesso è basata su magnetismo, corretto Consapevolezza su volontà
- 2.0.20 aggiunta Resistenza alla Magia, piccole correzioni, aggiornata tabella energia psichica
- 13/02/2019 STAMPA
- 2.1.0 cambiata gestione del movimento adesso basata su raggi di effetto, aggiornata la scheda, layout, correzioni, rifacimento indice, aggiornamento indice, correzione doppi spazi, correzioni, modificato metodo di ricarica dei bastoni magici, modificato livello di punti ferita per morte 10+3*pot, aggiunto chiarimento su applicazione veleno ad armi, aggiornati vantaggi, corretto sistema magia opzionale, abbassato base difesa a 10, eliminati alcuni residui di

distanza in metri, corrette residui citazione quadretti 2.1.1. aggiornata magia con gestione differenziata dei target influenzabili, piccole correzioni su essenza attacco, creata tabella collegamento valore tratto bonus ricevuti, layout su patroni , aggiornata scheda, aggiornata parte di conversione mostri, correzioni, dettagli su check contrapposti, aggiunta magia basata su carte, specificazione su movimento, ulteriori chiarimenti su movimento, aggiornate armatura per nuova gestione movimento, correzioni su morte, chiarimenti su Seguace e Devoto, dettagli su neve e nebbia connessi a movimento

07/03/2019 STAMPA

2.1.2 modificato essenza cura per livello potere <11, gestione sorpresa reciproca, precisazioni sulla magia, in caso di critico magico si può lanciare un incantesimo in più al giorno, correzioni, modificato numero massimo di essenze al giorno pari a $cm/2+3$, modificati parametri di conversione mostri, abbassato il bonus di difesa delle armature

2.1.3 correzioni, aggiunta abilità furia, passare da distanza corta a mischia costa 1 azione

2.2.0 tolta competenza difesa, correzioni, precisazione su bonus dovuti al valore del tratto, senza competenza il check è 1d6, rimossa scurovisione adesso rimane solo la visione crepuscolare, se una essenza si risolve con un tiro per compiere in mischia si usa il valore di CM al posto di Difesa, aggiunta categoria armi versatili dove si può usare agilità al posto della forza per tc e danno, le capacità del famiglia si basano non sul livello del padrone ma sulla sua competenza magica, aggiunto dettaglio a prova di concentrazione in caso di distrazione, sostituito riferimento da bonus di circostanza a bonus, aggiornata procedura calcolo distanze e movimenti, modificate azioni per round rese molto più snelle ed immediate nella scelta.

25/07/2019 STAMPA

2.3.0 aggiungo gestione afferrare, aggiunto gestione fare cadere, dettagli su prono, corretti numerosi riferimenti ad azione standard e di round completo, rimosso distanza generica e ripristinati movimenti a metri e quadretti, correzioni al layout, modificata gestione carica adesso è possibile ad alti livelli fare più attacchi, dettaglio su bonus e malus quando usare dadi e quando valori, modifiche su prendere la mira adesso hai un bonus all'iniziativa del 4° round, modifiche a maestria del combattimento, modificata finta l'effetto è fino alla fine del round, fare cadere specificato che è un prova contrapposta di tiri salvezza potenza/agilità, dettagli su lista d'armi, aggiornate e riviste abilità per lista armi, rimossi ultimi riferimenti a CD, aggiornate quasi tutte le abilità, chiarimenti su assegnazione cm a essenze, rimosso Assenza come suddivisione, aggiornato cubo base a cubo di 1m di lato, riviste essenze fino a distruzione. essenza movimento dettagli su Tiro Salvezza, correzione su esempio movimento, precisazione su illusione ed allarmi e contingenze, essenza movimento precisazioni importanti su caduta oggetti, modifiche importanti su essenza protezione rimossa la possibilità di rimuovere stati, rivista essenza trasformazione su creature, aggiustamenti a vantaggi, aggiustamenti a svantaggi, correzioni in cosmologia, correzioni su poteri per valore tratto comune, chiarimenti su armature, aggiornata copertura, rifatta parte relativa a invisibilità adesso è più organico, introdotto concetto di reazione, impostata versione a 2.3.0, cechino reso omogeneo le penalità al colpire, modificate qualche abilità perché usino reazione o immediata, aggiornamenti layout, modificata penalità per portare armatura senza competenza, adeguato penalità movimento armatura a nuova gestione, aggiornate tabelle movimento, modificati valori capacità di trasporto, aggiornata procedura creazione oggetti magici, corretto riparare oggetti magici, aggiornati triboli, modificato armi in argento alchemico, scritto meglio armi in adamantio, aggiunta spiegazione su importanza declamazione essenza, rimosso riferimenti residui a classe armatura, rimossi riferimenti ad azione gratuita (adesso è immediata o di reazione), aggiunto abilità Segugio, aggiunta abilità Esperto, correzioni varie, inserite regole per attacco di opportunità, adeguate Abilità alla gestione delle Azioni, aggiornate essenze, specificato costo in azioni per abilità legate ai tratti, aggiornati poteri dati dai tratti per trattare con le azioni, corretti valori difesa delle armature, aggiunto dettagli se prova fallisce di 10 o più, gestione bonus recitazione, aggiornato sommario, corretti vari riferimenti ad azione generica, correzione nei termini comuni su Difesa, chiarimenti su attacchi multipli usando più azioni singole di attacco, chiarimenti su riuscita o fallimento Tiro Salvezza, indicazioni su fallimento o riuscita critica di un Tiro Salvezza, indicazioni di successo e fallimento critico nella descrizione delle essenze, aggiornata struttura indice analitico, chiarimenti su attacchi multipli usando più azioni singole di attacco, chiarimenti su riuscita o fallimento Tiro Salvezza, indicazioni su fallimento o riuscita critica di un Tiro Salvezza, indicazioni di successo e fallimento critico nella descrizione delle essenze, aggiornata struttura indice analitico

19/09/2019 STAMPA

2.3.1 layout, piccole correzioni, aggiornamento indice, correzioni in termini comuni, pagine al centro, aggiunta informazione su gestione personalizzata dei tratti, chiarimenti su prendere 10, chiarimenti su fornire aiuto, sistemazione layout, chiarimenti su scelta linguaggi, corretta lingua scritta da Terran, precisazione su più attacchi eseguiti con singoli attacchi, specificato quando azioni di reazioni/immediate possono intervenire, modificato bonus per differenza di taglia da +4 a +2, chiarimenti su prono, in caso di svenuto dopo 5 tiri si prende il risultato con più successi, aggiunta morte per danni temporanei, aggiunta abilità Incantatore Combattente, chiarimenti su linguaggio per Fare Infuriare, chiarimenti su Tentare Essenza con impedimenti, chiarimenti su prova magia, chiarimenti su Eludere, chiarimenti su Forgiato nella furia, chiarimenti su kensai, chiarimenti su proseguire, correzioni, ridotto il bonus alla prova di senso trappola, chiarimenti su segugio, reso più italiano il manuale (tolto alcuni termini inglesi), reso più chiaro il recupero della essenza a seguito di critico, aggiornata descrizione tipi di essenze, chiarimenti su penalità armature alla prove di agilità, corretti pesi armatura, dettagli su caduta, chiarimenti su caduta in vulcano, corrette ed aggiornate pozioni, chiarimento su dipendenza, aggiornata e corretta descrizione veleno da contatto, modificate probabilità di auto avvelenarsi applicando il veleno, correzioni varie

14/01/2020 STAMPA

2.3.2 chiarimenti su fumble (tirare 3 volte 1 al TC) , modificato limite per attacco multipli (-4 invece che -5), colpo potente modificato da dove si può togliere il valore al colpire, allineato bonus/malus in maestria del combattimento a -4, dettaglio su critici su creature invisibile, chiarimenti su termini comuni, cambiare svantaggi di razza, dettagli su scelta tratti, la dc dei ts richiesti è segreta, con intelletto 2+ una lingua in più, chiarimenti su quando è possibile prendere il 18, chiarimenti su quando eseguire reazioni ed azioni immediate, chiarimenti su attacchi con essenze, chiarimenti su considerare un 1d6 con un +4, chiarimenti su disarmo, chiarimenti su spingere l'avversario, piccoli aggiornamenti su lista armi, aggiunta abilità Guerriero dell'Essenza, effetti minimi di lanciare un essenza con impedimento, rinominata abilità Incantatore Combattente in

Incantatore Prudente, migliorata descrizione abilità opportunista, scritto meglio passo tattico, specificato che percettivo si può prendere più volte ma il bonus aumenta solo di +1, persona veramente malvagia costa 1 azione, chiarito meglio quando si può usare rappresaglia, rinominato salto e schivo in toccata e fuga, dettagliato meglio schivata prodigiosa, piccole correzioni nelle abilità, in famiglia corretto Livello del padrone con CM del patrone nella tabella delle capacità del famiglia, modificato scrutare su famiglia, corretto modificatore di intelletto del famiglia

3.0.0 passaggio a LaTeX, varie correzioni

3.0.1 aggiunta possibilità di cambiare una Abilità scelta, cambiato font, specificato che la specializzazione magica si usa anche nelle prove di concentrazione, aggiunti punti esperienza per oro guadagnato, aggiunti suggerimenti per il Narratore, aggiornati vantaggi

3.0.2b tornato alla vecchia impaginazione senza template dnd, voglio cercare in mio stile, gestito ingombro non dato dal peso degli oggetti ma da un valore di ingombro relativo, chiarimenti su descrizione competenze, dettagli su competenze, modificato stile della sezione, piccole dimenticanze in ingombro lasciati in kg, prova di pronto soccorso per ridurre sanguinamento, continuo lavoro su Ingombro, piccole correzioni, modificato template per sezioni, chiarimenti per svenuto, fixato hyperlink capitoli mettendo titlesec prima di hyperref, messe " al posto di ", aggiornati elfi resi in più diversi dai canoni, aggiornamenti e chiarimenti su invisibilità

3.0.2c riformattato i quotebox, aggiunto capitolo su draghi, aggiunte informazioni su cicli millenari, aggiornato (v2)script di git perché chieda esplicitamente il commento alla commit, rimosso andare veloci;chiarimenti su quadretto e mezzi metri, precisazioni su afferrare, modifiche su attacchi multipli, corretto valore di ingombro e penalità

3.0.3 inserito drago giallo, rinominato drago viola in drago porpora, usato tcolorbox per maggiore compatibilità con pandoc, sistemato errore in conversione pandoc verso odt/doc, chiarimenti su AoE

15/06/2020 STAMPA

19/07/2020 layout, corretto attacchi multipli

3.0.4 il minimo di punteggio preso nelle competenze al passaggio di livello passa a +1 da 0, il punteggio massimo di una competenza base è pari a lv+1, aggiunta informazione su come apprendere una nuova competenza, layout, spostato muoversi silenziosamente in criminalità, aggiunta a Sopravvivenza la specifica creature naturali ed ad Arcano creature Magiche, specificato che il bonus di iniziativa si ha quando la propria arma ha una portata maggiore dell'arma dell'avversario, specificato che il bonus di iniziativa non si applica per le armi da lancio, aggiunto tirare 3 volte 6, in carica si può percorrere il doppio del proprio movimento, dettagli su danno da controcarica, dettagli su azione di disingaggio, aggiunta possibilità di disingaggio da creature più grandi, aggiornata versione alla 3.0.4, aggiornamento su Stato Indifeso, aggiornata versione scheda, riassegnazione punti Difesa, dettagli su tiro per colpire per essenza, nota sulle razze, il tiro per colpire dell'essenza è sempre a tocco, chiarimenti su manifestazioni offensive di essenze non di attacco, correzioni, chiarimenti su check concentrazione, corretta prova di dungeon in sopravvivenza, chiarimenti su ingombro e trasporto, modificati massimali per ingombro trasportabile, aggiunta regola per poter spingere in più persona, modificata manovrabilità di creature che volano ma non sanno farlo (adesso è scarso), corretta tabella bonus manovrabilità volare, chiarimenti su invisibilità, reso opzionale il recupero da 0 pf, chiarimenti su invisibilità, rimossa energia radiosa e ridondante con energia positiva, aggiunta come forma di attacco il vuoto e riordinato le altre forme mettendo elettricità neutrale, aggiornate elementi favoriti per le divinità, abbassato il bonus di essenza favorita a +2, aggiornata scheda, modificati costi di Durata delle Essenze, layout, chiarimento su danno da Luce e Vuoto

01/10/2020 STAMPA

3.0.5 aggiunto riferimento al razzismo, aggiornate razze, layout, riportato malus per essenze limitate a -4, aggiornata versione a 3.0.5, aggiunta opzione per gli dei antichi, rifacimento indice, aggiunte/sistematiche voci di indice, ritornato malus a -2, aggiornato famiglia corretta difesa, aggiornato famiglia, inserite distanze per usare i poteri, aggiunta pozioni generiche, aggiornamento divinità antiche, aggiunti simboli sacri divinità antiche, rifatta tabella aspetti generici, specificata durata pozioni generiche, dettagli su dei antichi, l'essenza favorita di Zarkor è alterazione e non trasformazione, precisazioni su costo ed effetti magici, esempi di utilizzo di Essenza, aggiornamenti su magia, modificata lista elementi e creature, mantenere la concentrazione di una essenza costa 1 azione, ristrutturata sezione dei potenziamenti magici e messi in un'unica tabella, Cura agisce su Creature ed Elementi (oggetti), rimosse Vita e Morte dai concetti, aggiornato indice, rifatta tabella elementi creature, chiarimenti su difficoltà data da area effetto e Essenze con cui base, dettagli sui potenziamenti delle essenze, dettagli su effetti essenza in linea ed a cono, chiarimenti su riuscire e fallire nella magia, layout e precisazioni, modificata prova di concentrazione, chiarimenti su Essenza Alterazione, una Essenza non di attacco usata per attaccare causa danno con 2 livelli inferiori di LP, essenza charme inserito modificatori emotivi, chiarimenti su Essenza Creazione, esempio di contingenza su cura, dettagli su costo pozioni naturali, dettagli su modifica empatia con essenza charme, aggiornata tabella charme per cambio amichevole/ostile, aggiornata tabella effetti distruzione su creature, aggiornata essenza movimento, modificato uso di tabular con le misure L e usa di tabularx X per una esportazione su word delle tabelle almeno possibile, rimossi spazi di formattazione ridondanti, ogni singola pozione naturale può essere assunta una volta al giorno le successive non hanno effetto, rifatta tabella armi dovrebbe essere meglio formattata, aggiornato tabella equipaggiamento armi con armi da carceriere, rivista lista armi da carceriere, perfezionata tabella equipaggiamento armi eliminando i doppietti ed i raggruppamenti, modificato il danno per il pugno/calcio, chiarimenti su utilizzo lista arma pugno/calcio, aggiornata tabella veleni naturali, aggiunto veleno Mistura Rossa, allineate tabelle pozioni e veleni reso più chiaro il tipo di pozione e veleno, separate le droghe e creata tabella apposita, rimosso occultamento e sostituito con copertura, gestione alternativa del danno critico, chiarimenti su lista armi archi, rimosso dal danno critico il valore di potenza si applica, chiarimenti su invisibilità, essenze cumulate ovvero più Essenze nello stesso round, mancava la descrizione dell'abilità ferocia, valori non chiari su rompere porte, rilettura competenze piccole correzioni, prima bozza di layout, spiegazione sulle lingue elementali, dettagli su altre lingue, spiegazione su lingue speciali, chiarimenti su pronto soccorso, chiarimenti su lista armi archi e attacco aggiuntivo, ulteriore lettura su azioni in combattimento, chiarimenti su punti liste d'arma, modificata e ridotta la

progressione dei punti necessari per prendere i vantaggi dalle liste d'arma, rinominata l'abilita' Cecchino in Occhio di Falco, rinominata l'abilita' Cecchino in Occhio di Falco, chiarito colpo paralizzante, aggiunto terzo livello combattere alla cieca, gestito terzo livello con arma secondaria, chiarito conteggi bonus e malus multiattacco con arma secondaria, cambiato nome da katana a uchigatana, dettagli su come gestire una pergamena (lettura, comprensione..), chiarimenti su raggio psichico, aggiunto potenziamento su raggio psichico e colpo psichico, potenziamento energia chi possibilita' di recuperare energia chi ogni ora, modificato il costo dell'azione per guerriero dell'essenza, immunita' ai veleni da un +4 contro veleni magici e non immunita', modificata area di effetto di Incanalare energia portata a 3 metri, dettagli su montagna umana, dettagli su passo tattico, varie correzioni di layout ad Abilita', chiarimenti su Tiro Rapido, modifiche a kensai adesso il bonus e' sulla iniziativa o TC, rinominata l'Abilita' Kensei in Iaijutsu, chiarimenti su Magie Efficaci, aggiunta abilita' Passo Veloce, rifatta Abilita' Schivare trappole, altri dettagli minori su abilita', chiarimenti su famiglio, modificato trasmettere essenze a contatto (famiglio), chiarimenti su vedere attraverso il famiglio, piccoli chiarimenti su assorbimento danni armatura, rimosso concetto di arma e armatura perfetta, sostituito riferimento a carisma con magnetismo in abiti, alcuni riferimenti in indice erano minuscoli, inseriti pesi in area di effetto, La trasformazione di Elementi o Energia e' permanente ed ha difficolta' come Durata 8, rivista completamente parte della magia sul calcolo della difficolta' data dalla Durata/Massa e Volume adesso e' piu' chiaro come computare, rese Creazione, Distruzione, Trasformazione permanenti come effetti, aggiornata tabella delle difficolta' base aggiungendo massa/volume, aggiunto include con esempi magie, specificato che la Creazione non puo' creare qualcosa di magico, chiarimenti su trasformazione, aggiunta casistica di trasformazione elemento in elemento magico, aggiunto resistenza al danno e chiarimenti su riduzione del danno

3.1.0 aggiunta dell'opzione magica basata su incantesimi di DnD 5e, tolta durata concentrazione da Invibilita', dai Muri, dalle Nubi, Oscurita', passare senza traccia, paura, pelle di corteccia, resistenze, volare e molti tanti altri incantesimi, aggiunta vulnerabilita' al danno, aggiunto chiarimento punti ferita temporanei, aggiunto chiarimenti per afferrato, cambiata licenza lasciato solo OGL 5.1, aggiunto capitolo sui mostri, inserito allineamento, chiarimenti per utilizzo tratti ed allineamento, inseriti i piani, diverse correzioni minori e proseguimento lavori su mostri, aggiunta abilita' scacciare i non morti,

1.0.0 DBS aggiunta scurovisione, dettagli su statistiche basse, aggiunte scuole di magia agli incantesimi ed ai patroni e divinita', modificata la prova di concentrazione resa piu' lineare, chiarimenti su elementi e patroni ed incantesimi, associato ad ogni patrono un vantaggio, primo approccio all'associazione patrono scuole di magia, punti fato da usare prima del tiro e non dopo, rimossi riferimenti a CR e messo grado di Sfida,