Old Bell School System

(OBSS)

Fantasy Adventure Game

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

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

Old Bell School System

Manuale per Giocatore e Narratore

Guida e Regole per il Gioco di Ruolo Fantasy

di

Andres Zanzani

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

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

Indice

Introduzione . . . 1
Termini Comuni . . . 3
Razze . . . 6
Umani . . . 6
Elfi . . . 6
Nani . . . 7
Gnomi . . . 7
Mezzelfo . . . 8
Mezzorco . . . 8
Nibali . . . 8
Diversi . . . 9
Sornelian . . . 9
Golian . . . 10
Sulian . . . 11
Caratteristiche Speciali . . . 12
Visione Crepuscolare . . . 12
Scurovisione . . . 12
Fiuto . . . 12
Vista Cieca . . . 13
Senso Tellurico . . . 13
Le Caratteristiche . . . 14
Descrizione delle Caratteristiche . . . 14
Forza . . . 14
Destrezza . . . 14
Costituzione . . . 14
Intelligenza . . . 14
Saggezza . . . 14
Carisma . . . 15
Leggere i punteggi delle Caratteristiche . . . 15
Opzionale - Eta' del personaggio . . . 15
I punteggi delle Caratteristiche . . . 15
Modalita' base . . . 15
Modalita' opzionale (per i codardi!) . 16
Modalita' della Tradizione . . . 16
Tabella: Tiro delle Caratteristiche . . . 16
Aumentare le Caratteristiche . . . 16
Punti Ferita . . . 17
Punti Fato . . . 17
I Tratti . . . 18
Competenze . . . 20
Competenze di Base . . . 20
Personalizzare Competenza e Professione . . . 21
Competenze e Background del personaggio . . . 21
Consapevolezza . . . 21
Apprendere nuove competenze, professioni . . . 21
Competenze ed i loro ambiti di utilizzo 22
Opzionale - Non usare le Competenze di Base . . . 23
Competenze Attive . . . 23
Tiri Salvezza . . . 23
Competenza Armi . . . 24
Competenza Magica . . . 24
Opzionale - Abilità come Competenze Attive . . . 24
Costruiamo il Personaggio . . . 25
Avanziamo di Livello . . . 26
Come Sopravvivere e Divertirsi . . . 27
Regole per le Competenze . . . 28
Le Golden Rules . . . 28
Superare o Fallire la prova . . . 29
Consapevolezza . . . 29
Prove contrapposte . . . 29
Vantaggi e Svantaggi . . . 30
Fattore tempo . . . 30
Aiutare un Altro . . . 30
Prove fatte dal Narratore . . . 31
Tirare o non Tirare dadi . . . 31
Opzionale - Successo Parziale . . . 31
Prove di Gruppo . . . 31
Esempi Prove Competenza . . . 31
Linguaggi . . . 32
Combattimento Sociale . . . 34
Combattimento Armato . . . 35
L'Iniziativa . . . 35
Risoluzione delle Azioni . . . 35
Opzionale - Variante Iniziativa . . . 35
Il Tempo (Round, Minuti e Turni) . . . 36
Tempo di riattivazione Oggetti ed Abilita' . . . 36
Azioni nel Round . . . 36
Movimento . . . 38
Distanza . . . 38
Vita e Morte . . . 39
Opzionale - Recupero da 0 Punti Ferita . . . 40
Recupero punti Caratteristica . . . 40
Recupero Punti Ferita naturale . . . 40
Recupero Punti Ferita non letali . . . 40
Punti Ferita Massimi . . . 40
Tiro per Colpire e Difesa . . . 41
La Difesa e l'Attacco . . . 41
Tirare 3 volte 1 . . . 42
Tirare 3 volte 6 . . . 42
Tiro Critico . . . 42
Opzionale - Tiro Critico Variante . . . 42
Opzionale - Azioni Tiro Critico . . . 42
Esplosione del Danno . . . 43
Attacchi multipli . . . 43
Opzionale - Variante attacchi multipli 43
Armi da Lancio . . . 44
Armi Leggere . . . 44
Armi Versatili . . . 44
Arma Lunga . . . 44
Arma lunga a breve distanza . . . 44
Arma Doppia . . . 44
Combattimento con due armi . . . 44
Carica . . . 45
Arma da Controcarica . . . 45
Preparare una arma lunga/da controcarica contro una carica 45
Carica con Arma da Controcarica . . . 45
Attacchi con armi a spargimento . . . 45
Impreparato – Colti di Sorpresa . . . 45
Magia in combattimento . . . 46
Modificatori di attacco o difesa per situazioni particolari . . . 46
Altre azioni e situazioni . . . 46

Attacco a mani nude 46
Alzarsi da prono 46
Aiutare un altro 47
Colpo di Grazia 47
Tiri Mirati 47
Danno non letale 47
Senza Competenza 47
Lanciare armi 47
Colpi Potenti 47
Fiancheggiare 47
Maestria del combattimento 48
Colpo Preciso 48
Prendere la Mira (cecchino) 48
Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento 48
Usare un'arma da lancio sotto minaccia 48
Arma troppo grande 48
Usare un'arma con due mani 48
Difesa totale 49
Disingaggiare 49
Combattere al buio 49
Opzionale - L'Unica Regola 49
Manovre Opzionali in Combattimento 49
Disarmare* 49
Finta* 49
Spingere un avversario* 49
Afferrare un avversario* 49
Fare cadere un avversario* 49
Modificare le proprie dimensioni* . . 50
Cavalcature 50
Situazioni e regole 50
Essere disarcionato 50
Controllare una Cavalcatura 50
Nascondigli e coperture 51
La Copertura 51
Invisibilita' 51
Lista Armi per Tipologia Omogenea 53
Armi Leggere 53
Scuri e Accette 53
Rompi Cranio 54
Archi 54
Balestre 54
Armi doppie 54
Palle rotanti 55
Armi aggraziate 55
Armi della morte 55
Armi da stordimento 56
Lance 56
Armi letali 56
Aste 56
Spade 57
Scudi 57
Spade e Scudi 57
Armi da Lancio 58
Pugno Vuoto 58
Armi Semplici 58
Armi in più Lista d'Armi 58
Opzionale - Elenco Manovre d'Arme 59
Abilità 61
Tiri Salvezza ed Abilita' 61
Aggiungere nuove Abilita' 61
Raggruppamento Abilita' per Stile 80
Famiglio 81
Altre Abilita' Speciali 83
Etereo 83
Resistenza al Danno 83
Riduzione del Danno - DR 83
Resistenza alla Magia 83
Immunita' al danno 84
Vulnerabilita' al Danno 84
Paura 84
Paralizzato 84
La Magia 85
Cos'è un Incantesimo? 85
Come fare magie! (In sintesi) 85
Le caratteristiche degli incantesimi 85
Tempo di Lancio 85
Le Liste di Magia 86
Gittata 87
Lanciare Incantesimi in Armatura . . 87
Opzionale - Incantesimi in Armatura . 87
Durata 87
Componenti 87
Essere inabile o ucciso 88
Bersagli 88
Aree di Effetto 88
Rarità degli Incantesimi 89
Combinare Effetti Magici 89
Regole di base 89
Accesso alle Liste di Magia 90
Massimo livello di incantesimo lanciabile 90
Opzionale - Magia Suprema 90
Prova di Magia 90
Fallimento Critico nella Prova di Magia 91
I Punti Magia 91
Quando si hanno pochi Punti Magia . 91
Successo Critico Automagico 91
Il Tomo della Magia 92
Studiare gli incantesimi 93
Tiro per Colpire con le Magie 93
Opzionale - Tiro per Colpire con Incantesimi 93
L'esplosione del 6 nella Magia 93
Tiro Salvezza - Resistere all'incantesimo 93
Distratto - Problemi nel lancio dell'incantesimo 94
Concentrazione 94
Opzionale - Multiple Concentrazioni . 94
Conservare la magia 94
Influenzati da più Magie 94
Tentare più Magie nello stesso round 94
Alterare le Magie 94
Tentare Incantesimi con impedimenti 95
Definizioni obiettivi degli incantesimi 95
Danni da Energia, Luce e Vuoto . . . 95
Abilità di Lista 95
Gli Incantesimi 97
Incantesimi antichi e perduti 174
Lista incantesimi per Lista, Rarita', Livello . . 179
Vantaggi 182
Elenco Vantaggi 182
Svantaggi 185
Svantaggi di Ruolo e Svantaggi Psico/Fisici . 185
Svantaggi di Ruolo 186
Svantaggi psico/fisici 187
Opzionale - Abilità Iconiche 191
Cosmologia 192
Patroni 194

Miracoli, Interventi e Prodigi 195
Ljust 195
Calicante 195
Atmos 196
Lynx 196
Gradh 197
Atherim 197
Belevon 198
Cattalm 198
Efrem 199
Erondil 199
Gaya 200
Krondal 200
Ledyal 201
Nethergal 201
Nedraf 202
Nihar 202
Orudjs 203
Orlaith 203
Rezh 204
Sumkjr 204
Shayalia 205
Sixiser 206
Tazher 206
Thaft 206
Torbiorn 207
Elenco Patrono - Tratto 207
Equipaggiamento 209
Ricchezza e Denaro 209
Monete 209
Ricchezza al primo livello 209
Altre Ricchezze - Merci di scambio . . 209
Equipaggiamento - Armi 210
Equipaggiamento - Armature e Scudi 213
Tabella Armature 213
Armature, Scudi e Magia 213
Descrizione delle Armature 213
Regole base per l'utilizzo dell'armatura 214
Armature magiche 214
Gli Scudi 215
Tabella Scudi 215
Indossare e Togliere Armature 215
Merci e Servizi 216
Ricchezza, Denaro ed Equipaggiamento . . . 216
Vendere Tesori 216
Equipaggiamento da Avventura . . . 216
Dotazioni di base 220
Capienza dei Contenitori 220
Strumenti 221
Cavalcature e Veicoli 221
Cavalcature e Altri Animali 222
Servizi 222
Servizi Magici 222
Oggetti e Sostanze Speciali 223
Attrezzature Alchemiche 224
Rimedi Alchemici 225
Lo Zaino Standard® 225
Spese e Stile di Vita 225
Materiali Speciali 227
Acciaio Vivente 227
Adamantio 227
Argento Alchemico 227
Ferro Freddo 227
Mithral 228
Pelle di Drago 228
Sfondare ed Entrare 229
Durezza 229
Danneggiare gli oggetti 229
Le Dimensioni contano per Sfondare... 230
Ambiente 231
Regole Ambientali 231
Visione e Luce 231
Tipi di Visione e Illuminazione 232
Buio 232
Accecato 232
Cadute 232
Effetti dell'Acido 233
Effetti del Fumo 233
Fame e Sete 233
Oggetti Cadenti 233
Pericoli dell'Acqua 233
Pericoli del Caldo 234
Prendere Fuoco 234
Pericoli del Freddo 235
Effetti del Ghiaccio 235
Soffocamento Lento 235
Tempo Atmosferico - Meteo 235
Tempeste 237
Nebbia 237
Venti 238
Avventure in Acqua 239
Combattimento sott'acqua 239
Attacchi a distanza sott'acqua 239
Attacchi dalla terraferma 239
Effetti magici in acqua 239
Affogare 239
Avventure Nautiche 240
Combattimento Rapido in Mare 240
Avventure in Citta' 242
Avventure e Disastri 246
Avventure nei Dungeon 248
Il sottosuolo 248
Illuminazione 248
Movimento 248
Tipologie di caverne 248
Le quattro tipologie di Dungeon . . . 249
Esplorazione 250
Terreno del Dungeon 250
Pareti 250
Pavimenti 251
Le porte 252
Spaccare una serratura 253
Pericoli nei Dungeon 255
Crolli e Cedimenti (grado di Sfida 8) . 255
Fanghiglie, Muffe e Funghi 255
Esempio di Trappole da dungeon . . 256
Pericoli in Avventura 257
Prepararsi per il riposo 259
Organizzare i Turni di Guardia 259
Avventure e Trappole 260
Attivare una Trappola 260
Individuare e Disabilitare una Trappola 260
Effetti delle Trappole 260
Trappole Complesse 261
Trappole di Esempio 261
Altri esempi di trappole 263
Opzionale - Reputazione e Fama 267
Fama 268
Sfera di Notorieta' 268
Il Livello di Fama 268

Discredito e Infamia 268
Veleni, Pozioni e Malattie 270
Tipo di Veleno e Pozione 270
Insorgenza ed Effetto 270
Avvelenati 270
Applicare il Veleno 271
Rimuovere il veleno 271
Creare Veleni Naturali 271
Pozioni naturali 273
Note sui Veleni e Pozioni 274
Dove trovare le piante 275
Pozioni generiche 275
Opzionale - Droghe 275
Malattie 276
Movimento e Trasporto 277
Tipi di Movimento 277
Tabella: Movimento e Distanza e Velocita': a Piedi 277
Movimento Tattico 277
Movimento Ostacolato 277
Attraverso i nemici 278
Essere ristretti 278
Scambiarsi di posto 278
Movimento Locale 278
Movimento Via Terra 278
Tabella: Cavalcature e Veicoli 279
Fuga e Inseguimento 279
Capacita' di Carico e Trasporto: Ingombro . . 280
Peso e Ingombro 280
Capacita' di Carico 280
Creature Più Grandi e Più Piccole . . 280
Creature con più zampe 280
Altri Tipi di Movimento 281
Nuotare 281
Scalare 281
Scavare 281
Camminare - Velocità Su Terreno . . . 281
Volare 281
Masterizzare 282
Il Narratore 282
Punti Esperienza 282
Incontri 284
Quanti scontri affrontare 284
Costruire l'Incontro 285
Scontri troppo veloci 286
Lo scontro con il Boss 286
Aggiungere i PNG 286
Modifiche ad Hoc del grado di Sfida . 286
Terreno Favorevole ai PG 286
Terreno Sfavorevole ai PG 286
Modifiche all'Equipaggiamento dei PNG 286
Assegnare i PX 286
Disporre Tesori 286
Ricchezza dei Personaggi per Livello 287
Tesori Magici 288
Costruire un Bottino 288
Recitare 289
Circa OBSS ed i tiro di dadi 290
Le avventure in OBSS 290
Sessione Zero 292
Creare Oggetti Magici 293
Creare Anelli Magici 293
Creare Armature e Scudi Magici 293
Creare Armi Magiche 293
Creare Bacchette 294
Creare Bastoni 294
Creare Pergamene 295
Creare Pozioni 296
Creare Verghe 296
Aggiungere Nuove Capacità 296
Regole su Oggetti Magici 297
Armi 297
Armature e Scudi 297
Taglia e Oggetti Magici 297
Oggetti Magici sul Corpo 297
Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici 298
Danneggiare gli Oggetti Magici 298
Riparare gli Oggetti Magici 298
Cariche, Dosi e Usi Multipli 298
Acquisire Oggetti Magici 298
Generazione casuale degli Oggetti Magici 300
Armi 300
Armature e Scudi 301
Amuleti, Collane e Gioielli 302
Cinture, Elmi, Stivali e Guanti 302
Bacchette, Bastoni e Verghe 302
Pozioni, Filtri e Olii 303
Anelli 303
Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche . 304
Manuali e Tomi 304
Oggetti Magici vari 304
Rari e Leggendari 304
Oggetti magici vari 1 305
Oggetti magici vari 2 305
Oggetti magici vari 3 305
Oggetti magici vari 4 305
Descrizione degli Oggetti Magici 306
Capacità Speciali delle Armi Magiche 306
Capacità Speciali delle Armature e Scudi Magici 312
Amuleti, Collane e Gioielli 315
Cinture, Elmi, Stivali e Guanti 318
Bacchette, Verghe e Bastoni 319
Pozioni - Olii 326
Anelli 328
Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche 331
Manuali, Tomi, Libri 333
Oggetti Magici Vari 334
Oggetti Maledetti 351
Rimuovere Oggetti Maledetti 351
Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti 352
Inganno 352
Effetto o Bersaglio Opposto 352
Funzionamento Discontinuo 352
Inaffidabile 352
Condizionato 352
Incontrollabile 352
Requisito 352
Inconveniente 353
Yeru 355
Avventure in Yeru 355
Luoghi notevoli di Yeru 356
Deserto di Kranguran 356
Città di Knandir 356
Il Mare silente 356
La torre dei gorilla blu 356
I Portali 357
Il Calendario 358
Oltre la morte 358
I Cicli Millenari 358

Gli Dei Antichi ed i 7 Cicli . . . 359
I Piani . . . 360
Cos'è un Piano? . . . 360
Viaggio tra i Piani . . . 361
Caratteristiche Planari . . . 361
I Piani . . . 364
Piano Materiale . . . 364
Piano delle Ombre . . . 364
Piano dell'Energia Negativa . . . 364
Piano dell'Energia Positiva . . . 364
Piano Elementale dell'Acqua . . . 365
Piano Elementale dell'Aria . . . 365
Piano Elementale del Fuoco . . . 365
Piano Elementale della Terra . . . 365
Piano Etereo . . . 366
Piano Astrale . . . 366
Vacuus . . . 366
Abisso . . . 366
Eliseo . . . 366
Inferno . . . 366
Nirvana . . . 367
Paradiso . . . 367
Purgatorio . . . 367
Utopia . . . 367
Piano della Genesi . . . 367
Mostruario di OBSS . . . 368
Introduzione . . . 368
Modificare le Creature . . . 368
Taglia e Dadi Vita . . . 369
Tipo . . . 369
Tratti . . . 370
Difesa . . . 370
Punti Ferita . . . 370
Arrabbiato . . . 371
Opzionale - Tutti Arrabbiati . . . 371
Movimento . . . 371
Punteggi di Caratteristica . . . 371
Competenze . . . 371
Vulnerabilità, Resistenze e Immunità . . . 371
Sensi . . . 372
Percezione Tellurica . . . 372
Visione Crepuscolare o Scurovisione 372
Visione del Vero . . . 372
Vista Cieca . . . 372
Linguaggi . . . 372
Telepatia . . . 372
Sfida . . . 373
Rinoscere i Mostri . . . 373
Tratti Speciali . . . 373
Incantesimi . . . 373
Incantesimi Innati . . . 373
Azioni . . . 374
Attacchi da Mischia e a Distanza . . . 374
Multiattacco . . . 374
Regole dell'Afferrare per i Mostri . . . 374
Munizioni . . . 374
Reazioni . . . 374
Uso Limitato . . . 375
Equipaggiamento . . . 375
Azioni Aggiuntive . . . 375
La Tana di una Creatura . . . 375
Azioni da Tana . . . 375
Tipologie di Tesoro . . . 375
Punti Esperienza per GS . . . 376
I Mostri . . . 377
Angeli . . . 378
Demoni . . . 392
Diavoli . . . 399
Dinosauri . . . 407
Draghi . . . 410
Draghi di Tàhil . . . 411
Draghi di Ljust . . . 424
Elementali . . . 440
Funghi . . . 449
Geni . . . 454
Ghoul . . . 455
Giganti . . . 457
Golem . . . 463
Mannari . . . 475
Mefiti . . . 481
Megere . . . 483
Melme . . . 485
Mummie . . . 489
Naga . . . 491
Oggetti Animati . . . 492
Sfingi . . . 507
Vampiri . . . 517
Appendice A: Creature Varie . . . 524
Appendice B: Personaggi Non Giocanti . . . 546
Lista Mostri per Grado di Sfida . . . 553
Conversione Mostri . . . 556
Condizioni . . . 557
Autore . . . 561
Materiale per giocare . . . 561
Ringraziamenti . . . 561
Scheda del Personaggio . . . 562
Le mie Opzioni . . . 564
Licenza . . . 565

Indice Analitico **566**

Lista delle Tabelle **571**

Lista degli Incantesimi **572**

Lista degli Oggetti Magici **574**

Lista dei Mostri **576**

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

Introduzione

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

OBSS è un gioco di ruolo (GDR o RPG, Role Play Game in inglese) da tavolo nel quale i giocatori creano personaggi che vivranno fantastiche e strabilianti avventure. Il Narratore si preoccuperà di dipanare la storia in base alle scelte dei 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 ti accorgerai presto che non è un mondo facile, le cose non vengono regalate ne sono semplici. Saranno più le volte che vorranno ucciderti e derubarti di quelle che vorranno offrirti da bere.

Questo è un mondo fantastico pieno di mostri dalla più svariate capacità, si forte, arguto, saggio carismatico! Si sempre preparato!

Del tuo personaggio sarai tu a decidere tutto, dall'aspetto, al nome, alle sue capacità ed in parte anche ciò che possiede. Vorrà essere un pirata rubacuori o un cavaliere timido, un barbaro delle steppe o uno stregone ? Oro, onore, tesori, saccheggi, le avventure del tuo personaggio saranno costellate da scelte, battaglie e baldorie. La tua storia sarà cantata dai menestrelli per i secoli a venire.

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

Tipico set di dadi da gioco di ruolo

Oltre questo manuale avrai bisogno anche di un pò di dadi, i classici usati nei giochi di ruolo. Ti serviranno il d4, d6, d8, d10, d12. Stanno ad indicare un dado a 4 facce, il dado a 6 facce (di questi devi averne 3 o 4 almeno!), il dato a 8 facce, quello a 10 (solitamente vengono venduti in coppia, per poter ottenere il d100) ed il solitario dado a 12 facce. Ogni qual volta ti verrà chiesto di tirare un dado questo sarà scritto con la notazione XdZ, ovvero 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 dettagli accurati ed un posizionamento precisa, altrimenti chiudi gli occhi e usa l'immaginazione, fatti accompagnare dalla voce del Narratore e ricostruisci nella tua mente le strutture e localizzazioni.

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

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

Questo manuale è completo, ovvero all'interno troverai tutto (a parte i dadi!) per iniziare a giocare!

Troverai anche molte regole, eppure molte situazioni dovranno essere gestite utilizzando la prima regola: divertirsi. Buon senso, esperienza e fiducia nel Narratore risolveranno ogni situazione.

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

Per gli esperti...

Alla base di OBSS c'è l'insoddisfazione nel giocare la 5ed del famoso gioco di ruolo. La 5ed appiattisce troppo i personaggi e il sistema di regole per quanto veramente efficiente non permette quella diversificazione, anche se spesso esagerata, che potevi avere in Pathfinder.

Avevo bisogno di una via di mezzo, un gioco basato comunque sul d20 ma che prendesse un pò il meglio di quanto era già stato creato ed aggiungesse ciò che a me piaceva degli innumerevoli giochi di ruolo

studiati e giocati. Non provate a ricreare le classi della 5ed o di Pathfinder, non ci riuscirete, ne OBSS vuole prestarsi a questo lavoro! In OBSS le classi non esistono ed i personaggi acquisiscono spessore e capacità a seconda di quello che imparano a fare. Le competenze sono dettate dalla professione scelta e non arrivano a punteggi esagerati. Il combattimento non raggiunge l'epica complessità di Pathfinder ne il piattume della 5ed, cerca bensì di essere rapido e tattico, efficace e spettacolare. Le Golden Rules, la gestione del critico, danno quel quid in più che permette ai giocatori di divertirsi ogni volta che viene tirato un dado.

La magia riprende i canoni standard della 5e ma li rivisita profondamente. Moltissimi incantesimi hanno perso la concentrazione e il concetto di potenziamento di incantesimo usando uno slot superiore non c'è più. Anche per gli incantesimi valgono le Golden Rules e questo permette di diversificare l'esito, aggiungendo più tensione, ad ogni incantesimo.

Viene completamente cambiato l'approccio all'allineamento, diventando adesso un aspetto fondamentale per la costruzione del personaggio; non più due letterine striminzite (LB, CB...) ma una scelta basata sul carattere, morale ed etica. Le divinità, pardon Patroni, hanno un ruolo più sporco e diretto, leggeteli con attenzione, non sono i soliti dei. I mostri sono quelli della 5ed, modificati per essere più tosti in quanto non essendoci più "la bounded accuracy" si hanno migliori risultati al Tiro per Colpire ed ai Tiri Salvezza.

La Licenza garantisce a chiunque di creare e produrre meravigliose avventure ed espansioni per OBSS.

Il sistema vuole essere più letale della 5ed, più ferite, più sofferenza, senza il concetto di riposo breve o lungo o recupero di Punti Ferita in base ai dadi vita. Basta personaggi eroi comunque.

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

Infine ma non lo dico sottovoce, OBSS si rifà al movimento OSR, ovvero vorrebbe essere giocato secondo quei principi. Leggete il capitolo Masterizzazione (pag. 282).

Buona lettura e Buon Divertimento!

Andres Zanzani

The End of the Dragon - Henry Justice Ford

Sebbene la forma maschile dell'appellativo sia tipicamente usata quando si elencano i titoli dei livelli dei vari tipi di personaggi, questi nomi possono essere facilmente cambiati in femminili se lo si desidera. Questa è fantasia, cosa c'è in un nome? In tutti i casi ~~tranne alcuni~~(*correzione mia*) il sesso non fa alcuna differenza per l'abilità! (Gary Gygax, Advanced Dungeon & Dragons Player Handbook)

Termini Comuni

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

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

Abilità: sono le capacità particolari che il personaggio ha imparato ad usare. Sono spesso simili a capacità magiche, permettono azioni particolari ed anche di sovvertire le regole a volte. 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 modificatore dovuta a fattori esterni, ambientali, magici, di circostanza o che decida il Narratore è un bonus o penalità da applicare al tiro di dado o difficoltà nella prova.

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

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

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

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

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

A seconda dei risultati potrebbe ottenere vantaggi o svantaggi.

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

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

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

Competenza con le Armi (CA) (da mischia o distanza) è la 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 magie saranno efficaci, più ne avrai a disposizione, più ne potrai lanciare.

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 Punti Ferita per Dado Vita.

Difesa: per Difesa si intende il valore totale ottenuto da 10 + Scudo + Armatura + Destrezza + vari ed eventuali bonus. Rappresenta la difficoltà nell'essere colpito, più alto è più è difficile essere colpito.

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

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

Devoto: un personaggio che si é legato ad un Patrono ed ha almeno 3 Tratti in comune.

Seguace: un personaggio che si è legato ad un Patrono con 2 Tratti in comune

Esplosione del 6: quando, esegui il Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, Prova di Competenza, 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 Destrezza oppure Intelligenza. Stabilisce l'ordine delle azioni in com-

battimento. 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sakramentarz Tyniecki: Majuskuła "V".

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

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

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

Punteggi caratteristica: abbreviati anche in caratteristica o statistiche. Ogni personaggio ha 6 Caratteristiche: Forza (FOR), Destrezza (DES), Intelligenza (INT), Saggezza (SAG) e Carisma (CAR). Più è alto il 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 diminuisce all'aumentare di livello del personaggio.

Punti ferita (Punti Ferita): indicano l'energia vitale, la resistenza, la fortuna nel resistere alle ferite della creatura. Finché la creatura ha 1 punto ferita combatterà al suo meglio, senza problemi (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 sviene, incapaci di agire. Se si viene ulteriormente feriti ed i Punti Ferita scendono fino 10+valore doppio della Costituzione allora si muore.

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

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

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

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

Successo Critico/Fallimento Critico nel Tiro Salvezza : a seconda dell'incantesimo in caso di successo critico nel Tiro Salvezza (prova riuscita ed almeno due 6 tirati) si dimezzano ulteriormente gli effetti mentre in caso di fallimento critico (si tirano due 1 oppure un 1 ed due 2) si subisce ancora di più il danno.

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

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

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

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

Turno: sono 10 minuti, ovvero 60 round

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

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

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

> Esempio di box contenente una citazione o frase motivazionale

Informazioni per il giocatore

Box contenente indicazioni e chiarimenti per il Giocatore.

?! Box contenente indicazioni e suggerimenti per il Narratore

Jan Havicksz. Steen

Razze

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

Yeru è un mondo sfaccettato e ricco di diversità, colturali, naturali e di persone. Le creature rendono il pianeta vitale e ricco, ognuna nutre, apporta, arricchisce la conoscenza di tutte le altre.

Umani

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

Le caratteristiche fisiche degli umani sono estremamente varie, 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, non server crearne di nuove solo perché qualcuno usa 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.

Uomo vitruviano - Leonardo da Vinci

Modificatori razziali: +1 ad una caratteristica a piacere

Caratteristiche fisiche: altezza 150-185 cm, 50-130 kg, aspettativa di vita 65 anni (50 + 2d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune

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

Elfi

Gli elfi sono la razza creata direttamente 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 nel mondo, la creazione delle nuove razze e la loro spinta espansionistica hanno portato gli elfi a rivedere la loro missione.

Improvvisamente da portatori di bellezza, cultura, passione e stimolo per le arti diventarono più reclusi, in loro si manifestò il timore che tutto il bello potesse andare perso.

Decisero così di isolarsi sempre più per conservare ogni forma di arte e bellezza, dalla parola scritta alle arti al riparo da chi potesse disprezzarle o imbruttirle.

Il loro desiderio di preservare il creato si concretizzo in pura lotta contro tutto e tutti, contro qualsiasi creatura volesse in sintesi vivere e creare qualcosa di nuovo. Cattalm aveva avvelenato il loro sangue in una maniera talmente profonda che neanche loro se ne erano accorti.

Ne seguì un periodo di secoli estremamente nefasti e violenti dominati dalla volontà assoluta degli elfi di distruggere tutto utilizzando qualsiasi mezzo. Tutte le nazioni e civiltà pagarono un prezzo altissimo sia in termini di vite che in termini di ritorno a tempi barbari.

Ci vollero quasi 500 anni e l'annientamento di intere nazioni e civiltà fino a ché tutti gli altri popoli decisero di fare fronte comune contro gli elfi in un estremo tentativo di salvezza.

In quella che viene chiamata la Settimana dell'Odio perirono centinaia di migliaia di creature e pressoché tutti gli elfi.

Ne seguì una epurazione radicale, ogni elfo trovato venne ucciso e così per quasi un altro secolo.

Poco meno di 100 anni fa una nuova Regina elfica, Licenea, intraprese un viaggio alla corte di ogni nazione, rischiando il linciaggio numerose volte. Riuscì a ottenere un trattato di pace che potesse salvaguardare i pochissimi elfi rimasti.

Gli elfi sopravvissuti, pur se *anziani*, non hanno perso il loro odio, il loro sangue rimane tinto da Cattalm e rimuginano dietro ad un trattato che a loro dire impedisce che possano compiere il loro vero destino.

Fortunatamente i nuovi elfi, ma non tutti, non hanno questo odio viscerale, il loro sangue non e' stato macchiato da Cattalm e vorrebbero vivere una vita normale anche a contatto con tutte le altre creature anche se ben consci di come sono visti e trattati da tutti gli altri.

Sono i giovani elfi che non vogliono solo custodire il bello ma vivere una vita quasi infinita dove essa stessa è meraviglia.

Gli elfi sono generalmente più alti e snelli degli umani. Gli occhi sono sempre con sfumature chiare.

Gli elfi apprezzano la parola scritta e la magia. Sono una razza razionale, guidata da mente acuta e sensi eccellenti, interesse per ciò che è straordinario e per la conoscenza.

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

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

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

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

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

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

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

Dimensioni: Medie

Velocità: 6m

Linguaggi: Nanico

Vantaggio: Visione crepuscolare di 18 metri

Gnomi

Gli Gnomi sono esseri dalla piccola taglia ma ricchi di energia e vita. Gli Gnomi sono una razza apparsa poco più di 1000 anni fa, non si sa esattamente da dove. In breve tempo, grazie alla loro innata curiosità, tenacia ed inventiva sono riusciti a creare popolose e ricche città, quasi sempre all'interno di foreste vergini.

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

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

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

Gli Gnomi più curiosi spesso escono dalle loro comunità, che non sono chiuse a chi accetta lo stile di vita degli gnomi, ed intraprendono una vita di avventura alla scoperta di meraviglie e nuove opere di ingegno da poter tramandare alla comunità.

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

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

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

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

Dimensioni: Piccolo

Velocità: 6m

Linguaggi: Gnomico, Silvano

Vantaggio: Artificio Druidico 1 al giorno.

Mezzelfo

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

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

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

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.

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 (180 + 5d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune oppure Elfico

Vantaggio: Visione crepuscolare di 9 metri

Mezzorco

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

I mezzorchi sono alti in media 1.9 metri, con fisico potente e pelle verdastra o grigia. Ai maschi i canini crescono spesso piuttosto lunghi fino a sporgere dalle loro bocche e queste "zanne", unite ad una fronte a volte ampia e le orecchie un pò a punta, danno loro quel noto aspetto "bestiale". 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 Forza -1 Carisma

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

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune oppure Orchesco

Vantaggio: Visione crepuscolare di 9 metri

Nibali

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

La leggenda dice che i terribili maghi del ghiaccio, partendo da una coppia di umani (dopo che a migliaia erano morti atrocemente nei precedenti esperimenti) riuscì a creare manipolando con la magia, un razza più robusta, più forte, più intelligente ed allo stesso tempo più docile e disciplinata con pregio che ogni

figlio generato sarebbe stato assolutamente identico fisicamente al padre o alla madre.

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 comprendere le nuove sfide (e probabilmente anche grazie all'intervento di qualche Patrono).

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 naturale di progredire.

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

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

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

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

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

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune

Vantaggio: Controllo del metabolismo ridotto. Ogni round riduci di 1 il danno da Sanguinamento.

Diversi

Benedetti o maledetti i Diversi non sono come noi. Non sono gli amici che ti aspetti. Un Diverso è frutto di una unione corrotta. Se i Patroni non possono agire direttamente in Yeru, 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 robusto e più intelligente. Purtroppo la loro vita frenetica è segnata da una breve durata. Solitamente un Diverso non supera i 50 anni di vita.

Un Diverso è marchiato, da qualche parte sul suo corpo c'è il simbolo, una voglia, del suo Patrono. Quasi tutti (15/18) i Diversi hanno 3 o più cerchi concentrici dorati sul polso sinistro che possono indicare il Patrono (o Patroni in rarissimi casi) di cui sono *figli*.

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

Modificatori razziali: +1 a due Caratteristiche a scelta

Caratteristiche fisiche: altezza come razza originale, aspettativa di vita dimezzata rispetto a razza originale

Dimensioni: come razza originale

Velocità: come razza originale

Linguaggi: come razza originale

Speciale: Deve individuare un Patrono ed avere almeno 3 Tratti comuni. Può accedere al potere a somma Tratti 5 anche se ne ha meno.

Sornelian

La genesi dei Sornelian è dovuta a Efrem (pag. 199), alla sua unica vittoria nota nella guerra dei mille anni. Efrem decise che la natura doveva avere maggiore voce in capitolo nelle questioni umane e decise che venissero create creature antropomorfe affinché riequilibrassero la strapotenza delle creature umanoidi.

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

Modificatori razziali: +1 ad una Caratteristiche a scelta

Caratteristiche fisiche: l'aspettativa di vita dipende dalla longevità della specie, solitamente attorno ai 60+6d10 anni.

Dimensioni: dipende dalla specie originale, dai 50cm ai 270cm, da taglia piccola a grande.

Velocità: 6 metri

Linguaggi: Comune. Ottiene +1d6 alle prove per interagire con gli animali della sua linea di sangue.

Speciale: Alla creazione il giocatore sceglie 2 capacità tra quelle elencate che più caratterizzano il suo Sornelian. Sono indicati tra parentesi alcuni animali di esempio. Il giocatore può confrontarsi con il Narratore per creare al meglio il suo Sornelian.

- *Scalatore* (orso, gatto, lucertola, scoiattolo). Hai artigli uncinati, unghie affilate o una coda serpentina. Hai una velocità di arrampicata pari alla tua Velocità.

- *Predatore* (orso, felino). I tuoi attacchi naturali causano 1d6 di danno letale e sei considerato competente nell'uso.

- *Volante* (pipistrello, aquila, gufo, corvo). Hai ali rudimentali. Quando cadi da almeno 3 metri puoi usare una Reazione per planare ed atterrare in sicurezza senza subire danni da caduta. Quando esegui una prova di Salto in Lungo o in Alto tiri 1d6 in più.

- *Corridore* (cervo, cane, cavallo, triceratopo). Quando esegui l'Azione Correre percorri 3 volte il tuo Movimento. La tua Velocità è di 9 metri.

- *Nuotatore* (coccodrillo, delfino, rana, squalo). Puoi trattenere il respiro fino ad un'ora, hai una velocità di nuoto pari alla tua Velocità. Hai Riduzione al danno da freddo pari a 4.

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

- *Ottimo Udito/Olfatto* (cane, pipistrello, gufo). Hai un +2 di bonus alle prove di Consapevolezza basate sui sensi.

Arpia, donna uccello, solitamente molto arrabbiata...

Golian

I Golian, al pari dei Sornelian, discendono dalla volontà di Erondil (pag. 199) e Gaya (pag. 200) ovvero dalla volontà di avere delle creature che potessero rappresentare i maestosi giganti, i loro piccoli figli.

I Golian per quanto simili ai giganti non sono tali e quali eppure hanno la capacità di crescere rapidamente e avvicinarsi anche se per poco tempo all'altezza dei veri giganti.

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

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

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

Dimensioni: taglia media

Velocità: 9 metri

Linguaggi: Comune, Gigante della loro stirpe.

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

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

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

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

- *Gigante della collina*. Colpo rabbioso. Quando colpisci in mischia con un critico una creatura della tua taglia o inferiore questa cade prona. E' una Reazione che costa 1 Azione.

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

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

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

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

Ercole Farnese, Museo Archeologico Nazionale Napoli

Sulian

L'origine dei Sulian non è chiara, alcuni li fanno discendere dagli spiriti elementali altre voci, meno insistenti, dicono che sono figli di Ledyal o Laydel (pag. 201) a causa del loro mutevole aspetto e carattere.

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

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

Modificatori razziali: +1 ad una Caratteristica a propria scelta

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

Dimensioni: taglia media

Velocità: 9 metri

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

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

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

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

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

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

Undine Rising from the Waters, ca. 1880–1892, by Chauncey Bradley Ives (1810–1894), in the Yale University Art Gallery

Nota sugli Vantaggi

Il giocatore, in accordo con il Narratore, può scegliere uno vantaggio o potere diverso da quello indicato purché sia coerente con la storia del personaggio.

Nota 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 e completi personaggi possibili.
Ogni personaggio è vivo ed è una persona e come tale sarà sempre diverso l'uno dall'altro, ognuno fantastico in maniera diversa a discapito di qualsiasi razza e pregiudizio.

Nota sul Sesso

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

Caratteristiche Speciali

Non basta avere gli occhi per vedere (anonimo)

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

Visione Crepuscolare

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

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

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

Scurovisione

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

La Scurovisione è solo in bianco e nero (non consente 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. Effettuare una prova di Sopravvivenza per cercare trappole o di Consapevolezza solo visiva prende un 1d6 di penalità.

Fiuto

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

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

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

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

John D. Batten

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

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

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

Vista Cieca

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 sono inutili, anche se la creatura dotata di vista cieca deve avere una linea di effetto per notare una determinata creatura o oggetto.

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

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

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

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

Una creatura eterea non è visibile alla vista cieca.

Senso Tellurico

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

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

Il raggio della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura

Grabroid. Conosciuti anche come Agguantatori. Tremors (Film)

Le Caratteristiche

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

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

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

Descrizione delle Caratteristiche

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

I mostri più "istintivi" ed aggressivi avranno sicuramente punteggi negativi di Intelligenza e Carisma, ma non per questo sono "stupidi", semplicemente agiscono in base ai loro schemi naturali.

Forza

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

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

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

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

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

Destrezza

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

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

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

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

Costituzione

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

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

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

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

Intelligenza

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

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

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

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

Saggezza

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

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

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

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

Carisma

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

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

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

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

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

Leggere i punteggi delle Caratteristiche

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

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

Opzionale – Eta' del personaggio

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

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

I modificatori indicati si cumulano.

I punteggi delle Caratteristiche

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

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

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

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

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

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

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

Modalita' base

Il giocatore tira 3d6 per ogni caratteristica ed in ordine, può ritirare una sola volta un 1 tirato per terzina (3d6). Tira poi una settima terzina che può sostituire ad un'altra terzina. Per ogni caratteristica tirata

controlla la somma dei dadi tirati con la **Tabella: Tiro Caratteristiche**.

Tiriamo le Caratteristiche di Tups

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

Modalita' opzionale (per i codardi!)

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

Modalita' della Tradizione

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

Tabella: Tiro delle Caratteristiche

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

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

Ricordate di applicare i modificatori razziali!

Aumentare le Caratteristiche

Tramite l'Abilità Supremo (pag. 78) si può aumentare di un punto una Caratteristica, fino a raggiungere un massimo di valore 4 + il bonus, o penalità, razziale della caratteristica.

Per aumentare oltre questo valore sono necessari oggetti magici o magie. L'aumento di Caratteristica ha effetto retroattivo solo per gli aumenti di Costituzione, andando a ripercuotersi sui Punti Ferita massimi.

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

Brian Boru, High King of Ireland

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

Caratteristiche basse!

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

Punti Ferita

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

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

- Ogni personaggio parte con 4 Punti Ferita al primo livello + il punteggio della Costituzione.

- Ad ogni livello, oltre il primo, guadagna 1d4 Punti Ferita + il punteggio della Costituzione.

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

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

> **Sto per morire!**
>
> SCAPPA! Ritirati, nasconditi, esci dal combattimento. Non c'è gloria nell'essere morto. Meglio una ritirata che un TPK (Total Party Kill ovvero morte di tutto il gruppo).

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

- per ogni notte di riposo (almeno 8 ore) recuperi in Punti Ferita il valore di Costituzione + 2*CA + CM (con un minimo di 1)

- tramite incantesimi curativi (magie, pozioni.. o altri effetti magici)

- competenza Pronto Soccorso (pag. 32), tramite trattamenti più o meno lunghi

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

Una magia che conceda +10 Punti Ferita temporanei alzerà i Punti Ferita attuali di 10, se subisci 8 di danno ti rimarranno 2 Punti Ferita temporanei. Se dovessi subire 13 di danno oltre a perdere tutti i Punti Ferita temporanei subirai anche 3 Punti Ferita normali ed ulteriori danni saranno calcolati su i suoi Punti Ferita reali.

- Quando ottieni Punti Ferita temporanei devi scegliere se l'effetto sostituisce il precedente. Il guadagno non si cumula e non possono essere superiori alla metà dei Punti Ferita massimi

- Al termine dell'effetto che concede Punti Ferita temporanei questi scompaiono facendo rimanere la creatura ai suoi Punti Ferita precedenti.

- Se non esplicitato diversamente i Punti Ferita Temporanei scompaiono dopo un ora da quando si sono aggiunti.

- I Punti Ferita Temporanei vanno tolti per primi quando si viene feriti.

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

Punti Fato

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

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

Ad ogni sessione si azzerano e si ricalcolano, ne consegue che non si accumulano Punti Fato tra una sessione di gioco e l'altra. Es. un personaggio di livello 6 ha: 20-6 = 14/5 = 3 (arrotondi all'intero più vicino) Punti Fato da usare nella sessione.

Un Punto Fato si usa come Azione Immediata o di Reazione ed il personaggio puo' usare i Punto Fato per:

- aggiungere 1d6 ad un Tiro Salvezza, al Tiro per Colpire, ad una Prova di Competenza. Da dichiarasi prima del tiro dei dadi. Il dado aggiunto può esplodere secondo le Golden Rules. 1 o più Punto Fato
- ritirare 1d6 (che magari ha fatto 1...). 2 Punto Fato
- recuperare 3 Punti Ferita se attualmente sono negativi. 1 Punto Fato
- negare un Tiro Critico d'arma subito. 1 Punto Fato

Usando tutti i Punti Fato a disposizione è possibile ritirare una prova, accettando solo il nuovo risultato ottenuto.

Opzionale – Punti Chaos

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

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

Il chaos è dato dal fatto che questi dati vengono poi spostati in un altro contenitore che il Narratore, sempre massimo uno alla volta per avversario, userà a *suo beneficio*. Una volta che il Narratore ha usato il dado viene rimesso nel contenitore dei giocatori.

I Tratti

Chi dunque sa fare il bene e non lo compie, commette peccato. (Giacomo il Giusto 4.17, Lettera di Giacomo. 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 OBSS non c'è una netta distinzione tra bene e male, legge e caos, tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato.

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

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

Ogni giocatore sceglie 5 Tratti per il proprio personaggio alla creazione del personaggio. Questi saranno le *bussole morali, etiche e comportamentali* che suggeriranno il personaggio nell'agire e nelle scelte.

Scegliere i Tratti

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

Dei Tratti scelti al primo livello individuane 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. Più è alto un valore di Tratto più questo è presente e permeante nelle scelte del personaggio.

Durante le avventure potranno essere anche enfatizzati certi Tratti, ovvero il Narratore a seguito di particolari scene e ruolate potrà fare aumentare di un punto, o di una frazione di 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 presenti. Parlane con il Narratore, saprà preparare situazioni ed avventure che ti aiuteranno a comprendere come evolvere il personaggio ed eventualmente a cambiare i Tratti scelti.

Ogni azione particolarmente importante dove il personaggio abbia seguito un Tratto porta il personaggio ad avvicinarsi al Patrono (o Patroni) 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 check il Tratto aumenterà di 1 punto e si ricomincerà a segnare una nuova decina.

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

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

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

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

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

Per individuare il Patrono più affine verificate il vostro Tratto a maggior valore sulla Tabella Collegamento Patrono - Tratto (pag. 207) ed individuate il Patrono con cui lo condividete, in caso il Tratto fosse condiviso tra più Patroni verificate gli altri Tratti ed in base alla somiglianza scegliete il Patrono. Verificate poi in Cosmologia (pag. 194) i poteri concessi dal Patrono. Questo controllo è opportuno farlo ad ogni aumento di valore di Tratto.

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

Tabella dei Tratti

Abitudinario	Clemente	Fantasioso	Irragionevole	Ostinato	Scontroso
Accumulatore	Cocciuto	Fatalista	Irritabile	Ottimista	Scorbutico
Affabile	Codardo	Freddo	Istintivo	Pacifico	Semplice
Affettuoso	Combattivo	Furioso	Lamentoso	Paranoico	Sensibile
Affidabile	Compassionevole	Galante	Leale	Passionale	Serio
Aggressivo	Competitivo	Geloso	Legale	Pasticcione	Sfrenato
Allegro	Comprensivo	Generoso	Letargico	Pauroso	Sicuro
Altezzoso	Conformista	Gioioso	Liberale	Paziente	Silenzioso
Altruista	Confusionario	Giusto	Licenzioso	Perfezionista	Sincero
Ambizioso	Controllato	Idealista	Litigioso	Permaloso	Sleale
Amichevole	Coraggioso	Immaturo	Logorroico	Piagnucolone	Snob
Anarchico	Corretto	Immorale	Lunatico	Pianificatore	Sobrio
Ansioso	Corrotto	Impacciato	Lussurioso	Pomposo	Socievole
Anticonformista	Cortese	Imparziale	Maleducato	Pragmatico	Sognatore
Antipatico	Creativo	Impassibile	Malinconico	Premuroso	Solitario
Apatico	Credulone	Impaziente	Malizioso	Prepotente	Sospettoso
Arrabbiato	Cupo	Impetuoso	Malvagio	Presuntuoso	Spensierato
Arrogante	Curioso	Implacabile	Martire	Previdente	Spietato
Attento	Debole	Imprudente	Masochista	Protettivo	Spontaneo
Audace	Deciso	Incerto	Materno	Provocatore	Sprovveduto
Austero	Determinato	Incontentabile	Mattacchione	Prudente	Stoico
Avventato	Devoto	Incostante	Meschino	Rabbioso	Stravagante
Avido	Diffidente	Indifferente	Meticoloso	Razionale	Superbo
Bellicoso	Disciplinato	Indisciplinato	Misericordioso	Reazionario	Superficiale
Borioso	Disonesto	Indomito	Misurato	Ribelle	Suscettibile
Brutale	Disonorevole	Indulgente	Mite	Riflessivo	Tenace
Buffone	Disordinato	Industrioso	Moderato	Rigido	Timido
Bugiardo	Distaccato	Infantile	Modesto	Rilassato	Traditore
Buono	Distruttivo	Ingannevole	Mondano	Riservato	Tradizionalista
Burbero	Docile	Ingenuo	Morigerato	Rispettoso	Tranquillo
Burlone	Doppiogiochista	Insensibile	Narcisista	Risoluto	Triste
Calcolatore	Educato	Insolente	Negligente	Saccente	Truffatore
Calmo	Egoista	Integerrimo	Nervoso	Sadico	Umile
Candido	Emotivo	Intollerante	Neutrale	Sadomasochista	Vanitoso
Caotico	Empatico	Intraprendente	Non violento	Sarcastico	Valoroso
Caritatevole	Entusiasta	Introverso	Ombroso	Scettico	Vendicativo
Casinista	Espansivo	Invidioso	Onorevole	Scherzoso	Violento
Casto	Estroverso	Ipocrita	Ordinato	Schietto	Volubile
Cattivo	Esuberante	Iracondo	Osservatore	Schivo	
Cinico	Falso	Ironico	Ostile	Sconsiderato	

Se un giocatore non ruola i Tratti del personaggio non farà acquisire punti esperienza al personaggio stesso.

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

-

Competenze

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

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

Competenze di Base

> Lo studio è per i perdenti! (Lobo)

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

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

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

Tabella: Elenco delle Professioni e relative Competenze

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

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

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

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

Personalizzare Competenza e Professione

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

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

Competenze e Background del personaggio

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

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

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

Tabella: Elenco Competenze e relativa Caratteristica d'uso

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

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

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

Nessuna competenza di Base o Attiva può avere un punteggio superiore al livello del personaggio+2.

Consapevolezza

Una competenza che hanno tutti i personaggi è **Consapevolezza**, ovvero la capacità di percepire l'ambiente intorno a loro. Questa competenza ha un punteggio fisso pari a 1/3 del livello del personaggio (arrotondato per eccesso).

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

Apprendere nuove competenze, professioni

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

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

Competenze ed i loro ambiti di utilizzo

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

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

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

La Competenze con un * subiscono le penalità dovute all'armatura indossata (pag. 213).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Falsificare (INT): Con questa competenza si sa falsificare oggetti d'arte, mappe, firme... 1 Minuto

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

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

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

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

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

Muoversi silenziosamente* (DES): Con questa competenza si è in grado di muoversi senza causare rumore. 1 Azione.

Nascondersi* (DES): Con questa competenza si è in grado di passare inosservati stando fermi. 1 Azione.

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

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

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

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

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

Saltare* (FOR): Con questa competenza si è esperti e provetti saltatori. 1 Azione.

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

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

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

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

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

Opzionale – Non usare le Competenze di Base

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

Competenze Attive

Il personaggio prende 1 punto, ad ogni livello, da distribuire tra Competenza Armi e Competenza Magica. .

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

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

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

- I **Tiri Salvezza** vengono aumentati dalle Abilità scelte.

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

Tiri Salvezza

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

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

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

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

Quando viene chiesto un Tiro Salvezza significa fare una prova sulla Competenza Attiva richiesta, possa essere Volontà, Tempra o Riflessi. La prova si andrà ad eseguire tirando 3d6 + valore della Competenza

Attiva richiesta ovvero il punteggio nel Tiro Salvezza su Volontà, Riflessi o Tempra + il valore della Caratteristica collegata alla tipologia Competenza Attiva (Saggezza, Destrezza o Costituzione) + Abilità + bonus magici (oggetti che influenzano il Tiro Salvezza) e modificatori vari presenti.

Tiri Salvezza non standard

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

Se ottieni **tre volte 6 nel Tiro Salvezza** lo stesso è riuscito, indipendentemente dal risultato finale.

Competenza Armi

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

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

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

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 (pag. 53).

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

Più è alto il punteggio in una tipologia d'armi più facilmente può usufruire di vantaggi 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

Competenza Magica

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

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

Il valore di Competenza Magica stabilisce, insieme all'Abilità Adepto della Magia ed al punteggio di Caratteristica il livello massimo di incantesimi lanciabile.

Tups arriva al 4' livello!

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

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

Opzionale – Abilità come Competenze Attive

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

Costruiamo il Personaggio

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

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

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

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

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

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

Leonida di Sparta

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

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

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

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

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

Recupera un pò di d6 e tira!

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

Se hai Intelligenza pari o superiore a 2 scegli un altra lingua (pag. 32) parlata/scritta oltre al Comune, e se hai 3 puoi sceglierne 2 di lingue in più.

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

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

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

Se non hai punti in Competenza Armi puoi usare solo le armi semplici (pag. 58) senza incorrere in penalità al Tiro per Colpire.

I punteggi dei Tiri Salvezza determinano la tua capacità di sopravvivenza e di resistere a traumi e magie, sono le Abilità che scegli ad aumentare il punteggio dei Tiri Salvezza.

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

I Punti Ferita sono pari a 1d4 + Costituzione + 3 se hai messo 1 punto in Competenza Armi (CA).

A questo punto scegli i Tratti (pag. 18). Fallo con attenzione, stai costruendo il tuo personaggio ed i Tratti delineano a forti pennellate il carattere. Ricordati che saranno fondamentali per la scelta del Patrono (pag. 194).

Nella scheda, nello specchietto dei Tratti, dove c'è Patrono segna con una X i Tratti che ti collegano al Patrono, che tu abbia scelto o meno.

Ricorda infine che un personaggio *solitario* e *cinico* suona bene un in racconto dove è il solo protagonista, ma qui si gioca in **gruppo**, non prendere Tratti in ovvia opposizione agli altri o comunque non giocare da *stronzo*, altrimenti il personaggio verrà naturalmente allontanato dagli altri giocatori.

Scegli lo svantaggio (pag. 185) di ruolo e se vuoi anche svantaggi e vantaggi (pag. 30). Ricorda di giocarlo, altrimenti non è divertente e non prenderai Punti Esperienza.

Se hai messo dei punti in Competenza Magica ricorda anche di prendere l'Abilità Adepto della Magia altrimenti potrai scegliere tra pochissimi incantesimi.

A questo punto devi scegliere quali Incantesimi conosci. Sul tuo Tomo della Magia puoi segnare un numero di incantesimi pari a 2 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi, di questi incantesimi ne può conoscere, ovvero lanciare, 2 + metà del valore del modificatore di caratteristica per incantesimi.

Passa alle Abilità (pag. 61), al primo livello ne scegli due, stai attento ai prerequisiti ed anche ad eventuali Abilità che ti concede la tua razza.

Scegli l'equipaggiamento (pag. 209), armatura (pag. 213), armi (pag. 210), zaino, due torce, qualche razione di cibo.. un peluche.. quello che ti sembra indispensabile per l'avventura. Aggiorna poi la parte di scheda relativa alla Difesa segnando che bonus ti da l'armatura e scudo indossata.

Entra nella parte, conceditì 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 OBSS le classi non esistono, il personaggio cresce evolve ed impara in base a ciò che fai e sperimenti. Puoi prepararti la *build* a tavolino ma non avrai mai la certezza che il tuo personaggio si evolva come hai pensato. Lascialo vivere e crescere!

Alessandro Magno

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

Avanziamo di Livello

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

Ogni qual volta il Narratore ti confermi il passaggio di livello sono da compiere diverse operazioni per aggiornare il personaggio.

Innanzitutto prendete la scheda, matita e gomma e dadi (almeno il d4).

- Aggiornare il Livello aumentandolo di 1

- Aggiornate i Punti Esperienza

- Distribuite 1 punto tra Competenza Armi e Competenza Magica

- Aumentate i Punti Ferita di 1d4+Costituzione ed aggiungete 3 se avete dato 1 punto in Competenza Armi

- Se avete assegnato un punto in Competenza Armi stabilite se prendete una nuova Lista d'Armi o approfondite la conoscenza di una lista già appresa.

- Controllata se prendete una nuova Abilità o migliorate una Abilità esistente, state attenti ai prerequisiti. Ricorda che si prende una nuova Abilità a tutti i livelli tranne che al 5-10-15-20.

- Aggiornate lo schema dei Tiri Salvezza in base alle nuove Abilità prese.

- Aggiornate la parte dei Tiri per Colpire in base al nuovo valore della Competenza Armi ed Abilità

- Distribuite (Int/2)+1, con un minimo di 1 punto, tra le Competenze Base conosciute o apprese durante le avventure.

- Aggiornate il punteggio dei Punti Fato (20-livello)/5

- Aumentate un punteggio dei Tratti come vi dirà il Narratore. Verificate se avete raggiunto un punteggio sufficiente per acquisire poteri legati ai Tratti.

- Verificate in base al nuovo punteggio di Competenza Magica, all'Abilità Adepto della Magia ed al punteggio della Caratteristica il livello massimo di incantesimo lanciabile ed i Punti Magia disponibili.

- Se avete aumentato la Competenza Magica apprendete 2 nuovi incantesimi oppure sacrificandone uno potete apprendere due trucchetti (Incantesimi di livello 0) presenti nel vostro Tomo della magia. Potete anche sostituire gli incantesimi appresi con un altri presenti nel Tomo.

- Aggiornate la seconda parte della scheda in base al nuovo punteggio di Competenza Magica

Come avrete notato i punteggi delle Competenze sono ridotti, si prendono pochi punti da distribuire alla volta. Come giocatori avete l'opportunità di prediligere un approccio specializzato ovvero *puntare* su poche e specifiche Competenze oppure diluire i punti su più competenze per sapere un pò di tutto e non

avere penalità nelle prove (la prova si fa solo con 1d6 + Caratteristica se non avete punti nella Competenza).

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

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

Come Sopravvivere e Divertirsi

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

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

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

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

Regole per le Competenze

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabella: Classe di difficoltà

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

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

Le Golden Rules

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

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

Corollario

Queste note valgono nel tiro iniziale dei 3d6.

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

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

Non c'è solo la scheda!

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

Superare o Fallire la prova

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

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

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

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

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

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

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

Consapevolezza

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

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

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

Prove contrapposte

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

In questo caso il personaggio effettua una prova la cui **difficoltà (DC) è pari 10 + il punteggio** della Competenza / Caratteristica / Tiro Salvezza / modificatori dell'avversario.

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*.

Usate questo sistema di confronto ogni volta che viene chiamata la **Prova Contrapposta**.

Alcuni esempi di Prova Contrapposte

- Ingannare qualcuno: Ingannare Vs Percepire Emozioni
- Travestirsi per sembrare qualcun'altro: Intrattenere Vs Consapevolezza
- Creare una mappa falsa: Falsificare Vs Valutare
- Nascondersi: Nascondersi Vs Consapevolezza
- Muoversi silenziosamente: Muoversi Silenziosamente vs Consapevolezza (purché non visto)
- Intimidire: Intimidire Vs Tiro Salvezza su Volontà (con modificatore Carisma)
- Rubare: Mani di Fata Vs Consapevolezza, o Mani di Fata se posseduta
- Slegarsi da delle corde: Usare Corde Vs Artista della fuga
- Braccio di ferro: Tiro Salvezza Tempra (con modificatore forza)

Ogni qual volta la **Prova Contrapposta** riguarda una **Caratteristica** senza l'ausilio di una Competenza fate la prova usando il Tiro Salvezza come valore contrapposto valutando il tipo e la Caratteristica da usare come modificatore.

Bible Pictures and What They Teach Us

Vantaggi e Svantaggi

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

A seconda delle circostanze potranno esserci dei vantaggi od un svantaggi nella prova.

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

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

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

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

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

Tabella: Modificatori, Vantaggi e Svantaggi:

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

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

Fattore tempo

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

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

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

Se vuoi prendere questi valori chiedilo al Narratore, sarà lui che ti dirà se in base alla situazione, urgenza, pericolosità di ciò che ti circonda riesci a prendere il punteggio. Mettersi a scassinare una porta in un dungeon chiedendo il 10 richiede un estremo sangue freddo ed incoscienza.

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

Aiutare un Altro

Si può aiutare un amico in una prova dandogli supporto e suggerimenti. L'aiutante deve effettuare la **medesima prova** con un bonus di +1d6, se ci riesce non ottiene effetti ma da un +1 alla prova del compagno. Se esegue un successo critico (prova riuscita ed almeno due 6 tirati) allora il bonus è di +2.

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

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

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

Prove fatte dal Narratore

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

Tirare o non Tirare dadi

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

Opzionale - Successo Parziale

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

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

Prove di Gruppo

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

Esempi Prove Competenza

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

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

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

Per **riconoscere un mostro**, una creatura particolare, si effettua una prova di Conoscenza. Controlla il capitolo Riconoscere i Mostri nel Mostruario (pag. 373)

Acrobatica *Penalità dovute all'armatura*

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

Arrampicarsi/Scalare *Penalità dovuta all'Armatura.*

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

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

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

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

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

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

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

Ammansire un animale è una prova di **Gestire Animali** a DC 12+GS dell'animale. 1 minuto ogni 5 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 minuto ogni 10 di DC, con 12 è 1 minuto ogni 15 DC. La creatura deve avere Intelligenza -3 o superiore.

Muoversi Silenziosamente *Penalità dovuta all'Armatura.*
Il personaggio che si muove silenziosamente è come fosse su terreno difficile. La prova di Muoversi Silenziosamente va contrapposta con la Consapevolezza dell'avversario. La prova si considera fallita se pur non essendo stati sentiti ci si è fatti vedere. Muoversi a piena velocità impone una penalità alla prova di Muoversi Silenziosamente di 2d6.

Nascondersi *Penalità dovuta all'Armatura.*
Tutti possono nascondersi ad esempio dietro un muretto, ma solo chi ha la competenza ha la certezza che difficilmente sarà notato. Alla prova di Nascondersi si contrappone la prova di Consapevolezza. Si può essere visti con una prova di Consapevolezza a DC 12 se non si usa la competenza Nascondersi.
Usando **1 Azione** puoi cercare di nasconderti alla vista degli avversari. Non è possibile nascondersi se l'ambiente non lo permette, per quando la tua prova possa essere alta non puoi nasconderti se non c'è qualcosa che ti può nascondere od occultare.
Si possono **combinare le Azioni di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi**. Il personaggio usa 1 Azione per Nascondersi e una o più Azioni per Muoversi Silenziosamente, sempre su terreno difficile. Effettuate entrambe le prove prende la peggiore per il controllo di *osservatori*.

Nuotare *Penalità dovuta all'Armatura*
In acqua calme DC 10, in acque mosse ha DC 15, in acque molto mosse DC 20, tempestose DC 25. La prova è necessaria per stare a galla o nuotare. Nuotare in acqua si considera **terreno difficile**.

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

Pronto Soccorso. Una prova riuscita (DC 15) fa recuperare 1d4 Punti Ferita **dopo uno scontro** o concede un +2 ad un Tiro Salvezza su Tempra per resistere ad un veleno. Da fare entro 1 Turno dal termine del combattimento. Costo **2 minuti**. Con punteggio 6 costa 1 minuto. Con punteggio 12 costa 3 round, con punteggio 18 costa 1 round.
Una prova riuscita (base DC 12) riduce di 1 i danni da **Sanguinamento**. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 2. Costo **2 Azioni**. Un trattamento di 1 minuto garantisce 1 successo, senza prova. Ogni prova riuscita con successo critico riduce il sanguinamento di un punto ulteriore.
Una prova riuscita (base DC 13) per **prendersi cura per 8 ore** di un paziente fa recuperare a questo il doppio dei Punti Ferita ((2*CA+Costituzione+CM)*2 con un minimo di 4) e concede un nuovo Tiro Salvezza su Tempra per debellare a Malattie naturali o Veleni già in corso. Se effettuato durante le ore di riposo chi amministra la cura risulterà Affaticato.

Saltare *Penalità dovuta all'Armatura.* **1 Azione**

La **distanza saltata in lungo** è pari a 30cm per risultato ottenuto nella prova, arrotondando all'intero più vicino. Es se nella prova di saltare faccio 11, il salto sarà lungo 30cm*11=330cm=3 metri, con 16 nella prova è 30cm*16=480cm=5m.
La **distanza saltata in alto** è pari a 10cm per risultato ottenuto nella prova.
In un **salto in lungo** la punta più alta del salto è pari ad un 1/3 della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 3 metri a metà salto sei in alto di 1 metro.
Se non si ha almeno 3 metri di rincorsa si salta la metà. In lungo si salta al massimo il proprio movimento ed in alto la metà.
Scendere o Salire entro 50 cm e' terreno difficile, tra i 50 e 150 cm e' terreno doppiamente difficile, oltre è cadere o arrapicarsi. Il danno da caduta (pag. 232): 1d6 danni ogni 3 metri in caduta. Acrobatica DC 15 per dimezzare il danno (per cadute entro 9m).

Sopravvivenza

Inseguire una creatura:

Difficoltà base	DC 10
Se il terreno è molto morbido	DC +5
Se il terreno è morbido	DC +10
Se il terreno è stabile	DC +15
Se il terreno è duro	DC +20
Ogni 3 creature inseguite	DC -1
A seconda della taglia	DC ± 4
Ogni 24 ore passate / Visibilità scarsa	DC +2
Ogni ora di pioggia	DC +4
Cerca di occultare le traccie	DC +5

Si applicano alla prova eventuali modificatori dati dall'occultamento.
Sopravvivenza può essere usata al posto di **Disattivare Congegni** con un -2d6 per disattivare trappole o serrature 1 Azione per DC.
Ogni quattro punti ottenuti nella prova di Sopravvivenza oltre 13 il personaggio è in grado di **procurarsi cibo** per se stesso ed un altra persona purché si trovi in un ambiente capace di sostenere la vita.

La prova di **Valutare** è un base alla rarità dell'oggetto, DC 12 + 2 comune, 4 non comune, 8 raro, 12 molto raro, 16 leggendario. **3 Azioni**. Con punteggio 6 costa 2 Azioni, con 12 costa 1 Azione.

Linguaggi

In Yeru ogni cultura è custode di una propria lingua parlata e scritta. Ogni personaggio che abbia almeno Intelligenza -2 parla il linguaggio della propria cultura, con 0 lo scrive. Per ogni punto superiore o pari

a 2 parla e scrive un altra lingua che sarà scelta alla creazione del personaggio.

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

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).

Alcune lingue segnate con un * non possono essere parlate se non da creature appartenenti a quella specie o gruppo culturali.

Usate la ricchezza narrativa che lingue diverse possono dare. Una avventura, in un ambiente dove nessuno si capisce, può portare a risvolti molto interessanti.

Tabella delle Lingue

Ambito culturale	Parlato	Scritto	Ambito culturale	Parlato	Scritto
Umano	Comune	Comune	Nanico	Nanico	Nanico
Elfico	Elfico	Elfico	Gnomico	Gnomica	Gnomica
Gnoll	Gnoll	Goblinoide	Giganti	Gigante	Gigante
Orco	Orchesco	Orchesco	Creature marine senzienti	Aquar	Elfico
Uccelli senzienti	Ictum	Elfico	Abitanti dei boschi*	Silvano	Silvano
Druidico*	Druidico	-	Goblinoide	Goblinoide	Goblinoide
Celestiale	Celestiale	Celestiale	Infernale	Infernale	Infernale
Abissale	Abissale	Abissale	Draghi	Draconico	Draconico
Elementali del Fuoco*	Ignam	-	Elementali della Terra*	Tremus	-
Elementali dell'Acqua*	Aquar	-	Elementali dell'Aria*	Ictum	-
Nonmorti	Exspiram	-	Sotterrano	Profondità	Profondità
Lingua dei Segni*	dei Segni	dei Segni	Draghi	Draconico	Draconico

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

Prove Prove e Prove!

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

La Torre di Babele, Pieter Bruegel il Vecchio.

?!

Le prove sono una parte molto importante nel gioco ed il vostro approccio ad esse, al pari degli incontri, determina la tipologia di gioco ed avventura. Ascoltate il giocatore e percepite il suo entusiasmo, cercate di capire le intenzioni finali, l'obiettivo e lo scopo.
Un giocatore coinvolto e partecipativo contagia con il suo entusiasmo anche agli altri giocatori! Ascoltate attentamente le proposte che vi fanno anche se vi sembrano *poco assennate* o *semplicemente folli*, nulla vi vieta di avvertire della potenziale pericolosità delle scelte, cercate comunque di non bloccare l'entusiasmo. E se non trovate una regola adatta alla situazione usate il **buon senso**, similitudine ad altre azioni, fatevi coinvolgere nella descrizione dei fatti, siate teatrali quando necessario! Lo spirito del gruppo ne gioverà sicuramente!
Se poi i giocatori vi dicono faccio una *prova Consapevolezza* oppure *convinco la guardia* seguiteli nei loro propositi ma allo stesso tempo fate di tutto per coinvolgerli ulteriormente.
Non c'è una regola per tutto! Divertimento e buon senso non devono mai mancare!

Combattimento Sociale

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

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

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

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

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

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

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

Il Narratore in base al livello del PNG stabilirà quanti successi consecutivi sono necessari per convincerlo. In linea di massima è necessario un successo ogni 3 livelli del PNG.

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

In caso di fallimento della prova questa può essere riprovata con un -1d6 di penalità se le conseguenze del fallimento non portano ad una scena successiva.

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

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

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

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

Combattimento Armato

> Si vis pacem, para bellum (”Se vuoi la pace, prepara la guerra”, Vegezio, libro III, Epitoma rei militaris)
>
> Non conta come cadi, ma se e come ti rialzi (anonimo)
>
> Non sono un eroe. No e non lo sarò mai. Sono solo un cattivo che viene pagato per pestare tipi peggiori di lui. (Deadpool)
>
> Occhio per occhio... e il mondo diventa cieco (Mahatma Gandhi, NdA i suoi Tratti aborrivano la violenza!)

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

Il combattimento è diviso in 2 fasi:

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

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

L’Iniziativa

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

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

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

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

Nella prova di Iniziativa non valgono le Golden Rules.

Risoluzione delle Azioni

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

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

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

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

Opzionale - Variante Iniziativa

Questa variante dell’iniziativa vuole stimolare la diversificazione delle azioni in base alla situazioni che si vanno a creare volta per volta. La prova di Iniziativa si calcola come normale e viene modificata dalle Azioni che si fanno a fare. Il giocatore dichiarerà round per round se l’iniziativa viene modificata e di che valore.

- Se si usa un arma di taglia Piccola si somma il valore di Destrezza.

- Se si usa un arma di taglia Media si tiene il valore dell’Iniziativa tirata.

- Se si usa un arma di taglia Grande si sottrae il valore di Destrezza.
- Se l'incantesimo che si va a lanciare ha solo componenti Verbali (V) si somma il valore di Intelligenza.
- Se l'incantesimo che si va a lanciare ha componenti Verbali e Somatici (VS) si tiene il valore dell'Iniziativa tirata.
- Se l'incantesimo che si va a lanciare ha componenti Verbali, Somatici, Materiali (VSM) si sottrae il valore di Intelligenza.
- Se si usa una Azione di movimento prima di attaccare (o lanciare un incantesimo) l'iniziativa diminuisce di 2.
- Se si usa una Azione Immediata o di Reazione prima di attaccare (o lanciare un Incantesimo) l'iniziativa diminuisce di 1.
- Il nemico usa l'iniziativa standard (3d6+ modificatore indicato).

Questo sistema genera un approccio estremamente tattico alla risoluzione dell'iniziativa. Il giocatore è invogliato a cambiare metodi di attacco, armi o incantesimi in base all'avversario che ha di fronte, se questo è veloce, lento.. se bisogna colpire per primo o basta colpire anche dopo, se l'azione della compagna è stata risolutiva o meno.

Inizialmente questo sistema rallenta il gioco ma appena i giocatori prendono consapevolezza delle loro opzioni l'iniziativa e la collaborazione tra i personaggi diventano elementi fondamentali e portanti non rallentando il flusso delle azioni.

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

Il Tempo (Round, Minuti e Turni)

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

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

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

Tempo di riattivazione Oggetti ed Abilita'

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

Henry Justice Ford, Fairy book - Fairytale illustration

Azioni nel Round

Un personaggio può eseguire fino a 3 Azioni, 1 Azione Immediata ed 1 Azione di Reazione per round.

Queste Azioni possono essere eseguite nell'ordine preferito.

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

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

Se un personaggio vuole fare più attacchi spostandosi nel campo di battaglia può, 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 conta come attacco multiplo con le relative penalità.

E' possibile **ritardare** una o più Azioni per aspettare lo svolgersi delle scene. Il personaggio che ritarda una sua Azione agisce per primo tra i soggetti che agiscono in quel valore di iniziativa, nei successivi round continuerà ad agire nel nuovo ordine di iniziativa.

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

Se il personaggio ha già compiuto tutte le Azioni allora potrà agire nel round solo con un Azione Immediata e fuori dalla sua iniziativa solo tramite una Reazione, se a disposizione. L'Azione di Reazione arriva sempre dopo l'Azione scatenante.

Tabella: Azioni per Round

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

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

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

Azione di Movimento*: un Azione di Movimento è una Azione dedicata a spostarsi. Ci si può spostare fino a tutto il proprio movimento (9 metri per umani, 6 metri per nani..).

Lanciare un Incantesimo*: solitamente sono necessarie 2 Azioni. Nella descrizione dell'incantesimo è indicato il numero di Azioni necessarie. Nel capitolo della Magia sono specificate le regole (pag. 94) per lanciare più incantesimi per round.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Luca Giordano: Perseus turning Phineas and his Followers to Stone

Movimento

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

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

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

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

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

Il personaggio che fa una Azione di Scatto corre ed ha una penalità di 1d6 nel Tiro per Colpire e la Difesa diminuisce di 4 per tutto il round in cui ha usato l'Azione Scatto e si considera Distratto per il lancio di incantesimi.

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

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

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

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

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

Nel Mostruario sono indicate le dimensioni e relativi spazi occupati dalle creature di taglia diversa (pag 369).

Distanza

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

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

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

Esempi di Distanza in Combattimento

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

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

Vita e Morte

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

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

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

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

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

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

Tups sta morendo

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

Un personaggio morente che subisce ulteriore danno, come nemici che infieriscono sul corpo od incantesimi diretti a lui od ad area, continua a sottrarre Punti Ferita per verificare se arriva a morire.

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

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

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

Quando un personaggio torna a Punti Ferita positivi dopo che era andato negativo perde la metà dei Punti Magia rimanenti con un minimo di 10 e diviene ulteriormente **Affaticato**.

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

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

La morte del personaggio

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

Es. Se ha Costituzione 2 morirà a -[10+4]=-14 Punti Ferita, se ha Costituzione 0 morirà a -10 Punti Ferita, se ha Costituzione -2 morirà a -[10-4]=-6 Punti Ferita. In caso di valori di Costituzione pari od inferiore a -3 il personaggio muore a -5 Punti Ferita.

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

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

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

Opzionale – Recupero da 0 Punti Ferita

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

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

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

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

Appena la prova riesce (entro i 3 fallimenti) il personaggio torna ad 1 punto ferita

Recupero punti Caratteristica

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

Recupero Punti Ferita naturale

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

Recupero Punti Ferita non letali

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

Punti Ferita Massimi

Se non indicato diversamente ogni qual volta il personaggio subisce un danno che abbassa i Punti Ferita Massimi deve sottrarre dai Punti Ferita attuali l'ammontare indicato ed anche dai Punti Ferita Massimi che possiede.

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

Henry Justice Ford

Tiro per Colpire e Difesa

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

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

Se l'attaccante usa:

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

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

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

Charles Antoine Coypel - Fury of Roland - 1737

La Difesa e l'Attacco

> La difesa è sempre legittima (anonima vittima)

Ogni Tiro per Colpire (3d6 + Competenza con Armi + Forza o Destrezza + eventuali bonus/penalità) si raffronta la Difesa ovvero un valore pari a 10 + Destrezza + Scudo + Armatura + eventuali bonus/penalità.

Se il **Tiro per Colpire**, ovvero la somma dei dadi e modificatori, è pari o superiore al valore della Difesa l'avversario è stato colpito e si stabilirà il danno della ferita, dato dall'arma + punteggio Forza ed altri fattori quali bonus magici e di Abilità.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Puoi **togliere 4** o multipli al tuo attacco per tirare un d6 in più. La scelta è da fare nelle situazioni più disperate dove solo la fortuna può risolvere il duello.

Il valore lo togli dal valore di Competenza Armi e di Forza o Destrezza non da punteggi dati da Abilità o bonus magici.

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

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

RAGNAR DOES BATTLE WITH THE SERPENTS

Henry Justice Ford

Tirare 3 volte 1

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

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

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

Tirare 3 volte 6

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

Tiro Critico

Ogni qual volta hai colpito, tiri un **danno aggiuntivo di arma** (senza bonus magici o di Abilità o Forza, solo il dado dell'arma) per ogni due volte che hai tirato 6 nel Tiro per Colpire, questo danno viene anche chiamato **danno critico**. Se hai fatto fa due Tiri Critici si intende che devi tirare 2 dadi di arma in più.

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

Opzionale - Tiro Critico Variante

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

La scelta di usare questa variante del tiro critico va fatta al momento della creazione del personaggio ed in accordo del Narratore. Si può cambiare sono rinunciando ad un punto di Competenza Armi (devi reimparare a combattere in modo diverso).

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

Opzionale - Azioni Tiro Critico

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

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

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

può avere più di 3 Tiri Critici accumulati. L'attivazione di queste Azioni Critiche costa una Reazione.

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

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

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

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

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

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

Henry Justice Ford

Esplosione del Danno

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

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

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

Questa è una caratteristica di poche armi estremamente letali.

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

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

Attacchi multipli

Con una Azione il personaggio può eseguire un singolo attacco.

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

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

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

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

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

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

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

Opzionale - Variante attacchi multipli

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

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

Scythian archers in ancient attic vase painting

Armi da Lancio

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

Il bonus al danno dato da Forza si applica in automatico per le fionde, pugnali, giavellotti..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.

La Destrezza modifica solo il Tiro per Colpire.

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

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

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

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

Armi Leggere

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

Armi Versatili

su armi con il talento Versatile puoi decidere se usare la Destrezza invece della Forza sui Tiri per Colpire. Al danno si usa sempre la Forza.

Arma Lunga

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

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

Arma lunga a breve distanza

è possibile usare un'arma lunga in combattimento a distanza inferiore ai 2 metri con un -1d6 al Tiro per Colpire, ad eccezione del Bastone.

Combattimento con Arma Lunga

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

Arma Doppia

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

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

Combattimento con due armi

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

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

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

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

Carica

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

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

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

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

Soldati romani armati di Pilum, pronti per una controcarica.

Arma da Controcarica

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

Preparare una arma lunga/da controcarica contro una carica

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

Carica con Arma da Controcarica

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

Attacchi con armi a spargimento

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

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

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

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

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

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

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

Impreparato - Colti di Sorpresa

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

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

Per valutare se un personaggio è sorpreso effettuate un Tiro Salvezza su Riflessi, confrontandolo con la bravura nel Nascondersi (o Muoversi Silenziosamente) degli avversari, se il Tiro Salvezza è inferiore il personaggio è sorpreso.

Se il personaggio è sull'attenti e si aspetta un agguato fategli fare un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 15, se la prova passa allora il personaggio non 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 più di 15 non è sorpreso.

Magia in combattimento

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

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

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

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

- Situazioni con +2 bonus: fiancheggiare l'avversario, posizione sopraelevata, attaccare alla schiena, arma lunga ...
- Situazioni con 1d6 bonus: sei invisibile, carica...
- Situazioni con -2 di svantaggio, sei abbagliato, sei intralciato, sei afferrato, luce fioca...
- Situazioni con 1d6 di svantaggio: sei prono, sei ristretto nei movimenti, sei spaventato, usare un arma da lancio contro un avversario in mischia, attaccare con arma lunga in distanza da mischia, usare un arma non conosciuta, attaccare una creatura invisibile ma individuata, sei attaccato ad una parete ...

Esempi in situazione di Difesa:

- Situazioni con +2/+4 bonus (bonus alla Difesa): hai copertura (vedi sotto)...
- Situazioni con -2 di svantaggio (penalità alla Difesa): sei intralciato...
- Situazioni con -4 di svantaggio: sei sorpreso, intrappolato, sei in ginocchio/seduto/prono, sei ristretto in uno spazio, sei stordito, lanci un incantesimo mentre sei sotto attacco, ti stai arrampicando...

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

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

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

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

Henry Justice Ford

Altre azioni e situazioni

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 Vuoto" un pugno o calcio farà 1d2 + Forza di danno non letale. Solo con la Lista d'Armi "Pugno Vuoto" si diventa artisti marziali.

Alzarsi da prono

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

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

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

Aiutare un altro

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

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

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

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

Colpo di Grazia

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

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge tre colpi critici.

Tiri Mirati

OBSS non prevede la possibilità di effettuare tiri mirati con qualsiasi arma o incantesimo, tranne se questo lo specifica.

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

Danno non letale

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

Il danno non letale si tratta come il danno normale se non che si recupera più velocemente e scendere sotto lo zero causa svenimento e non l'avvicinarsi della morte.

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

Senza Competenza

usare un'arma senza l'adeguata competenza, ovvero non avere la Lista d'Armi d'appartenenza dell'arma, impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

Non puoi usare la capacità Versatile di un arma se non la sai usare. Un Arma Semplice è usabile anche senza competenza specifica.

Lanciare armi

una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata, senza Gittata, può comunque essere scagliata contro l'avversario.

Il Tiro per Colpire prende un -1d6 e l'arma fa una categoria di danno inferiore (la spada lunga fa 1d6, una spada corta 1d4..). La gittata di lancio è 3 metri.

Colpi Potenti

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

Fiancheggiare

se due personaggi sono attorno allo stesso bersaglio ma non sono a fianco tra loro prendono +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa (a loro scelta quale bonus prendere).

Al massimo ci possono essere 4 personaggi attorno ad una creatura di taglia media che prendono il bonus di fiancheggiare. Il tipo di bonus si sceglie round per round, se non dichiarato vale come +2 al Tiro per Colpire.

Se tirando una ipotetica riga che collega i due personaggi questa attraversa in pieno il quadretto dell'avversario allora c'è la situazione di fiancheggiamento.

Esempio di fiancheggiamento

A	G	D
B	**X**	E
C	H	F

In questo schema il fiancheggiamento è preso dalle coppie: A-F, B-E, C-D, G-H

Se la creatura può fronteggiare più creature contemporaneamente queste non godranno del bonus di fiancheggiamento.

Mæstria del combattimento

Il giocatore può liberamente aggiungere un +1 alla Difesa togliendo 2 al Tiro per Colpire purché attacchi nel round.

Viceversa può prendere un -2 Difesa per alzare di +1 il Tiro per Colpire e quindi migliorare l'attacco. Questa opzione è usabile solo se si effettua almeno un attacco.

Non si può togliere/aggiungere più di Competenza Armi/4 al Tiro per Colpire/Difesa.

Usi una Azione per preparati meglio ai successivi attacchi degli avversari. Fino all'inizio del prossimo round hai un +1 alla Difesa.

Colpo Preciso

il giocatore, usando 2 Azioni, effettua un solo attacco (e non deve averne fatti nel round). Su questo singolo attacco ottiene un bonus di +2 al Tiro per Colpire.

Prendere la Mira (cecchino)

dedichi 2 Azioni a round a prendere la mira. Guadagni un bonus al colpire pari a +1 il primo round, +3 il secondo round ed infine nel terzo e ultimo round +5. Il colpo va scagliato entro la fine del terzo round.

Non puoi usare Azioni di Movimento mentre prendi la mira.

Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento

non è facile prendere la mira corretta e non colpire 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 da lancio sotto minaccia

usare un'arma da lancio come arco, balestra o pugnale (che si vuole lanciare) mentre si è minacciati in mischia impone la negazione del bonus della Destrezza alla Difesa ed il Tiro per Colpire ha un -1d6.

Arma troppo grande

La taglia indicata nelle tabella delle armi (vedi Dimensioni delle Armi) è riferita ad una creature media. Per una creatura di taglia piccola la dimensione si deve intendere di una categoria superiore, quindi una spada corta, che è di dimensioni piccole, usata da una creatura di taglia piccola si considera un'arma di dimensioni medie.

Allo stesso modo una arma grande, come uno spadone a due mani, nelle mani di un gigante diventa un'arma di dimensioni medie.

Questo non ne cambia il danno o il tipo di danno causato dall'arma.

Una creatura può usare un arma con dimensione della propria taglia o di un solo grado inferiore con una mano e deve usare due mani per brandire un arma di una taglia superiore.

Se l'arma non è tra quelle "usabili", esempio un Alabarda (arma grande) per una creatura di taglia piccola la penalità al Tiro per Colpire è -1d6. Altresì un arma piccola non è usabile a due mani per una creatura di taglia media.

Nella tabella delle armi la dimensione è segnata come P (piccola), M (media), G (grande), E (enorme). Una versione "più grande" di un arma aumenta di una categoria il danno dell'arma (1d4->1d6, 1d6->1d8, 1d8->1d10, 1d10->2d6, 2d6->2d8, 2d8->2d10, 2d10->3d6...)

Usare un'arma con due mani

un arma ad una mano che può (ma non deve) essere usata a due mani aumenta il dado di danno quando usata a due mani.

Es. Spada Lunga per una creatura media può causare 1d8 ad una mano o 1d10 a due mani. Una Spada Corta non può essere impugnata a due mani da una creatura media.

Se l'arma deve essere tenuta a due mani perché troppo grande per la propria taglia questo modificatore non si considera (es. uno spadone a due mani per una creatura di taglia media).

Il valore di EDX se diverso dal massimo danno dell'arma aumenta di 2 (Katana causerà 2d6 di danno ed avrà ED11) quando usata a due mani.

Difesa totale

costa 2 Azioni, non puoi eseguire nessun attacco con armi o lancio di incantesimo, guadagni un +4 in Difesa.

Disingaggiare

costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità.

Combattere al buio

Combattere in condizioni di luminosità ridotta comporta delle difficoltà riassunte in questo schema.

Visione	Condizione	
	Luce Fioca	Oscurità
Normale	-2 Difesa	Invisi. (pag. 51)
Crepuscolare	Normale	Invisi. (pag. 51)

Opzionale - L'Unica Regola

Questa opzione vuole semplificare la gestione di qualsiasi prova contrapposta, possa essere relativa alle Competenze di Base o Attiva.

Quando una creatura o personaggio ha un vantaggio o svantaggio tira in aggiunta 1d6 alla prova. Se ha due vantaggi tira 2d6, se ne ha tre di vantaggi tira 3d6... Alla prova aggiunge o sottrae, in caso di bonus o penalità, il valore più alto tra i dadi tirati. Per questi dadi non vale l'esplosione del risultato.

Uno Svantaggio annulla un Vantaggio se presente.

Se il vantaggio/svantaggio è relativo ad un valore statico (come la Difesa) allora questo aumenta di 2 per ogni vantaggio/svantaggio accumulato.

Manovre Opzionali in Combattimento

Queste Azioni di combattimento sono a discrezione del Narratore che può concederle o meno. Ogni Manovra conta come Azione di Attacco.

Disarmare*

fai una Prova Contrapposta di Competenza Armi + Destrezza o Forza.

Se chi tenta la manovra non riesce e ottiene un fallimento critico è lui che perde l'arma. Costa 2 Azioni.

Finta*

fai una Prova Contrapposta di Competenza Armi + Ingannare (chi fa la finta) contro Competenza Armi + Percepire Emozioni (chi subisce la finta). Se la prova riesce l'avversario perde il bonus della Destrezza alla Difesa fino alla fine del round successivo.

Se chi tenta la manovra non riesce e ottiene un fallimento critico è lui che perde fino alla fine del round successivo il bonus di Destrezza. Costa 1 Azione.

Spingere un avversario*

è una Prova Contrapposta di Forza. Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +1d6 per taglia di differenza.

Chi vince può spingere l'avversario fino a 0.5 metri nella direzione che vuole per successo nella prova (fino al massimo del tuo movimento). Es. se vinci la prova di 7 sposti l'avversario fino a 3 metri. Costa 2 Azioni.

Afferrare un avversario*

è una Prova Contrapposta di Forza. Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +1d6 per taglia di differenza. Se chi riesce nella manovra ottiene un successo critico si considera l'avversario Bloccato.

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

I due contendenti perdono il bonus di Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Muovere una creatura afferrata richiede Spingere un avversario.

Ogni contendente può attaccare l'altro afferrato con un arma piccola o con pugni e calci.

Fare cadere un avversario*

è una Prova Contrapposta di Forza o Destrezza, ogni contendente sceglie quella che preferisce.

Per ogni gamba/zampa o differenza di Taglia in più il contendente ottiene un bonus di +2 alla prova.

Se chi tenta la manovra non riesce e ottiene un fallimento critico è lui che cade.

Costa 2 Azioni. Chi fa meno nella prova diventa Prono.

Opzionale - Gestione Universale Manovre

Per poter gestire in maniera neutrale qualsiasi manovra o azione non prevista in combattimento si può usare un approccio che beneficia tanto il giocatore quanto gli avversari.

Si dichiara che tipo di azione in combattimento vuole fare, se il Tiro per Colpire riesce allora chi subisce l'azione decide tra subire gli effetti voluti dall'azione oppure subire il danno dell'attacco. Se chi fa l'a-

zione ottiene un critico allora impone l'effetto scelto dall'azione.

Ci sono degli ovvi limiti al tipo di azione intrapresa che a discrezione del Narratore potrebbero essere superati da un certo numero di tiri critici effettuati.

Modificare le proprie dimensioni*

nel caso il personaggio cambi dimensione la sua Difesa cambia di conseguenza

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

Cavalcature

> - E ti puoi trovare un'altra moglie!
> - Ah, questo sì. ma il guaio è che mi ha portato via il fucile e il cavallo! Peccato, era così bella, io mi ci ero affezionato. Le davo qualche frustata, ma lei non ci faceva caso.
> - Chi, tua moglie?
> - No, la mia cavalla. A trovare un'altra moglie si fa presto, ma una cavalla come quella non la ritrovo più. (Ombre rosse, film 1939)

Anche una cavalcatura ha le sue 3 Azioni e di norma sono usate per spostarsi o per reagire ed ubbidire ai tuoi comandi.

Una cavalcatura agisce nel tuo round e sei tu a decidere quando esegue le sue Azioni rispetto alle tue. Non tira l'iniziativa, usa la tua.

Per fare muovere, attaccare, difendersi, una cavalcatura devi usare una tua Azione.

Gli attacchi verso un personaggio a cavallo (o cavalcatura in genere) se non dichiarati diversamente mirano al cavaliere e non al cavallo.

Situazioni e regole

- Ogni qual volta la cavalcatura è colpita il cavaliere deve effettuare una prova di Cavalcare a DC 15 o essere disarcionato dalla cavalcatura.

  Se la cavalcatura è da "guerra" (addestrata al combattimento) la prova ha difficoltà 12.

- Combattere da posizione sopraelevata concede un +2 al Tiro per Colpire se l'avversario è a piedi (o non è alla tua altezza...).

- Salire o Scendere dalla cavalcatura costa 1 Azione se si ha la competenza Cavalcare, altrimenti 2 Azioni.

- Se una magia o situazione sposta (bruscamente) la cavalcatura contro la tua volontà devi effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 13, o una prova di Cavalcare alla stessa difficoltà, o venire disarcionato.

Essere disarcionato

Se vieni disarcionato esegui un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 15 eviterà di cadere prono. Se la prova fallisce di 5 o più subisci 1d6 di danno per la caduta.

Controllare una Cavalcatura

Mentre sei in sella, hai due scelte:

- puoi dare ordini alla tua cavalcatura
- permettergli di agire da sola.

Cavalcature particolarmente intelligenti tendono a privilegiare l'autonomia di azione piuttosto che essere comandati.

Puoi controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavaliere. Si presume che cavalli addestrati, muli e simili creature abbiano ricevuto tale addestramento.

L'iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per corrispondere a quella di chi la cavalca. Si muove secondo le tue indicazioni e ha solo tre opzioni di Azione: Muoversi, Attaccare, Disingaggiare. Ogni bonus e penalità riportato da queste 3 Azioni vale solo per la cavalcatura.

Fare eseguire una Azione ad una cavalcatura costa 1 Azione al cavaliere.

Se la cavalcatura è intelligente questa potrebbe agire e muoversi come preferisce a discapito delle indicazioni del cavaliere. Potrebbe fuggire dal combattimento, lanciarsi all'attacco e divorare un nemico ferito gravemente, o agire in qualche altro modo contro la volontà di chi la cavalca.

Nascondigli e coperture

Dove c'è molta luce, l'ombra è più nera. (Johann Wolfgang von Goethe)

Non sempre l'avversario si palesa davanti a noi, spesso questo può essere nascosto se non addirittura invisibile.

Potrebbe essere nascosto dietro un muretto o dei barili, se non dietro un muscoloso e gigantesco famiglio. E se fosse alle nostre spalle e neanche l'abbiamo visto ?

La Copertura

Se l'obiettivo è noto che ci sia ma è occultato in qualche maniera allora si dice che ha **copertura**.

- Se l'obiettivo **ha più della metà** (ma non totale) della superficie *visibile* allora la copertura si definisce **leggera**, ovvero ha +2 alla Difesa. Può essere il caso di una creatura dietro un altra creatura della medesima taglia o di 1 taglia più grande.

  Può essere il caso di un arciere in piedi dietro un muretto di 1 metro.

British Soldiers Hiding From Boer Fire At The Battle Of Majuba Hill.

- Se l'obiettivo ha **meno della metà** (ma almeno un terzo) della superficie *visibile* allora la copertura si definisce **media**, ovvero ha +4 alla Difesa. Può essere il caso di una creatura dietro un altra creatura di 2 taglie più grande.

  Può essere il caso di un nemico armato di balestra che si sporge quel tanto per tenere appoggiata la balestra al muretto e sparare (spalle, braccia e testa visibili).

- 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, tavolo, una creatura più grande di lui (almeno 3 taglie).. allora la copertura si definisce **completa**, ovvero ha +8 alla Difesa. Questo può essere anche il caso di una creatura completamente occultata dalla oscurità, in cui si ipotizza la presenza per suoni, tracce, magie lanciate o proiettili sparati.

  Chiaramente un avversario che non si sa dove è non può essere colpito normalmente.

Metà del bonus di copertura si applica anche ai Tiri Salvezza contro Incantesimi che abbiano un effetto ad area (es. Palle di Fuoco che esplodano intorno..).

Invisibilita'

Se un avversario è invisibile o non si sa dove è si seguono le regole della Invisibilità.

c'è qualcuno davanti a questo muro ?

Anche se si è invisibili non è detto che non si possa essere percepiti diversamente attraverso altri sensi, come l'olfatto, l'udito o il tatto. L'invisibilità rende una creatura non individuabile tramite la vista ma non rende di per sé una creatura non percepibile o immune ai Tiri Critici o Esplosioni del Danno.

Una creatura accecata, che combatte contro una creatura invisibile o che combatte nell'oscurità più completa, senza scurovisione, può effettuare una prova di Consapevolezza, 1 Azione, a difficoltà 20, oppure 2 Azioni a Difficoltà 15, per **individuare** una creatura se entro 6 metri da questa.

A seconda della distanza della creatura invisibile o di ciò che questa fa ci sono diversi modificatori alla prova di Consapevolezza per individuarla.

?! Permettete sempre la prova al giocatore valutando i modificatori opportuni.

Tabella Modificatori alla prova di Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili

La Creatura Invisibile sta...	Mod.
Muovendosi a piena velocità	-5
Correndo o caricando	-10
Usando Muoversi Silenziosamente	check+15
Ferma	+15
Ogni 1 metro oltre i 6 metri	+2
Copertura Leggere/media/completa	+4/8/12

Questi modificatori sono cumulativi tra loro.

Se la creatura invisibile ha attaccato in mischia e non si è spostata si considera **automaticamente individuata**.

Se la prova per individuare riesce l'osservatore ha la sensazione che *ci sia qualcosa* ma non può vederlo o prenderlo di mira in modo accurato con un attacco.

Chi attacca una creatura per lei **invisibile ma individuata** ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura che attacca colui che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire.

Se un personaggio invisibile raccoglie un oggetto visibile, l'oggetto resta visibile. Una creatura invisibile può raccogliere un piccolo oggetto visibile e nasconderselo addosso (mettendolo in una tasca o sotto il mantello, chiudendolo nel pugno) e renderlo effettivamente invisibile.

Qualcuno potrebbe spargere su un oggetto invisibile della farina per tenere traccia almeno della sua posizione (finché la farina non cade del tutto o viene soffiata via).

Le creature invisibili lasciano impronte. Le loro tracce possono essere seguite senza problemi. Impronte su sabbia, fango o altre superfici soffici possono dare ai nemici indicazioni sulla posizione della creatura invisibile rendendola individuata.

Una creatura invisibile nell'acqua muove il liquido, rivelando la propria posizione. La creatura invisibile rimane comunque difficile da colpire e gode dei benefici di una copertura 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 sull'essere obiettivo di un incantesimo di Divinazione.

Può aiutare a trovare un lupo invisibile...

Lista Armi per Tipologia Omogenea

> La forza non risiede in una Spada, ma nelle braccia di un valoroso. (The Legend of Zelda: Twilight Princess)

Ogni qual volta si assegna un punto a Competenza Armi si può decidere se continuare a perfezionarsi in una Lista di Armi già nota o apprendere una nuova, se non si dichiara l'uso questo è assegnato alla Lista delle Armi Semplici.

Nella scheda segnatevi a quale Lista d'Armi assegnate il punto di Competenza Armi.

Per riassegnare un punto di Competenza Armi in un altra lista sono necessari almeno 4 ore di allenamento per 4 mesi.

Usare un arma senza l'adeguata competenza impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

I punti assegnati in una Lista d'Arma non si sommano al Tiro per Colpire! Bisogna verificare il punteggio nella Lista d'Arma con gli eventuali bonus che la stessa lista elenca.

Tutte le Liste d'Armi concedono, se non scritto diversamente, questi vantaggi:

- 6 punti: se affronti qualcuno che usa la tua arma sei immediatamente in grado di capire la sua capacità di Competenza Armi.
- 10 punti: se colpisci con almeno due attacchi il medesimo avversario nel round il secondo causa sempre 1 danno critico
- 14 punti: se colpisci con almeno due attacchi il medesimo avversario nel round puoi usare una Azione Immediata per spostarti di un metro.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per il conteggio dei Critici (ma non ritiri il dado).
- 20 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per il conteggio dei Critici e ritiri il dado.

I bonus indicati nelle Liste d'Armi si applicano solo quando combatti con le armi indicate dalla stessa lista.

I vantaggi indicati sono cumulativi se non indicato diversamente.

Armi Leggere

Spada Corta, Mazza leggera, Stocco, Scimitarra, Ascia ad una mano, Pugnale

- 4 punti: puoi usare le Destrezza al posto della Forza nel Tiro per Colpire.
- 8 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma. Se il dado di danno diventa 8 o più l'arma acquisisce l'EDX sul massimo valore del dado.
- 12 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma. L'EDX si riduce di 1.
- 16 punti: consumando una Reazione eviti il primo attacco del round in distanza di mischia e puoi effettuare un attacco di risposta.

Scuri e Accette

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

Chiamate *Asce* nella Tabella: Lista della Armi

- 4 punti: La furia dei tuoi attacchi è tale che guadagni un +2 al danno sul colpo.
- 8 punti: le ferite che provochi sono cosi profonde che causi Sanguinamento. Sul primo attacco del round se andato a segno causa 1 punto di danno extra da Sanguinamento. Il danno si applica fino alla fine del round successivo.
- 12 punti: le ferite che provochi sono cosi profonde che causi Sanguinamento. Ogni tuo attacco andato a segno aumenta di uno il sanguinamento fino ad un massimo di Sanguinamento 5. Il danno si applica finché la ferita non è medicata (non è cumulativo con il vantaggio a 8 punti).
- 16 punti: consumi 3 Azioni, puoi effettuare 1 attacco contro tutte le creature in un cono pari al tuo movimento. Non si cumulano le penalità al multi attacco finché l'attacco non e' terminato.

Rompi Cranio

Flagello, Grosso randello, Maglio da guerra, Martello da guerra, Mazza Leggera, Mazza Pesante, Mazza chiodata, Randello

- 4 punti: sei diventato cosi abile che puoi controllare la forza dei tuo colpi, puoi fare danno non letale senza penalità al colpire (altrimenti -1d6 al Tiro per Colpire).

  Puoi scegliere di ridurre di 4 il Tiro per Colpire per aumentare il danno di 8 (non cumulabile con Colpi Potenti).

- 8 punti: I tuo colpi frastornano il nemico. Se colpisci in maniera critica l'avversario a tua scelta prende un -2 al Tiro per Colpire o alla Difesa fino alla fine del prossimo round.
- 12 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.
- 16 punti: usando una Reazione ogni volta che colpisci con un tiro critico puoi effettuare un altro Tiro per Colpire con lo stesso punteggio contro diverso avversario purché in distanza di mischia.

Archi

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

- 4 punti: aggiungi il valore di Forza al danno, anche se l'arco non è composito. Su un arco corto puoi aggiungere fino a +1 di danno, su un arco lungo fino a +2 di danno..
- 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 penalità di -5 al Tiro per Colpire, la penalità non si cumula con il multi attacco. (Tiro per Colpire, TC-5, TC-5, TC -10...).
- 16 punti: la prima freccia che colpisce nel round causa sempre un danno critico.

Balestre

Balestra leggera, Balestra pesante, Balestra ad una mano

- 4 punti: guadagni l'Abilità Tiro rapido.
- 8 punti: ogni Azione che dedichi a mirare, fino ad un massimo di 2, ti concede un +2 a colpire.
- 12 punti: la tua mira e freddezza sono leggendari. Puoi decidere di prendere la mira su un avversario per tutto il round. Il primo Tiro per Colpire effettuato con successo il round successivo causa due danni critici aggiuntivi. Cumulativo con il bonus a 8 punti.
- 16 punti: raddoppi la gittata della balestra.

Armi doppie

Grande Ascia Doppia, Flagello Doppio, Spada a due lame, Urgrosh

- 4 punti: la tua competenza nell'uso di queste armi ti rende estremamente versatile dandoti la possibilità a inizio del tuo round di scegliere se essere difensivo o offensivo aumentando di 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 +4 di danno con tutti i tuoi attacchi o +4 alla Difesa. Non cumulabile con il bonus a 4 punti.
- 12 punti: la tua maestria è tale che l'avversario vede 3 armi. Puoi eseguire due attacchi con la mano secondaria entrambi con un -6 al Tiro per Colpire. Non cumulabile con Abilità Combattimento a due Armi o con il bonus a 4 o 8 punti.

- 16 punti: usando una Reazione ogni volta che colpisci con un tiro critico puoi effettuare un altro Tiro per Colpire con lo stesso punteggio contro diverso avversario purché in distanza di mischia.

Palle rotanti

Flagello, Flagello Pesante, Flagello Doppio, Catena chiodata, Frusta

- 4 punti: dopo un'Azione di Attacco (1 o due Azioni) puoi effettuare un ulteriore attacco (consumando 1 Azione) a -5 sul Tiro per Colpire su un altro avversario in mischia (non può essere lo stesso bersaglio degli altri colpi). Il Tiro per Colpire viene fatto anche se il bonus è negativo.

- 8 punti: l'impatto dei tuo colpi è tale da stordire i nemici. Se colpisci l'avversario con un critico questo subirà -4 Difesa fino alla fine del prossimo round.

- 12 punti: la precisione ed abilità nel roteare la tua arma è tale da confondere la difesa del nemico, ignori la protezione (Difesa) data dallo scudo.

- 16 punti: puoi usare una Reazione ed usare la tua arma per cercare di deviare un Tiro per Colpire su un altro compagno a distanza di mischia da te. Questo Tiro per Colpire prende un -6.

Armi aggraziate

Stocco, Scimitarra, Falcione

- 4 punti: il tuo stile assomiglia molto ad una danza. Puoi usare il valore del Carisma o Destrezza al Tiro per Colpire.

- 8 punti: sai colpire dove fa veramente male. Il dado dell'arma aumenta di una categoria.

- 12 punti: per ogni -1 al danno che prendi la tua iniziativa aumenta di 2, fino ad un massimo di +6. E' una Azione di Reazione da dichiararsi ogni round prima della risoluzioni delle azioni.

- 16 punti: incastri le armi con l'avversario. Costringi l'avversario in mischia con te ad attaccare te e nessun altro nel prossimo round. 1 Reazione.

Armi della morte

Picca Leggera, Picca Pesante, Falce, Falcetto

Eric Sloane. A Museum of Early American Tools.

- 4 punti: puoi eseguire un Colpo di Grazia con il costo di 1 Azione

- 8 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.

- 12 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.
- 16 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.

Armi da stordimento

Pugno Vuoto, Manganello, Guanto chiodato

- 4 punti: Un avversario inconsapevole se colpito con queste armi (durante il round di sorpresa) deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 15 oppure essere Rallentato 1 fino alla fine del prossimo round.
- 8 punti: raddoppi il tuo bonus di danno dato dalla Forza. Il Tiro Salvezza dell'abilità a 4 punti diventa 19.
- 12 punti: La tua arma da stordimento fa 1d6 di danno non letale in più. Il Tiro Salvezza dell'abilità a 4 punti diventa 23.
- 16 punti: ogni volta che colpisci con un danno critico un avversario, un compagno in mischia con quell'avversario può usare una Reazione per effettuare un attacco contro di lui.

Lance

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

1 Spiedo dei lanzichenecchi; 2 Picca; 3 Lancia; 4 Spiedo da caccia; 5 Buttafuoco; 6 Falcione; 7 Partigiana ; 8 Alabarda; 9 Alabarda; 10 Roncone; 11 Mazzapicchio; 12 Berdica

- 4 punti: puoi usarla anche contro avversari a distanza di 1 metro senza penalità.
- 8 punti: usata contro una carica od in carica, purché abbia l'abilità Controcarica, fai due danni critici in aggiunta al danno.
- 12 punti: la portata della tua lancia diventa 3 metri.
- 16 punti: se non sei in mischia con un avversario puoi usare la tecnica della Colpo Perforante (questa azione richiede tutte le 3 Azioni). Carichi, puoi sacrificare 1 punto CA e guadagnare 4 al danno (massimo 10 CA/40 danno) poi esegui un attacco solo col arma. Questo colpo ti porta in mischia con l'avversario e ti lascia scoperto per quel round dandoti un -4 alla Difesa.

Armi letali

Katana, Machete

- 4 punti: contro avversari sorpresi aggiungi al danno la tua Competenza Armi.
- 8 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma. Se questo porta l'arma ad avere il d8 come dado di danno acquisisce anche EDX pari a 8.
- 12 punti: guadagni EDX. Lo si applica solo facendo il danno massimo con il dado, se l'arma ha già un EDX (ad esempio perché con il bonus precedente è arrivata ad 1d8 di danno) questo diminuisce di 1.
- 16 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.

Aste

Giavellotto, Estoc, Tridente, Alabarda

- 4 punti: se fai almeno un tiro critico con il Tiro per Colpire puoi lasciare l'arma nel corpo dell'avversario, penalizzandolo con un -1 Destrezza. L'arma quando rimossa fa un danno critico.
- 8 punti: puoi usare l'arma lunga in mischia entro un metro senza penalità. Il danno dell'abilità a 4 punti diventa pari a 2 danni critici.
- 12 punti: la gittata se assente diventa 3 metri, se presente la raddoppi. Il danno dell'abilità a 4 punti diventa pari a 4 danni critici.
- 16 punti: usando una Reazione puoi seguire l'avversario mantenendo la distanza attuale di mischia.

Spade

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

A Sciabola, B Scimitarra, C Spada ad una mano, D Spada larga, D Stocco, E Spada lunga, F Spada a una mano e mezza o bastarda, G Spadone a due mani

- 4 punti: la tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +1 a danno e Tiro per Colpire.
- 8 punti: la tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +2 a danno e Tiro per Colpire.
- 12 punti: hai raggiunto l'apice della maestria con la spada i tuo colpi sono precisi e difficili da prevedere ottieni +1 a danno, Tiro per Colpire e Difesa (quando hai la tua spada in mano), l'EDX della spada se presente si abbassa di 1.
- 16 punti: la tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +4 a danno e Tiro per Colpire.

Scudi

Scudi Leggeri, Medi, Pesanti

Sei un maestro nell'uso degli scudi, anche come arma.

Puoi usare lo scudo come arma, uno scudo piccolo fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/T). Non hai penalità al colpire con lo scudo, per te lo scudo non è un arma improvvisata. Questa Lista d'Armi non ha il bonus dei 6 punti e quello dei 18 comuni alle altre Liste d'Armi.

- 1 punto: sei competente in tutte le tipologie di scudo. Non hai il vincolo del limite di Forza 1 sugli Scudi Pesanti.
- 2 punti: il bonus di Difesa aumenta di 1 e ogni 4 volte che prendi la competenza. Usare lo scudo come arma non ti fa perdere il bonus alla Difesa dato dallo scudo.
- 3 punti: la penalità Competenza Magica data dallo scudo diminuisce di un dado ed ogni 4 volte che prendi la competenza.
- 4 punti: la penalità alla Competenza Armi diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza.

  La tua tecnica mescola efficacemente difesa e attacco. Il tuo scudo fornisce un bonus aggiuntivo di +1 alla Difesa. Puoi lanciare il tuo scudo con una gittata di 6 metri.
- 5 punti: aumenta di 1 la categoria di danno dello scudo (1d4 - 1d6 - 1d8 - 1d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10) ed ogni 4 punti ulteriori in lista (9,13,17..).
- 8 punti: ogni alleato adiacente (entro 1 metro) a te ha un +1 Difesa. Se desideri puoi subire il danno di un attacco diretto ad un alleato entro 1 metro. Usare questa Abilità è una Reazione. Puoi lanciare il tuo scudo con una gittata di 9 metri.
- 12 punti: puoi lanciare il tuo scudo come fosse un arma con gittata 12 metri. Se ottieni un tiro critico lo scudo una volta che ha colpito torna nelle tue mani a fine round. Puoi subire il danno dei compagni (vedi 8 punti) entro 2 metri.
- 16 punti: se riesci a difenderti da almeno 2 attacchi da un medesimo avversario guadagni un attacco gratuito contro di lui. Costa 1 Reazione.
- 18 punti: lo scudo lanciato ha una gittata di 18 metri e torna nelle tue mani, se non impossibilitato, nelle tue mani. Questo ti permette di effettuare attacchi multipli anche da lancio. Puoi subire il danno dei compagni (vedi 8 punti) entro 8 metri, ma lo scudo rimane dove hai parato il colpo.

Henry Justice Ford. Scudo Pesante

Non è possibile applicare questi bonus se si usa più di uno scudo.

Spade e Scudi

Spada Corta, Spada Lunga, Spada larga, Scudo Piccolo, Scudo Medio

- 4 punti: la tua maestria nella tecnica della spada e scudo ti conferisce +1 alla Difesa ed al Tiro per Colpire.

- 8 punti: La tua maestria nella tecnica della spada e scudo ti conferisce +2 alla Difesa ed al Tiro per Colpire.
- 12 punti: hai raggiunto l'apice della maestria con la spada e scudo, la tua capacità ti conferisce +2 alla Difesa, danno e Tiro per Colpire.
- 16 punti: ogni round puoi decidere se prendere +4 al colpire ed al danno oppure +4 alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi

Armi da Lancio

Ascia ad una mano, Giavellotto, Tridente. Fionda, Pugnale

Acquisisci la capacità del **Tiro Devastante**: puoi lanciare una delle tue armi con tale forza da fare due danni critici ma la precisione ne risente -1d6 al Tiro per Colpire. Costa 2 Azioni.

- 4 punti: sei diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +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.
- 16 punti: sei diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +4 al colpire e un +4 ai danni.

Pugno Vuoto

Pugni e Calci

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

Il giocatore può anche decidere di fare danno non letale non incorrendo in alcuna penalità, al danno può applicare a proprio piacere il valore di Forza o Destrezza.

- 1 punto: tuoi pugni fanno danno letale (1d4). Puoi usare il valore di Forza o Destrezza al Tiro per Colpire ed al danno.
- 4 punti: Saggezza della mano vuota.

  Puoi usare il valore della Saggezza al colpire ed al Danno al posto di Forza o Destrezza. Le penalità dell'attacco multiplo diventano -4 e non -5.
- 8 punti: la tua Difesa aumenta di 1 punto.
- 12 punti: ottieni un bonus al colpire ed al danno pari al doppio della caratteristica usata per determinare questo bonus.

Consultate Vulnerabilità, Resistenza e Immunità per sapere quanto è magico il vostro colpo.

Armi Semplici

Pugnale, Mazza Leggera, Randello, Mazza chiodata, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto.

Questa suddivisione è sceglibile anche da chi non ha assegnato punti a Competenza Armi.

Questa Lista d'Armi non concede bonus specifici.

Armi in più Lista d'Armi

Quando un personaggio usa un arma presente in più Liste d'Armi conosciute può applicare per avversario una sola tecnica (una Lista d'Armi) di combattimento, non cumula i vantaggi anche di eventuali altre liste.

Utilizzando 2 Azioni può concentrarsi e passare ad utilizzare i bonus derivanti dall'applicazione di una diversa Lista D'Armi.

Castello di Bran, Transilvania

Opzionale - Elenco Manovre d'Arme

Onestà e Giustizia, Eroico Coraggio, Compassione, Gentile Cortesia, Completa Sincerità, Onore, Dovere e Lealtà (I sette princìpi del bushido)

Più il personaggio diventa competente con le armi maggiormente è in grado di sfruttare i tempi tra le occasioni d'attacco ed effettuare manovre d'armi. Ogni qual volta il personaggio esegua almeno due attacchi con armi nel round e nessuno dei due vada a segno è possibile consultare la lista Manovre d'Arme per comprendere quale manovra è possibile usare.

Ogni Manovra ha indicato un Nome, quale è la situazione che lo attiva (Attivatore) e quale è l'Effetto. Può essere indicato anche un Effetto Critico, ovvero l'Effetto che si ha quando si ottiene un fallimento critico in almeno un Tiro per Colpire. Purché l'Attivatore sia sempre rispettato, il giocatore può scegliere tra l'Effetto e l'Effetto Critico.

L'Attivatore può specificare un numero oppure un valore pari o dispari, questo numero o valore è da confrontare con il Tiro per Colpire.

Le Manovre d'Arme sono raggruppate per livello, ovvero il punteggio di Competenza Armi minima per poter usare quelle manovre, il giocatore può scegliere tra tutte le Manovre d'Arme a lui accessibili ed Attivabili.

Manovre d'Armi livello 6

Nome: **Occasione Mancata**
Attivatore: hai mancato
Effetto: puoi bere una pozione tenuta alla cintura
Effetto Critico: la pozione può essere somministrate ad un compagno entro distanza di mischia.

Nome: **Vera finta**
Attivatore: hai tirato un pari
Effetto: non volevi mancarlo ma almeno è venuta una finta. Al prossimo attacco aggiungi anche il punteggio di Intelligenza o Saggezza al Tiro per Colpire contro il medesimo avversario
Effetto Critico: al prossimo attacco aggiungi anche il punteggio di Intelligenza e Saggezza al Tiro per Colpire contro il medesimo avversario

Nome: **Colpo Furbo**
Attivatore: hai tirato un pari
Effetto: il compagno che hai a fianco e combatte contro il tuo medesimo avversario guadagna entro la fine del prossimo round un bonus al Tiro per Colpire pari alla tua Intelligenza
Effetto Critico: come sopra ma si applica anche ad un ulteriore compagno.

Nome: **Proseguire minore**
Attivatore: hai tirato un dispari
Effetto: confronta il tuo Tiro per Colpire con una creatura a distanza di mischia da te, se è sufficiente per colpirla gli causi un danno pari alla tua Forza
Effetto Critico: confronta il tuo Tiro per Colpire con una creatura a distanza di mischia da te, se è sufficiente per colpirla gli causi un danno pari due volte alla tua Forza

Nome: **Distratto dal rumore**
Attivatore: hai tirato un dispari
Effetto: il clangore della battagli distrae un avversario, scegli un compagno afferrato, questo si libera
Effetto Critico: come sopra in più riesce a fare un passo (1 metro) nella direzione che preferisce

Manovre d'Armi livello 8

Nome: **Respiro profondo**
Attivatore: mancato
Effetto: Ti focalizzi troppo e perdi l'occasione per colpire, però guadagni un +2 al colpire a tutti gli attacchi in mischia entro la fine del prossimo round
Effetto Critico: come sopra e se colpisci ottieni un danno critico

Nome: **Sbilanciato**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: il tuo sbilanciamento ti ha fatto mancare ma guadagni un +2 alla Difesa fino alla fine del prossimo round
Effetto Critico: il prossimo round puoi usare solo 2 azioni, ma il primo attacco in mischia che ti viene fatto manca automaticamente

Nome: **Perplesso**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: non ti sai decidere come e dove colpirlo. Effettui una prova di conoscenza per comprendere meglio il tuo avversario
Effetto Critico: anche un tuo compagno che combatte contro la medesima creatura ottiene la possibilità di effettuare la medesima prova

Nome: **Passo falso**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: hai messo i piedi in fallo. Entro la fine del prossimo round il terreno si considera difficile, hai +4 al colpire
Effetto Critico: entro la fine del prossimo round non puoi muoverti. Se colpisci ottieni due danni critici

Nome: **Ho mancato!!!**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: era tutta una manovra, hai mancato apposta. Entro la fine del prossimo round puoi effettuare un attacco aggiuntivo senza cumulo di penalità da attacco multiplo.
Effetto Critico: ti è volata via l'arma, per fortuna ha però colpito un avversario entro mischia

Manovre d'Armi livello 10

Nome: **Sul fianco**
Attivatore: hai mancato
Effetto: ti sei portato sul fianco dell'avversario. Spostati di un quadretto attorno all'avversario

Effetto Critico: spostati fino a 2 quadretti attorno all'avversario, entro la fine del round prossimo esegui solo 2 Azioni

Nome: **Apertura**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: hai mancato per permettere ad un compagno di colpire meglio. Un compagno che attacca il tuo stesso avversario guadagna +4 al Tiro per Colpire entro al fine del prossimo round.
Effetto Critico: due compagni guadagnano l'apertura descritta in Effetto, entro la fine del round prossimo hai -4 al Tiro per Colpire

Nome: **Spavalderia**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: l'avversario è intimorito dalla tua maestria di combattimento. Entro la fino del suo prossimo round il primo attacco che esegue ottiene -1d6 di penalità
Effetto Critico: come sopra ma -2d6, entro la fine del round prossimo hai -4 al Tiro per Colpire

Nome: **Liscio**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: hai mancato di poco però sufficiente a ferire l'avversario. L'avversario aumenta di 1 il grado di Sanguinamento
Effetto Critico: come sopra ma Sanguinamento è 2, ti colpisci con l'arma e ti causi un danno pari alla tua forza

Nome: **Saggiare le forze**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: hai preferito valutare le capacità dell'avversario. Il primo Tiro per Colpire, entro la fine del prossimo round, che colpisce causa automaticamente 1 danno critico
Effetto Critico: come sopra ma 2 danni critici, fino alla fine del round prossimo puoi eseguire solo 2 Azioni

Manovre d'Armi livello 12

Nome: **Tenace**
Attivatore: hai mancato
Effetto: non demordi ed insisti. Ogni attacco entro la fine del round prossimo che effettui contro questo avversario guadagna +2 cumulativo al colpire
Effetto Critico: Ogni attacco che colpisce entro la fine del round prossimo che effettui contro questo avversario guadagna un danno critico cumulativo

Nome: **Perseverare**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: il primo attacco entro il prossimo round mancherà automaticamente, l'attacco successivo causerà 2 danni critici
Effetto Critico: come sopra, ma 3 danni critici

Nome: **Grido di battaglia**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: hai mancato, è vero, ma hai approfittato per incitare i tuoi compagni. Entro la fine del round tutti i tuoi compagni guadagnano +1d6 al Tiro per Colpire al primo attacco.
Effetto Critico: come sopra ma +2d6, ma esegui una Azione in meno nel prossimo round

Nome: **Eureka**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: il colpo è servito per capire come colpirlo. Il prossimo attacco andato a segno entro la fine del prossimo round causa un danno critico e il dado dell'arma è massimizzato
Effetto Critico: puoi eseguire solo 2 azioni, fino alla fine del prossimo round tu ed un compagno da te disegnato sul primo attacco, se a segno, ottenete 1 danno critico

Nome: **Attacco selvaggio**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: la tua furia è tale che comunque colpisci qualcosa. Confronta il tuo Tiro per Colpire con una creatura in distanza di mischia con te
Effetto Critico: fino alla fine del prossimo round hai -4 alla Difesa, ma ottieni +1d6 al Tiro per Colpire ed un danno critico se colpisci

?! I giocatori in accordo con il Narratore possono creare loro Manovre d'Arme personalizzate in base alla storia e stile del personaggio.

武士道

Trascrizione in kanji di bushido

Abilità

> Il martirio è l'unica maniera per un uomo di diventare famoso se non ha abilità (George Bernard Shaw, The Devil's Disciple)

Le Abilità sono capacità peculiari, frutto di allenamento o doti particolari. Le Abilità hanno sempre un effetto pratico.

Le Abilità costituiscono una buona parte di ciò che può fare il personaggio, vanno scelte con attenzione e cura. E' scegliendo le Abilità che si stabilisce lo stile e capacità del personaggio, se lo si vole più guerriero o mago o curatore.. o qualsivoglia combinazione e peculiarità.

Al primo livello si prendono due Abilità. Successivamente si prende una Abilità a tutti i livelli tranne che al 5,10,15,20. questa può essere la stessa già presa oppure una nuova Abilità appresa durante le avventure.

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

Non prendete le Abilità in base al potere, forza, combinazione con altre ma perché in linea con la storia del personaggio. Scegliere un accozzaglia di Abilità solo perché forti non rende un personaggio potente ma sbilanciato, non fate il power-player ad ogni costo.

Le Abilità devono essere prese in base al percorso evolutivo del personaggio, in base a quanto vissuto ed appreso durante le avventure.

E' possibile cambiare una Abilità scelta, rispettando comunque i requisiti, riaddestrandosi per almeno 4 mesi per 4 ore al giorno.

Le capacità fornite dalle Abilità se non descritte diversamente sono cumulative o se si tratta dello stesso bonus si applica quello maggiore. Se non esplicitato una Abilità non può essere presa più volte.

Tiri Salvezza ed Abilita'

Ogni Abilità, tranne quelle che modificano direttamente i Tiri Salvezza, concede dei bonus ai Tiri Salvezza che si cumulano tra le Abilità, anche quando si prende più volte la stessa Abilità.

Quando scegliete una Abilità fate anche caso a quali Tiri Salvezza aumenta!

Aggiungere nuove Abilita'

Questo elenco non potrà mai essere esaustivo data la fantasia dei giocatori! Cercate però di capire se quello che il giocatore vuole è una Abilità o Competenza, l'avere una capacità o sapere fare qualcosa di particolare. Valutate bene i prerequisiti e i vantaggi che concede, cercate sempre di essere bilanciati, piuttosto concedete dei vantaggi a scalare, ovvero prendendo più volte l'Abilità.

Ricordatevi anche di segnare i bonus relativi ai Tiri Salvezza. Solitamente una Abilità concreta e pratica concede un bonus di +3 divisi tra 2 Tiri Salvezza, una Abilità più generica concede un 2 punti da dividere tra un solo Tiro Salvezza o due.

Adepto della Magia

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 a due Tiri Salvezza a propria scelta.

E' solo tramite questa Abilità che si può accedere ad una Liste di Magia.

Prendendo più volte questa Abilità e selezionando sempre la stessa Scuola è possibile accedere ai livelli superiori di incantesimo.

Un incantatore può prendere più volta l'Abilità Adepto della Magia e applicarla ad una nuova Liste di Magia oppure ad una già conosciuta.

Ali della Fenice

Requisito: Lista Pugno Vuoto 2, Gru d'Argento 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Il tuo stile di combattimento enfatizza i colpi portati da lontano come calci e pugni volanti.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la tua distanza di mischia diventa di 2 metri.

Le **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 6, Gru d'Argento 3, Pugno di Ferro 1, la tua distanza di mischia diventa di 3 metri.

Le **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 9, Gru d'Argento 4, Pugno di Ferro 2, la tua distanza di mischia diventa di 4 metri.

Finché l'avversario non raggiunge alla proprio distanza di mischia il personaggio quest'ultimo avrà un bonus di +2 al colpire, come se usasse un arma lunga.

Allungo

Requisito: Competenza Armi +2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +2 Tempra

Usi una Reazione in concomitanza alla tua Azione di Attacco per portare il colpo come se avessi un Arma Lunga, ovvero +2 al Tiro per Colpire contro avversari che non abbiano armi lunghe.

Animalia

Requisito: Seguace o Devoto di Efrem oppure Shayalia, Competenza Magica 2.

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Si acquisisce la capacità di trasformarsi in una creatura conosciuta. Costo 2 Azioni.

I propri incantesimi di cura funzionano anche su Animali o Piante normali e magiche.

La **prima volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti in una creatura con queste caratteristiche:
Tipologia Creature: Bestie

Tempo di trasformazione: 1 minuto per somma Tratto in comune con il Patrono, con utilizzo minimo di 1 minuto

Grado di Sfida: entro un terzo del tuo punteggio di Competenza Magica + la metà delle volte che hai preso l'Abilità Animalia.

Caratteristiche: quelle fisiche, Difesa, Tiri Salvezza e forme di attacco sono dell'animale. I Punti Ferita rimangono quelli del personaggio

Incantesimi: non puoi lanciare incantesimi nella nuova forma.

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma ma nessuno ha effetto.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti anche in una creatura con queste caratteristiche:
Tipologia Creature: Piante e Melme

Tempo di trasformazione: 1 minuto per somma Tratto in comune con il Patrono, con utilizzo minimo di 1 minuto

Grado di Sfida: entro un terzo del tuo punteggio di Competenza Magica + la metà delle volte che hai preso l'Abilità Animalia.

Caratteristiche: il Personaggio sceglie se le Caratteristiche fisiche, Difesa, Tiri Salvezza sono proprie o dell'animale. I Punti Ferita rimangono quelli del personaggio

Incantesimi: non puoi lanciare incantesimi nella nuova forma

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico non ha effetto. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creatura. Le capacità magiche degli oggetti non possono essere attivate.

La **terza volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti anche in una creatura con queste caratteristiche:
Tipologia Creature: Elementali

Tempo di trasformazione: 1 minuto per somma Tratto in comune con il Patrono, con utilizzo minimo di 1 minuto

Grado di Sfida: entro un terzo del tuo punteggio di Competenza Magica + metà delle volte che hai preso l'Abilità Animalia.

Caratteristiche: il Personaggio sceglie se le Caratteristiche fisiche, Difesa, Tiri Salvezza sono proprie o dell'animale. I Punti Ferita rimangono quelli del personaggio

Incantesimi: puoi lanciare incantesimi nella nuova forma purché abbiano componenti solo Verbali

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico continua ad avere effetto se possibile. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creatura e le capacità magiche degli oggetti non possono essere attivate.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti anche in una creatura con queste caratteristiche:
Tipologia Creature: Mostruosità

Tempo di trasformazione: 1 minuto per somma Tratto in comune con il Patrono, con utilizzo minimo di 1 minuto.

Grado di Sfida: entro un terzo del tuo punteggio di Competenza Magica + metà delle volte che hai preso l'Abilità Animalia.

Caratteristiche: il Personaggio sceglie se le Caratteristiche fisiche, Difesa, Tiri Salvezza sono proprie o dell'animale. I Punti Ferita rimangono quelli del personaggio.

Incantesimi: puoi lanciare incantesimi nella nuova forma purché abbiano componenti solo Verbali e Somatici

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico continua ad avere effetto se possibile. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creatura ed eventuali capacità magiche possono essere attivate.

Regole base per la trasformazione

Costa 2 Azioni cambiare forma e prima di passare da una forma all'altra è necessario tornare in forma normale.

Il personaggio conserva i propri Tratti, personalità, Abilità (ma non è detto che la nuova forma gli permetta di usarle) e caratteristiche mentali.

Se la creatura possiede una competenza che anche il personaggio possiede ed il bonus della creatura è superiore a quello del personaggio allora usa il bonus della creatura anziché il proprio. Se la creatura possiede delle azioni aggiuntive o di tana, il personaggio non può usarle.

Qualsiasi azione che richieda le mani è limitata alle capacità della sua nuova forma. La trasformazione non interrompe la concentrazione del personaggio su un incantesimo che egli ha già lanciato e non gli impedisce di effettuare azioni che fanno parte di un incantesimo già lanciato, come per esempio Invocare il Fulmine.

Le forme di attacco sono sempre quelle delle creatura.

Della nuova forma acquisisce le caratteristiche e capacità, come sensi, movimento, lingue (ma non è detto che che possa parlare altre lingue oltre quella dell'animale). A discrezione del personaggio la for-

ma acquisita può non essere completa ma ad esempio solo gli artigli, il volto (e morso)...

Quando sei trasformato puoi canalizzare i tuoi Punti Magia per migliorare la trasformazione, per ogni Punto Magia consumato nel round prendi un +1 al Tiro per Colpire, danno con gli attacchi, Difesa e Tiri Salvezza. La capacità va dichiarata all'inizio del round come Azione Immediata che dura fino all'inizio del tuo round successivo.

Animaletto / Famiglio

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Guadagni un animale naturale. Questo animaletto ha un Grado di Sfida pari a metà della tua Saggezza. Puoi insegnare azioni di base al tuo animale e fargli fare dei compiti semplici.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità guadagni un Famiglio (vedi capitolo specifico).

Henry Justice Ford

Armatura del Devoto

Requisito: Tratti in comune 2 (somma dei Tratti in comune con il Patrono), essere Devoto o Seguace

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Riflessi

Il costante allenamento con la tua armatura ti permette di indossare armature leggere senza dover fare una Prova di Magia.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito somma Tratti in comune 6, esegui la Prova di Magia senza dadi aggiuntivi dati da armature medie.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito somma Tratti in comune 8, esegui la Prova di Magia con solo 1 dado aggiuntivo dato da armature pesanti.

La **quarta volta** che si prende l'Abilità, requisito somma Tratti in comune con il Patrono 12, esegui la Prova di Magia senza dadi aggiuntivi dati da armature pesanti.

Armatura della Montagna Incantata

Requisito: Lista armi Pugno Vuoto, Competenza Armi 1, Competenza Magica 1, Saggezza 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

Il constante allenamento nello spirito e corpo di permette di indurire la tua pelle e renderla più difficile da ferire. Per usufruire di questi bonus non devi portare armature o scudi od oggetti che migliorino la Difesa.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la tua Difesa è 10 + Destrezza + 1/3 dei punti in Pugno Vuoto.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi aggiungere alla Difesa il tuo valore di Saggezza, nella misura massima di 1 punto (anche se hai Saggezza più alta).

La **terza volta** che prendi questa Abilità puoi sommare l'intero valore della Saggezza alla Difesa.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Pugno Vuoto 12, la tua Difesa è 10 + Destrezza + Saggezza + 1/2 dei punti in Pugno Vuoto.

La **quinta volta** che prendi questa Abilità, requisito Pugno Vuoto 16, acquisisci una resistenza al danno (DR) di 5/-

Se sei sorpreso hai solo -2 alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Arciere a cavallo

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

le penalità 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

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

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

Artista dell'Arma

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Scegli una Lista d'Armi, su questi armi ottieni un +1 al colpire.

L'Abilità può essere presa più volte e il punteggio della Lista d'Armi deve essere 4 volte superiore le volte prese quest'Abilità.

Se prendi **4 volte** quest'Abilità sulla stessa Lista d'Armi i bonus al colpire si riducono a +1, invece che +4, ma effettui due Tiri per Colpire per i primi due attacchi del round e scegli il tiro da tenere.

Attacco Turbinante

Requisito: Competenza Armi 12

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Usando 3 Azioni puoi eseguire un singolo attacco (con penalità di 1d6 al Tiro per Colpire) contro tutti gli avversari in mischia attorno a te.

Batteria Magica

Requisito: Competenza Magica 3

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Hai una particolare connessione con la magia che permane Yeru.

La prima volta che prendi questa Abilità aumenti di 3 i punti Magia a disposizione.

Le volte successive aumenti i Punti Magia di un valore pari all'aumento precedente +1.

Batteria Estesa

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: + 1 Tempra, +1 Volontà

Riesci a sopportare meglio lo stress mentale di lanciare incantesimi.

La **prima volta** che prendi questa Abilità gli effetti di Quando si hanno pochi punti magia (vedi pag. 91) si attivano al 60% dell'uso dei Punti Magia.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità gli effetti di "Quando si hanno pochi punti magia" si attivano al 70% dell'uso dei Punti Magia.

La **terza volta** che prendi questa Abilità gli effetti di "Quando si hanno pochi punti magia" si attivano al 80% dell'uso dei Punti Magia.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità gli effetti di "Quando si hanno pochi punti magia" non si applicano più.

Colpi poderosi

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Il tuo stile enfatizza colpi poderosi.

Guadagni un +1 al danno con una Lista d'Arma.

Colpo furtivo

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Quando l'avversario viene attaccato in mischia alle spalle, il primo attacco del combattimento andato a segno con arma di mischia, causa due danni critici aggiuntivi.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, causi 3 danni critici aggiuntivi.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 10, causi 4 danni critici aggiuntivi.

La **quarta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 12, causi 5 danni critici aggiuntivi.

Colpo Indebolente

Requisito: Colpo furtivo 3, Competenza Armi 12

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Colpo Indebolente è una forma avanzata di colpo furtivo. Ogni Colpo Indebolente abbassa Forza o Destrezza (scelta giocatore) di quante volte si è preso Colpo Furtivo.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al Tiro per Colpire. Si causa il danno aggiuntivo del Colpo Furtivo o la perdita di punti caratteristica.

HOW THESEUS SLEW THE MINOTAUR.

Henry Justice Ford - Colpo alle spalle!

Colpo Mortale

Requisito: Competenza Armi 5

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Esegui il Tiro per Colpire ma ignori ogni tiro critico ottenuto. Se colpisci, con penalità di -1d6, tiri un danno critico aggiuntivo e sommi ancora una volta il valore della Forza per il danno. Tiri per Colpire successivi partono da -10 al colpire.

Colpo Paralizzante

Requisito: Colpo Indebolente, Colpo furtivo 4, Competenza Armi 18

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

L'obiettivo dopo che è stato studiato per 6 round (2 Azioni a round) con il prossimo tuo colpo andato a segno in mischia, entro 6 round dal termine studio, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al Tiro per Compire o rimanere paralizzato per 3d6 round.

Combattere alla Cieca

E' l'abilità di attaccare gli avversari che non sono chiaramente percepibili.

Requisito: Consapevolezza 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Un avversario con copertura leggera non ottiene bonus alla Difesa, con copertura media ha un +2 alla Difesa, con copertura completa 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, requisito Consapevolezza a 3, riduci di ulteriori due il bonus alla Difesa da creature con copertura coperte o invisibili.

"Livello Zatoichi", la **terza volta** che prendi l'Abilità, requisito Consapevolezza a 5, una creatura invisibile non ha alcun vantaggio contro di te ne tu hai penalità contro di lei.

Combattimento con due armi

Requisito: Destrezza 2, Forza 1, Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

La **prima volta** che prendi questa Abilità il constante e' continuo allenamento ti permette di ridurre la penalità del multiattacco dato dall'attacco con l'arma secondaria. Quando attacchi con l'arma secondaria cumuli penalità al colpire di -4 al posto di -5 se l'arma e' leggera.

Requisito Destrezza 3, Competenza Armi 12

La **seconda volta** se l'arma secondaria non è leggera non cumuli l'ulteriore -3 al colpire.

Requisito Competenza Armi 18

La **terza volta** il primo attacco effettuato con l'arma secondaria non cumula la penalità degli attacchi multipli.

Concentrato

Requisito: Competenza Magica 2

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Scegli una Lista di Magia, la DC dei Tiri Salvezza dei tuoi incantesimi in quella lista aumenta di 1.

L'Abilità può essere presa più volte sulla stessa Lista di Magia o su altre liste purché la volta che prendi quest'Abilità sia sia inferiore a CM/4.

Creare Oggetti Magici

Requisito: Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a livello 3 in un oggetto magico.

Creare Oggetti Magici Superiori

Requisito: Creare Oggetti Magici, Competenza Magica 12

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino a livello 5 in un oggetto magico.

Creare Oggetti Magici Meravigliosi

Requisito: Creare Oggetti Magici Superiori, Competenza Magica 16

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino fino a livello 8 in un oggetto magico.

Creare Oggetti Magici Mitici

Requisito: Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Competenza Magica 18

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino fino a livello 9 in un oggetto magico.

Henry Purcell - King Arthur

Dadi truccati

Requisito: Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Puoi aumentare di 1, entro il valore di 6, un dado nella Prova di Magia.

Danno Coordinato

Requisito: Competenza Armi 8, Saggezza 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà

La tua esperienza nel gestire le truppe di permette di massimizzare l'efficacia degli attacchi.

Puoi coordinare gli attacchi di due tuoi compagni, che siano a distanza di mischia tra loro, affinché il danno causato da uno colpisca il nemico dell'altro e vice versa. Costa 2 Azione eseguire questo coordinamento.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Competenza Armi 4, Intelligenza 2, puoi coordinare e scambiare il danno di tre compagni purché in distanza di mischia tra loro. Costo 1 Azione.

E' necessario che il Tiro per Colpire colpisca un avversario per poter causare il danno su un altro.

Danza della Lama

Requisito: Lista d'Armi: Armi Aggraziate a 2, Destrezza o Carisma 1, Intrattenere 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Quando usi Armi Aggraziate puoi sostituire il solo danno dato dalla Forza negli attacchi di mischia con metà del valore del Carisma o Destrezza.

La **seconda volta**, requisito Armi Aggraziate 4, Intrattenere 3, che prendi l'Abilità puoi usare il Carisma come modificatore al danno dell'arma, ignorando il danno dato dalla Forza.

La **terza volta**, requisito Armi Aggraziate 7, Intrattenere 5, che prendi l'Abilità puoi usare la Destrezza od il Carisma come modificatore al danno dell'arma, ignorando il danno dato dalla Forza.

Il secondo e terzo vantaggio non sono cumulativi.

Dattilografo

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Sei estremamente rapido nel copiare nuovi incantesimi sul tuo Tomo della Magia. Il tempo per copiare un incantesimo passa da 1 ora a 30 minuti a pagina (un incantesimo occupa un numero di pagine pari al proprio livello). Il costo in inchiostri passa da 10 mo a pagina a 5 mo a pagina.

Decifrare scritti magici

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Saper leggere le scritte magiche. Ha un bonus di +1d6 nel comprendere il contenuto di una pergamena e nel lanciare l'incantesimo contenuto. Il bonus si applica anche alla prova per copiare un incantesimo sul proprio Tomo della magia.

Difendere Cavalcatura

Requisito: Cavalcare 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

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

L'Abilità è utilizzabile solo una volta per round, per un solo attacco, costa la Reazione.

Difesa pronta

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Sei sempre vigile ed attento quando rischi la vita. Hai un +4 alla Difesa contro gli attacchi di opportunità.

Distillare pozioni

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Competenza nel distillare pozioni.

Acquisti un bonus di +1d6 su Conoscenze Erboristeria e nel distillare e creare pozioni e veleni naturali.

Doppia porzione

Requisito: Combattimento con due armi, Competenza Armi 4

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

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

Energia Psichica

Requisito: Forza 1, Saggezza 2, Competenza Armi 1, Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

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 (Competenza Armi+Competenza Magica)/2+Saggezza/2

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Forza 1, Saggezza 2, Competenza Armi 4, Competenza Magica 4

Recuperi 2 punti Chi per ogni ora in cui non effettui attività impegnative.

Colpo Psichico

Requisito: Energia Psichica, Destrezza 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Concentri il tuo Chi nelle tue mani. Puoi concentrare un numero di punti Chi pari alla Saggezza. Con un Attacco a Tocco andato a segno, nel round scarichi l'energia che causa 1d6 danni da forza per punto Chi usato.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 7

Puoi utilizzare fino a doppio del tuo punteggio in Saggezza per potenziare il Colpo Psichico.

Raggio Psichico

Requisito: Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 5

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Puoi effettuare un attacco a distanza entro 9 metri usando l'Energia Psichica. L'Attacco a Tocco causa 1d6 di danno da forza per punto Psichico speso focalizzato sul danno.

E' possibile focalizzare uno o più punti Psichici per aumentare la distanza ogni volta di 9 metri. Non puoi usare un numero di punti Chi totali (per distanza e e danno) superiore alla Saggezza.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità requisito Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 9

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

The Alchemist Discovering Phosphorus. Joseph Wright of Derby (1771-1795)

Elementalista

Requisito: Almeno 2 Liste di Magia Elementali

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Sei capace di scambiare gli elementi presenti nei tuoi incantesimi. Puoi sostituire un tipo di danno di energia elementale con il danno causato da un elemento di una Lista di Magia a te nota. Il tempo di lancio dell'incantesimo aumenta di 1 Azione, se il tempo totale di lancio supera le 3 Azioni non è possibile usare questa Abilità sull'incantesimo.

Esperto

Requisito: Caratteristica collegata almeno a -1

Tiri Salvezza: +1 a due Tiri Salvezza a scelta.

Sei un esperto in un argomento. Ogni qual volta prendi questa Abilità guadagni un +2 alle prove su una Competenza a tua scelta.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità aggiungi +3 alla prova. Puoi prendere 10 alla prova impiegando 5 round anziché 10 (vedi pag. 30).

La **terza volta** che prendi questa Abilità aggiungi 1d6 alla prova. Puoi prendere 14 alla prova impiegando 5 minuti anziché 10.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità consideri il totale dei dadi tirati come 10 se ha tirato da 2-9.

Il bonus 2 e 3 non sono cumulativi.

Non è usabile su Consapevolezza (vedi Percettivo).

Estrazione rapida

Sei estremamente rapido nell'estrarre la tua arma.

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Puoi estrarre un arma per te non grande con il costo di una Reazione.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi riporre l'arma attuale ed estrarne un'altra come Azione Gratuita.

Fare Infuriare

Le tue abilità dialettiche sono incredibili.

Requisito: Competenza Armi 2 e Carisma o Forza 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Impieghi 2 Azioni ad infamare ed inveire contro un avversario. Il target deve fare un Tiro Salvezza Volontà contro la tua prova di competenza Intrattenere od Intimidire oppure perdere il bonus di Destrezza (Tiri Salvezza, Tiro Colpire e Difesa) fino alla fine del tuo round successivo.

L'avversario può non comprendere la tua lingua ma deve avere Intelligenza pari a -3 o più.

Fedele

Requisito: Competenza Magica 1, Somma valore Tratti in comune 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

La tua connessione con il Patrono è forte ed energetica. Ogni volta che prendi questa Abilità puoi i

tuoi Punti Magia aumentano della somma dei Tratti comuni con il Patrono.

Ogni volta che prendi quest'Abilità il valore della somma dei Tratti in comune con il tuo Patrono deve essere il quadruplo delle volte che hai preso quest'Abilità. Quest'Abilità non si somma con l'Abilità Batteria Magica.

Ferocia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

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

Quando scendi sotto lo 0 Punti Ferita non svieni ed incominci a perdere 1 punto ferita a round.

Una creatura dotata di Ferocia sviene quando ha un punteggio di Punti Ferita negativo pari al doppio dei punti di Costituzione e muore quando i suoi Punti Ferita scendono al punteggio negativo pari al suo triplo del punteggio di Costituzione+5 (COS*3+5)

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 4, puoi fare che la tua Forza aumenti di 2 nel combattimento e acquisisci 6 Punti Ferita temporanei per 10 minuti. A fine scontro il tuo livello di affaticamento aumenta di 1 per 10 minuti.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, puoi fare che la tua Forza aumenti di 3 nel combattimento e acquisisci 24 Punti Ferita temporanei per 10 minuti. A fine scontro il tuo livello di affaticamento aumenta di 2 per 20 minuti.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 8, puoi fare che la tua Forza aumenti di 4 nel combattimento e acquisisci 32 Punti Ferita temporanei per 10 minuti. A fine scontro il tuo livello di affaticamento aumenta di 2 per 30 minuti.

Il giocatore può' scegliere quale grado di Ferocia usare nello scontro (2, 3, 4).

Figlia di Shayalia

La tua connessione con la natura è forte e concreta

Requisito: Devoto o Seguace di Shayalia

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

La **prima volta** che prendi questa Abilità ottieni un +2 alla prove di Natura ed un +2 ai Tiri Salvezza contro veleni naturali.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti in comune 6, ottieni un +4 alla prove di Natura ed un +4 ai Tiri Salvezza contro effetti, anche magici, di Animali o Piante.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti in comune 12, sei sempre sotto l'effetto dell'incantesimo Santuario verso qualsiasi animale non magico.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Animalia preso 4 volte, puoi trasformati in qualsiasi creatura purché non sia un immondo o drago.

Finta Morte

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

Requisito: Costituzione 0

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Come Azione di Reazione sei in grado di cadere a terra (stramazzare!) morto. Solo una prova di Pronto Soccorso DC 20 può rivelare che sei vivo.

L'effetto dura al massimo 2 minuti. La finta morte non è ripetibile in intervalli inferiori ai 10 minuti l'una dall'altra.

Flagello Danzante

Requisito: Competenza Armi 1, usare un arma della Lista Palle rotanti

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Quando usi il tuo Flagello hai un bonus di +1 al Tiro per Colpire e +1 alla Difesa

Forgiato nella furia

Requisito: Competenza Armi 5

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Quando effettui un tiro 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

Fortunato

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Una volta al giorno puoi fare ritirare 1d6 di una prova (Tiri per Colpire, Prove Competenze, Tiri Salvezza) al Narratore e prendere il valore pù basso tra i due tiri.

Forma Elementale

Requisito: Seguace o Devoto di Erondil, Gaya, Efrem oppure Shayalia. Deve avere Liste di Magia su un Elemento. Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

La **prima volta** che prendi questa Abilità quando ti trasformi in un animale i tuoi danni da attacco animale possono fare danno di tipo elementale a tua scelta.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, Competenza Magica 11, finché sei in forma animale sei resistente ad un tipo di danno elementale. La resistenza è da dichiararsi quando ci si trasforma in animale e se non dichiarata la protezione è da fuoco.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 14, i tuoi attacchi animali causano 2d6 di danno in più di tipo elementale scelto.

Il danno elementale deve essere di una Lista di Magia Elementale conosciuta.

Se sei un Devoto o Seguace di Gaya o Erondil non è necessario trasformarsi in animale, le capacità applicano ai tuoi attacchi in mischia.

Freccia chiamata, freccia consegnata

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Puoi tirare 1 freccia, una volta al giorno, come reazione, senza penalità al colpire date da multiattacco.

Furia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Il tuo stile di combattimento è rappresentato dalla cieca furia omicida. Aggiungi +1d6 al danno ad ogni attacco andato a segno in mischia ed i tuoi avversari guadagnano +1d6 al colpire verso di te. Puoi decidere di attivare questa Abilità round per round. Costa 1 Azione Immediata.

Giocoliere

Requisito: Destrezza 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Hai un talento naturale per maneggiare gli oggetti.

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

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

Guerriero della Magia

Requisito: Competenza Armi 2, Competenza Magica 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

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

La **prima volta** che prendi questa Abilità sei in grado di scaricare un incantesimo a distanza di mischia con la tua arma. Effettui il Tiro per Colpire normale (3d6+CA+Forza+...) e se colpisci oltre al danno dell'attacco scarichi anche l'incantesimo. Devi riuscire in una Prova di Magia. In questa maniera puoi eseguire un solo attacco con l'arma. Costa 3 Azioni.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 3, Competenza Magica 3, consumando 3 Azioni sei in grado di scaricare un incantesimo con un arma a gittata. Devi riuscire in una Prova di Magia.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, Competenza Magica 3, consumando 3 Azioni sei in grado di combinare fino a due attacchi in mischia con lo scarico di un incantesimo. Valgono le regole della prima volta ma non devi effettuare la Prova di Magia.

Non puoi scaricare incantesimi di livello superiore a 3 con questa Abilità ed il tempo di lancio dell'incantesimo non può essere superiore alle 2 Azioni.

Gru d'Argento

Requisito: Lista Pugno Vuoto 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Il tuo stile di combattimento disarmato è basato sull'agilità ed il contrattacco.

La **prima volta** che prendi quest'Abilità la tua Difesa aumenta di 1.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 4, la tua Iniziativa aumenta di 2 (solo con attacchi disarmati).

La **terza volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 9 e Destrezza 2, hai un bonus nei Tiri salvezza su Riflessi e Tempra di 2 (cumulativo).

La **quarta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 11, la tua Difesa ed Iniziativa aumentano di 2 (cumulativo).

La **quinta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 13 e Destrezza 3, hai un bonus nei Tiri salvezza su Riflessi e Volontà di 2 (cumulativo).

Ho detto CADI!

Requisito: Competenza Armi 4

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Se colpisci 3 volte entro 2 round un avversario questo deve fare una Tiro Salvezza su Tempra con DC pari al Tiro per Colpire dell'ultimo attacco o cadere prono.

Il Patrono è con me

Requisito: Somma Tratti comuni con il Patrono 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

La **prima volta** che prendi questa Abilità per 1 volta al giorno puoi ritirare un dado ottenuto nella Prova di Magia per il lancio di incantesimo. L'Abilità può essere dichiarata anche dopo il lancio dei dadi.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 6, per 2 volte al giorno puoi ritirare 2 dadi ottenuti nella Prova di Magia per il lancio di incantesimo. L'Abilità può essere dichiarata anche dopo il lancio dei dadi.

La **quinta volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 12, per 3 volte al giorno puoi ritirare qualsiasi 1,2,3 ottenuti nella Prova di Magia per il lancio di incantesimo. L'Abilità può essere dichiarata anche dopo il lancio dei dadi.

Qualsiasi nuovo valore ottenuto con il nuovo tiro va tenuto o si usa nuovamente quest'Abilità.

Il Patrono è la mia Arma

Requisito: Somma Tratti comuni con il Patrono 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

La **prima volta** che prendi questa Abilità hai un +1 di al Tiro per Colpire ed al Danno quando usi l'Arma preferita del tuo Patrono.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comune 5, Competenza Armi 1, la penalità per gli attacchi multipli con l'arma preferita del Patrono diviene -4.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 10, Competenza Armi 2, puoi ritirare un Tiro per Colpire quando esegui almeno 3 attacchi in un round con l'arma del Patrono.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 15, Competenza Armi 3, la tua arma del Patrono migliora l'EDX di 1 o lo acquisisce se fa almeno 1d6 di danno base.

La **quinta volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 19, Competenza Armi 4, ottieni un ulteriore +1 al Tiro per Colpire e +1 al Danno. Il primo attacco andato a segno nel round con l'arma del Patrono causa sempre un critico.

Iaijutsu

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Per ogni -1d6 al Tiro per Colpire guadagni un +1d6 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.

Improvvisare

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Qualsiasi oggetto che possa definirsi un arma improvvisata per te non è improvvisata. Non soffri di penalità al colpire quando usi un arma improvvisata. Ottieni un +1 al danno quando usi un arma improvvisata.

Incantatore da Combattimento

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Quando sei Distratto e devi fare una Prova di Magia puoi tirare un dado in meno.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi ignorare un dado tirato nella Prova di Magia.

L'Abilità può essere presa più volte ma il punteggio deve essere inferiore o uguale a Competenza Magica/6

Incantatore Prudente

Requisito: Competenza Magica 8

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Quando una creatura ostile entra per la prima volta in uno spazio entro 1 metro da te puoi usare una Reazione per lanciare un trucchetto senza potenziamenti o Prova di Magia.

Questa Abilità non influisce su fatto che si è comunque Distratti nel lancio di un successivo incantesimo.

Immunita' ai veleni

Requisito: Costituzione 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Il corpo si abitua ai veleni, il personaggio guadagna un +2 Tiro Salvezza sui veleni.

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

La **terza volta** hai un +1d6 ai Tiro Salvezza ai veleni magici e subire gli effetti di fumi tossici (ma puoi sempre soffocare).

Imposizione delle mani

Requisito: Competenza Magica 3, Tratti comuni 3

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Se i tuoi Tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (effetto curativo/dannoso su non morti), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa (effetto dannoso/curativo sui non morti). Usabile un numero di volte al giorno pari alla (somma dei Tratti in comune con il Patrono)/2. Effetto curativo/dannoso pari a 1d6+Saggezza

La **seconda volta**, requisito punteggio somma Tratti in comune 6, che prendi questa Abilità l'effetto diviene di 2d6 e aumenti di 1 volta l'uso.

La **terza volta**, requisito punteggio somma Tratti in comune 12, che prendi questa Abilità l'effetto diviene di 3d6 e aumenti di 2 volte l'uso.

La **quarta volta**, requisito punteggio somma Tratti in comune 18: che prendi questa Abilità l'effetto diviene di 4d6 e aumenti di 3 volte l'uso.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) e si applica con un Attacco a Tocco. Usa 2 Azioni. Tiro Salvezza su Tempra DC 10 + somma Tratti in comune con il Patrono per evitare l'effetto

Incanalare energia

Requisito: Competenza Magica 1, Tratti comuni 3

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Riflessi

Sei in grado di incanalare l'energia positiva o negativa del tuo Patrono.

Se i tuoi Tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (cura/dannoso su non morti), se sono in comune con un

Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa (dannoso/curativo su non morti). Usabile un numero di volte pari (somma dei Tratti in comune con il Patrono)/2. Effetto curativo/dannoso pari a 1d6+Saggezza. Influenzi 1 creatura.

La **seconda volta**, requisito somma Tratti in Comune 6, che prendi questa Abilità l'effetto diviene di 2d6. Influenzi fino a 2 creature.

La **terza volta**, requisito somma Tratti in Comune 12, che prendi questa Abilità l'effetto diviene di 3d6. Influenzi fino a 3 creature.

La **quarta volta**, requisito somma Tratti in Comune 18, che prendi questa Abilità l'effetto diviene di 4d6. Influenzi fino a 4 creature. Raggio di 6 metri intorno a te. Scegli tu le creature che influenzi.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) ed influenza una o più creature entro un tre metri da te. Tiro Salvezza su Riflessi DC 10 + somma Tratti in comune con il Patrono per evitare l'effetto. Usa 2 Azioni.

Portrait of V. Greatrakes laying on his hands, window, in right-hand corner showing several successful cures, possibly. By W. Faithorne

Incanalare energia a distanza

Requisito: Incanalare energia

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

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 alla distanza di 18 metri.

La **terza volta** che prendi questa Abilità il l'energia arriva fino alla distanza di 36 metri.

Incanalare energia concentrata

Requisito: Incanalare energia

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Riflessi

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

Ogni volta che prendi questa competenza aggiungi un obiettivo entro 6 metri di distanza dal precedente obiettivo sul quale dividere a piacimento i dadi disponibili dell'incanalare energia.

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

Infondere Coraggio

Requisito: Carisma 2, Intrattenere 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Tramite la tua esibizione, canora, di balletto, oratoria.. sei in grado di infondere coraggio nei compagni in grado di sentirti o vederti, nel raggio di 6 metri.

La prima volta che prendi questa Abilità i tuoi compagni hanno un bonus di +1 al Tiro per Colpire ed al Danno in combattimento.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 4, puoi decidere di infondere fino a 2 di questi bonus. +2 TC, +2 Difesa, +2 Danno, +2 Tiro Salvezza su Volontà. I tuoi compagni devono essere entro 12 metri di raggio.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 12, puoi decidere di infondere fino a 2 di questi bonus. +1d6 Tiro per Colpire, +4 Difesa, +4 Danno, +1d6 TS. I tuoi compagni devono essere entro 24 metri di raggio.

Attivare, mantenere o cambiare effetto dell'Abilità richiede 1 Azione. Puoi mantenere l'Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a punteggio Intrattenere x 3 al giorno. Le creature per rimanere influenzate devono continuare a vedere/sentire la performance.

Infondere Energia Magica

Requisito: Competenza Armi 1, Competenza Magica 2

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Sai manipolare le energie magiche in maniera istintiva ed infonderle nelle armi. Costa 1 Azione infondere la magia nell'arma.

La **prima volta** che prendi questa Abilità puoi usare due Punti Magia e canalizzarlo nella tua arma. Per la durata di 6 round la tua arma diviene un arma magica +1, se possiede già capacità magiche l'effetto non funziona.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 4, puoi usare quattro Punti Magia ed un arma con cui vieni a contatto diventa un arma +2 per 6 round, se è già incantata con un bonus di +1 la rende +2.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 8, puoi usare sei Punti Magia ed un arma con cui vieni a contatto diventa un arma +3 per 6 round, se è già incantata con un bonus di +2 o inferiore la rende +3.

Infondere Energia Magica Superiore

Requisito: Competenza Armi 4, Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Sai infondere l'arma di energia magica per fargli acquisire capacità fantastiche. Costa 1 Azione attivare l'infusione della magia nell'arma. L'arma deve essere magica.

La **prima volta** che prendi questa Abilità usando un Punto Magia a round puoi rendere la tua arma fiammeggiante/elettrificata o cambiare la forma. Ogni colpo portato a segna causa 1d6 di danni da fuoco/elettricità aggiuntivi, oppure puoi cambiare la forma dell'arma (se smetti di pagare il Punto Magia torna alla forma precedente).

La **seconda volta** che prendi questa Abilità usando due Punti Magia a round puoi rendere un arma con cui vieni a contatto estremamente pericolosa. Ogni colpo portato a segno causa 1 danno critico aggiuntivo. Requisito Competenza Magica 7.

La **terza volta** che prendi questa Abilità usando tre Punti Magia a round puoi concedere ad un arma con cui vieni a contatto entrambi le abilità precedenti.

Infondere Paura

Requisito: Carisma 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Tramite la tua esibizione, canora, di balletto, oratoria.. sei in grado di infondere paura negli avversari in grado di sentirti, nel raggio di 6 metri.

La prima volta che prendi questa Abilità i tuoi nemici hanno penalità di -1 al Tiro per Colpire ed al Danno in combattimento.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 4, la forza della tua arte aggredisce i nemici e puoi selezionare due effetti tra: -2 Tiro per Colpire, -2 Danno in combattimento, -2 Difesa, -2 al Tiri Salvezza su Volontà. I tuoi nemici devono essere entro 12 metri di raggio.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 12, la forza della tua arte aggredisce i nemici e puoi selezionare due effetti tra: -1d6 Tiro per Colpire, -4 Difesa, -4 Danno, -1d6 TS. I tuoi nemici devono essere entro 24 metri di raggio.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Volontà DC pari 10+CAR+punteggio Intrattenere. Una creatura che riesce nel Tiro Salvezza è immune per quel giorno a nuove manifestazioni di questo tuo potere.

Attivare, mantenere o cambiare effetto dell'Abilità richiede 1 Azione. Puoi mantenere l'Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a punteggio Intrattenere x 3 al giorno. Le creature per rimanere influenzate devono continuare a vedere/sentire la performance.

Iniziativa migliorata

Requisito: Intelligenza o Destrezza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Aumenti l'iniziativa di +1. L'Abilità può essere presa fino a 2 volte ed il bonus si cumula.

Conoscenza istintiva

Requisito: Conoscenza 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Non dimentichi mai un nemico.

Hai una istintiva capacità nel ricordare e valutare un nemico. Quando prendi questa Abilità puoi effettuare una prova di Riconoscere un Mostro (pag. 373) utilizzando una Reazione.

La mia pelle

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +3 Tempra

Hai un rapporto quasi simbiotico con la tua armatura.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la Difesa che ti concede l'armatura, e solo quel modello, che porti aumenta di 1.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 4, scegli una tipologia di armature (leggere, medie o pensanti), tutte le armature che rientrano nella tipologia scelta concedono +1 alla Difesa.

Ogni volta successiva che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi +4 rispetto alla volta precedente, scegli un tipo di armatura nuovo o già preso, la tua Difesa con quel tipo di armatura aumenta di 1.

La mia morte la tua morte

Requisito: Competenza Armi 1, Forza 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

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. Va dichiarato prima del Tiro per Colpire.

La mia Testa è più Dura

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

La tua Arma Rompi Cranio fa +2 danni

Litania versatile

Requisito: Competenza Intrattenere 6

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

Tramite la tua esibizione puoi decidere di infondere coraggio o paura alle creature entro 9 metri da te. Ogni round puoi decidere di applicare fino a 2 modificatori tra: bonus di +1d6 al Tiro per Colpire oppure

+4 alla Difesa oppure -1d6 al Tiro per Colpire oppure -4 alla Difesa. Cambiare bonus costa 1 Azione.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Volontà DC pari 10+CAR+punteggio Intrattenere. Una creatura che riesce nel Tiro Salvezza è immune per quel giorno a nuove manifestazioni di questo tuo potere per 24 ore.

Attivare e mantenere l'Abilità richiede 2 Azioni. Puoi mantenere l'Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a punteggio Intrattenere x 3 al giorno. Le creature per rimanere influenzate devono continuare a vedere/sentire la performance.

Lo scudo è mio amico

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Puoi usare un Brocchiero senza dover fare una Prova di Magia quando lanci un incantesimo.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 3, la penalità alla Competenza Armi diminuisce di 1.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 5, la penalità alla Competenza Armi diminuisce di 3, puoi usare scudi leggeri senza dover fare una Prova di Magia.

Magie potenti

Requisito: Competenza Magica 5

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Le tue magie sono straordinariamente efficaci.

Scegli una Liste di Magia, ottieni un +1d6 alla Prova di Magia nel lancio di incantesimi da questa scuola. 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 Liste di Magia.

Molla

Requisito: Forza 0

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Puoi ignorare il requisito dei 3 metri di rincorsa prima di un salto.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità quando effettui una prova per saltare in lungo od in alto tiri 1d6 in più.

Montagna umana

Requisito: Costituzione 1

Tiri Salvezza: +3 Tempra

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 (P > M > G).

The Colossus (also known as The Giant), is known in Spanish as El Coloso.

Muro mentale

Requisito: Saggezza +1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

La tua mente è addestrata contro chi vuole influenzarla. Ogni volta che prendi questa Abilità guadagni +1 ai Tiri Salvezza contro gli incantesimi della Lista di Magia di Ammaliamento.

Occhio Clinico

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Sei in grado di fare danno critico a creature normalmente immuni ai critici (tirare più volte 6, esplosione del danni).

Occhio di Falco

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

La penalità per i tiri tra il primo ed il secondo incremento non ha penalità

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, la penalità per i tiri fino al terzo incremento di range è di 1d6.

La **terza volta** che prendi questa Abilità sei in grado di estendere ancora di più il tuo tiro e portarlo ad un quinto incremento con un -2d6 di penalità al colpire. Non hai penalità entro i primi 3 incrementi mentre hai -1d6 a colpire tra il terzo e quarto incremento.

Opportunista

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Puoi tentare di colpire in mischia un avversario che **esca** o **attraversi** un area di mischia che tu minacci o usi un arma da lancio contro di te nella tua area di mischia. L'Abilità è usabile una volta per round come Reazione. Questo attacco viene anche chiamato attacco di opportunità nel manuale e ci sono diverse creature che non ne scatenano la reazione.

Passo felpato

Requisito: Muoversi Silenziosamente 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Il tuo passo è naturalmente silenzioso.

La **prima** volta che prendi quest'Abilità la penalità per muoversi a piena velocità con la competenza Muoversi Silenziosamente diviene di -1d6.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Destrezza 3, Muoversi Silenziosamente 8, non hai penalità a muoverti a piena velocità.

Passo Veloce

Requisito: Destrezza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Il tuo passo è naturalmente rapido. Se hai movimento 6m passi a movimento 7m, se hai movimento 9m passi a movimento 10m.

Ogni ulteriori due volte che prendi l'Abilità il tuo movimento aumenta di 1 metro per Azione di Movimento, fino ad un massimo di +3 metri a round.

Passo sicuro

Requisito: Saggezza 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

E' la capacità di non essere rallentati in un ambiente ostile. E' necessario dichiarare su quale ambiente si prende l'Abilità. In questi ambienti il terreno naturale non è difficile. Finché ci si muove nell'ambiente scelto si ha un +1 alle prove di Iniziativa.

Ambiente	Ambiente
Giungla	Aquatico & Costale
Palude	Collina & Foresta
Pianura	Desertico
Montagna	Ghiacciai & Tundra
Urbano	Sotterraneo

Ogni qual volta si prende nuovamente questa Abilità si sceglie un ambiente diverso e si aggiunge al precedente o ci si specializza sullo stesso.

Le **seconda volta** che prendi quest'Abilità sul medesimo terreno acquisisci una capacità specifica a seconda del terreno.

Giungla / Foresta / Collina / Pianura: il tuo movimento aumenta di 1 metro su questo terreno
Costale / Aquatico: velocità di nuoto pari al tuo movimento
Palude: +2 ai Tiri Salvezza contro Veleno
Desertico: Riduzione danni da Fuoco pari al livello
Montagna / Ghiacciai / Tundra: Riduzione danni da Freddo pari al livello
Sotterraneo: Visione crepuscolare 9 metri
Urbano: +1 Linguaggio, +1 a scelta in due Conoscenze

Pelle coriacea

Requisito: Costituzione 2

Tiri Salvezza: +2 Tempra

La tua pelle è estremamente resistente. Subisci 1 danno in meno quando colpito da armi taglienti, perforanti o contundenti.

La **seconda volta** che prendi questa abilità, requisito Competenza Armi 4, subisci 1 danno in meno quando colpito da armi taglienti, perforanti o contundenti. Riduci di 1 la condizione di Sanguinamento quando acquisita.

La **terza volta** che prendi questa abilità, requisito Competenza Armi 8 e Costituzione 3, subisci 1 danno in meno quando colpito da armi taglienti, perforanti o contundenti.. Subisci 1 danno in meno quando colpito da magia. Riduci di 1 la condizione di Sanguinamento quando acquisita.

La **quarta volta** che prendi questa abilità, requisito Competenza Armi 16, ignori 1 tiro critico quando colpito da armi taglienti, perforanti o contundenti e subisci 1 danno in meno quando colpito da magia. Riduci di 1 la condizione di Sanguinamento quando acquisita.

I bonus sono cumulativi.

Percettivo

Requisito: Saggezza 0

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

La tua Consapevolezza e attenzione ai particolari è sopra la media. Prendi un bonus di +1 alla prove di Consapevolezza. L'Abilità può essere presa massimo 3 volte.

Persona veramente malvagia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Due volte al giorno aggiungi il tuo valore di Competenza Armi al danno, ad un avversario che vuoi colpire in mischia. L'Abilità deve essere dichiarata prima del Tiro per Colpire. Costa una Azione.

Più sono grossi più fanno rumore quando cadono

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

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

Poliglotta

Requisito: almeno Intelligenza -1, alla creazione del personaggio

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Hai una straordinaria capacità di imparare le lingue. Questa Abilità può essere presa solo alla creazione del personaggio.

Conosci due lingue in più.

Potere del Patrono

Requisito: Somma Tratti comuni con il Patrono 1, essere Devoto

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

La tua fede nel Patrono non conosce limiti ne crolli di fiducia.

Puoi dichiarare di usare l'Abilità 1 volta al giorno. I prossimi tre tiri (Tiri Salvezza, Tiri per Colpire, prove di competenze) significativi hanno come modificatore positivo unico la somma dei tratti comune con il Patrono. Se riescono tutte e tre le prove è probabile che si sia una Manifestazione del Patrono.

Primo Sangue

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Il primo Tiro per Colpire contro un nuovo avversario ha un bonus di +1d6.

Proseguire

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Se uccidi l'avversario con la tua ultima Azione di Attacco, in mischia, puoi effettuare un azione di attacco bonus con gli stessi modificatori dell'ultima Azione di Attacco effettuato ed attaccare un altro nemico purché in distanza di mischia, se uccidi questa creature con un colpo non puoi effettuare altri attacchi ad altre creature.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità requisito Proseguire, Competenza Armi 6

Se uccidi l'avversario con la tua ultima Azione di Attacco, puoi effettuare un azione di attacco bonus con gli stessi modificatori dell'ultima Azione di Attacco effettuato con l'arma ed attaccare un altro nemico entro 1 metro. Se la uccidi puoi proseguire con un ulteriore attacco bonus (e ti sposti entro 1 metro) con la creature successiva e così via.

Ogni attacco bonus oltre il primo ha un -2 al colpire ed un -1 al danno cumulativo.

Pugno di Ferro

Requisito: Lista Pugno Vuoto 3

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

La tua tecnica di combattimento senza armi è estremamente precisa e potente.

La **prima volta** che prendi quest'Abilità il danno causato dai tuoi pugni (e calci) ed il Tiro per Colpire aumenta di 1. I tuoi colpi sono considerati come armi d'argento.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 6. Danno +2, Tiro per Colpire +1. I tuoi colpi sono considerati come arma +1.

La **terza volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 9. Danno +1, Tiro per Colpire +2. I tuoi colpi sono considerati come arma di adamantio.

La **quarta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 12. Danno +2, Tiro per Colpire +1. I tuoi colpi sono considerati come arma +2.

La **quinta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 15. Danno +1, Tiro per Colpire +2. I tuoi colpi sono considerati come arma +3.

La **sesta volta** che prendi quest'Abilità, Requisito Pugno Vuoto 18. Danno +2, Tiro per Colpire +1. I tuoi colpi sono considerati come arma +4.

I bonus acquisiti sono cumulativi a parte per considerare il livello magico del colpo.

Pugno Potente

Requisito: Lista Pugno Vuoto 3

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

Consumi 2 Azioni. Effettui un unico Tiro per Colpire con -5 di penalità. Se colpisci, oltre al danno l'avversario che deve essere massimo di due taglie superiore alla tua deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC pari a Competenza Armi + Lista Pugno Vuoto x2 oppure essere spinto di 3 metri in una direzione a tua scelta. Se fallisce il Tiro Salvezza subisce anche un danno critico.

Questo è il mio pugnale

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

Quando fai un danno critico con il tuo pugnale sommi la tua Competenza Armi al danno. L'Abilità è usabile 1 volta per avversario e si applica automaticamente al primo danno critico effettuato.

Questa è la mia arma!

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Ogni volta che colpisci il medesimo avversario, a partire dal secondo round, fai un danno aggiuntivo (Max +1 per round di combattimento, anche se lo colpisci più volte nel round) fino ad un massimo +5. La prima volta che non colpisci nel round l'avversario il bonus torna a +0. Il bonus si può mantenere su un solo avversario alla volta.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi mancare l'avversario con un colpo e non perdere i benefici.

Radici magiche

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Finché sei influenzato da un tuo incantesimo, utilizzando un'Azione la tua arma guadagna un +1 al colpire ed al danno e si considera un'arma magica fino alla fine del round.

Rappresaglia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Vedere i tuoi amici feriti ti riempie di rabbia. Quanto un compagno (o te stesso) scende sotto metà dei Punti Ferita guadagni un +1 al Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. La durata massima dell'effetto é 1 minuto (6 round) al giorno e deve essere consecutiva. Il giocatore sceglie se attivare o meno l'Abilità ed il compagno ferito deve essere entro 9 metri. Puoi prendere questa Abilità fino a 3 volte, ogni volta il bonus al Tiro per Colpire e Tiro Salvezza aumentano di 1.

Resistenza della pietra

Requisito: Costituzione 0

Nel tempo hai allenato la tua Costituzione a reggere gli urti, trasformazioni, veleni e quant'altro volesse modificare il tuo corpo. La prima volta che prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 al Tiro Salvezza su Tempra. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza.

La quarta volta che prendi questa Abilità puoi decidere di riuscire automaticamente in un Tiro Salvezza su Tempra una volta al giorno come Reazione. Deve essere dichiarata e non fa tirare il Tiro Salvezza.

Rilevare il Magico

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

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

La **seconda volta**, requisito Competenza Magica 1, che prendi l'Abilità attivare la vista magica costa la Reazione.

Sabba delle Streghe (Goya, 1798)

Riflessi fulminei

Requisito: Destrezza 0

Nel tempo hai allenato i tuoi riflessi a schivare e prevedere qualsiasi ostacolo. La prima volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Riflessi. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza.

La quarta volta che prendi questa Abilità puoi decidere di riuscire automaticamente in un Tiro Salvezza su Riflessi una volta al giorno come Reazione. Deve essere dichiarata e non fa tirare il Tiro Salvezza.

Sangue Puro

Requisito: Animalia

Tiri Salvezza: +1 Volontà , +2 Tempra

Con questa Abilità il dado di danno dei tuoi attacchi in forma animale dovuti ad Animalia aumenta di una categoria. Concentrandoti sul tuo passo puoi lasciare le impronte di un animale della tua taglia, il terreno si considera difficile.

Le **seconda volta** che prendi questa Abilità, Competenza Magica 8, pur rimanendo nella forma stabilita puoi prendere il tipo di Movimento oppure Sensi della creatura in cui ti trasformi.

Le **terza volta** che prendi questa Abilità, Competenza Magica 12, quando ti trasformi in un animale, puoi usare la tua Competenza Magica al posto della Competenza Armi negli attacchi naturali.

Sapiente

Requisito: Competenza Magica 4

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Il tuo interesse e connessione con la magia non ha eguali. Puoi conoscere un incantesimo in più (pur rispettando i vincoli di massimo livello sceglibile).

L'Abilità può essere presa nuovamente purché il valore di Competenza Magica sia almeno 4 volte le volte prese questa Abilità. Quindi con valore minimo di Competenza Magica 4, 8, 12..

Le Vampire, lithographie de R. de Moraine, tirée des *Tribunaux secrets*.

Scacciare i non morti

Requisito: Somma Tratti comune 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

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

Effettua una prova tirando 1d6 + il punteggio del Tratto in comune con il Patrono a più alto valore, questo totale è il tuo Potere Divino.

Partendo dai non morti più deboli intorno a te, nel raggio di 6 metri, sottrai il Grado di Sfida dal Potere Divino finché questo non è più sufficiente a scacciare nessuno.

Se il Potere Divino è almeno il doppio del Grado di Sfida, il non-morto viene distrutto e si sottrae appunto il doppio del Grado di Sfida dal valore del Potere Divino.

I non-morti eseguono un Tiro Salvezza su Volontà a DC pari a 10 + Potere Divino per resistere all'effetto. Si sottrae lo stesso il valore del Grado di Sfida anche se il Tiro Salvezza riesce.

L'Abilità è usabile un numero di volte al giorno pari alla Saggezza ma un non morto può essere influenzato solo una volta al giorno dal tuo effetto.

Un non-morto che viene scacciato è sotto Paura per 1d4 round, un non-morto distrutto viene ridotto in polvere ed energia divina.

Schivare trappole

Requisito: Destrezza 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

La **prima volta** che prendi l'Abilità ottieni un bonus di +1d6 al Tiro Salvezza per evitare l'effetto delle trappole.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità, requisito Competenza Armi 5, anche se la trappola non concede Tiro Salvezza la tua naturale propensione ad evitare i danni ti concede un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare i danni.

E' anche possibile usare questa Abilità, usa una Reazione, per evitare Attacco furtivo (TS Riflessi superiore a Tiro Colpire avversario).

Schivata prodigiosa

Requisito: Destrezza 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Come Reazione ad una Azione di attacco puoi aggiungere +2 alla tua Difesa. Puoi applicare il bonus dopo il Tiro per Colpire dell'avversario anche dopo che hai saputo che ti ha colpito.

Puoi usare l'Abilità fino a 3 volte al giorno.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità, requisito Competenza Armi 4, un avversario non prende il bonus al colpire da fiancheggiamento contro di te.

La **terza volta** che prendi l'Abilità, requisito Competenza Armi 8, un avversario non prende il bonus al colpire per attaccarti alle spalle contro di te.

Seconda pelle

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Il costante utilizzo dell'armatura ti permette di indossarle senza grosse penalità.

le penalità alle prove di competenza dato dall'armatura diminuisce di 1.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, la penalità alle prove di competenza diminuisce di ulteriori 1. la penalità alle penalità al movimento diminuisce di 1 metro. Puoi dormire in armature medie senza essere affaticato.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 11, la penalità alle prove di competenza diminuisce di ulteriori 1. la penalità alle penalità al movimento diminuisce di un ulteriore 1 metro. Puoi dormire in armature pesanti senza essere affaticato.

Segugio

Requisito: Intelligenza 1, Saggezza 1, Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Hai un talento naturale per seguire le persone

Con due Azioni e 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, requisito Competenza Armi 6, il bonus sale a +2.

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

Il bonus può essere usato al Tiro per Colpire, Tiri Salvezza causati dall'avversario, prove di competenza.. ma non al danno.

Senza Traccia

Requisito: Passo sicuro

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Riflessi

La capacità di non lasciare impronte nell'ambiente scelto. Ogni volta che prendi questa Abilità puoi scegliere un ambiente diverso (vedi Abilità Passo Sicuro) di cui hai preso l'Abilità. La difficoltà della prova di Seguire Tracce per inseguirti aumentata di 10.

Sifone nero

Requisito: Competenza magia 6, Adepto di Tazher, punti Tratto in comune 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

Aumentando di metà, arrotondato per eccesso, i Punti Magia usati nell'incantesimo, che deve essere istantaneo come effetto e causare un danno in Punti Ferita, recuperi un ammontare di Punti Ferita pari a metà della creatura che ne ha persi di più.

Il lancio dell'incantesimo se di 2 o meno Azioni diventa 1 round.

Sfortunato

Requisito: Fortunato, almeno 6 punti nella somma dei Tratti

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Una volta al giorno puoi trasformare un 6 tirato dal Narratore (Tiri per Colpire, Prove Competenze, Tiri Salvezza) in un 1.

Spara e Scappa

Requisito: Lista Balestre 3

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Mentre esegui una Azione di Movimento puoi ridurre di 1 Azione il tempo di caricamento della tua balestra. In caso di Balestre Leggere od a una mano puoi puoi quindi ricaricarla mentre di muovi, in caso di Balestre pesanti riduci di 1 Azione il tempo di caricamento.

Specialista

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Scegli un incantesimo che conosci, i Punti Magia spesi per lanciare questo incantesimo diminuiscono di 2.

L'Abilità può essere presa più volte su incantesimi diversi ed anche sullo stesso purché i Punti Magia per lanciare l'incantesimo non siano inferiori o pari al 50% del costo originale.

Stai giù!

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Quando esegui due tiri critici su un avversario la forza del tuo colpo è tale da metterlo prono. L'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC pari all'ultimo Tiro per Colpire) 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.

Supremo

Requisito: somma CA+CM multiplo di 4

Tiri Salvezza: +1 a due Tiri Salvezza a piacere

Tramite l'Abilità Supremo è possibile aumentare di 1 punto una Caratteristica rispettando le regole di Aumentare le Caratteristiche (pag. 16).

L'Abilità può essere presa più volte e la somma di CA+CM deve ricadere nell'intervallo 1-4,5-8,9-12,13-16 una sola volta.

Tattico

Requisito: Competenza Armi 1, Intelligenza 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra , +1 Volontà

Hai una capacità quasi istintiva di gestire e prevedere l'esito dei combattimenti.

La **prima volta** che prendi quest'Abilità puoi scambiare, round per round, l'esito dell'Iniziativa tra te ed un compagno rispettivamente a distanza di mischia. Costo 1 Azione.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Intelligenza 2, Competenza Armi 6, puoi scambiare l'iniziativa, round per round, tra due tuoi compagni che siano a distanza di mischia tra di loro. Costo 1 Azione.

Tempesta di Furia

Requisito: Lista Pugno Vuoto 2, Destrezza 1, Forza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Quando usi questa Abilità puoi dichiarare di usare la Tempesta di Furia come tua unica azione (3 Azioni).

Fai un unico Tiro per Colpire con -1d6 e se colpisci causi un danno critico pari a Competenza Armi/4 volte.

Testa cava

Requisito: Lista Balestre 4

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Riesci a imprimere un mortale effetto ai tuoi proiettili.

Il tuo dardo da balestra aumenta di una taglia di danno (1d6>1d8>1d10>2d6)

Tiro preciso

Requisito: Destrezza 3, Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Guadagni un +1 colpire e +1 al danno ed al Tiro per Colpire, con armi da lancio, archi o balestre, con bersagli entro 9 metri.

Tiro rapido

Requisito: Destrezza 3, Tiro Preciso, Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Quando usi arco, balestre o lanci un arma le penalità per l'attacco multiplo sono inferiori.

Ogni proiettile lanciato oltre il primo prende un -4 al Tiro per Colpire cumulativo (e non il -5). Il primo colpo ha un Tiro per Colpire normale, il secondo ha un -4, il terzo un -8 ...

Toccata e fuga

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

I tuoi attacchi hanno una penalità base di -5 e puoi effettuare un'Azione di 1 movimento in più. Non è possibile eseguire in questa maniera più di una azione di movimento bonus. Costa un l'Azione Immediata.

Tocco pietoso

Requisito: Patrono buono, Imposizione delle mani, Tratti in comune con il Patrono 3

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

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, rimuovi le seguenti afflizioni.

2d6 Punteggio Tratti in comune 3: Affaticato (abbassi di 1 grado)

3d6 Punteggio Tratti in comune 6: Stordito - Confuso - Spaventato

4d6 Punteggio Tratti in comune 9: Malato - Avvelenato - Paralizzato - Con Punti Ferita Massimi ridotti (recupero di 2d6) - Esausto (riduci di un grado)

La **seconda volta** che prendi l'Abilità, requisito somma Tratti in comune 11, puoi anche, rinunciando completamente ai dadi di cura, rigenerare gli arti - togliere la condizione di Accecato oppure Sordo.

Tutt'uno con la magia

Requisito: Adepto della Magia

Tiri Salvezza: +1 in due Tiri Salvezza a propria scelta

Ogni volta che prendi l'Abilità Tutt'uno con la magia devi stabilire a che Caratteristica si collega. La tua Caratteristica ha un +1 al valore per determinare il livello massimo di incantesimo lanciabile.

Un braccio, un arma

Requisito: Competenza Armi, 2

Tiro Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Scegli una Lista d'Armi. Il danno da Forza applicato dalle armi di quella lista aumenta di 2.

L'Abilità può essere presa più volte e il punteggio della Lista d'Armi deve essere 4 volte superiore alle volte che hai presa.

Se prendi **4 volte** quest'Abilità sulla stessa Lista d'Armi i bonus al danno si riducono a +4 ma tiri due volte il danno e scegli il risultato migliore.

Un colpo un morto

Requisito: Competenza Magica 1, Adepto della Magia 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

Questa Abilità può essere presa un numero di volte pari al punteggio di Adepto della Magia. Ogni volta che si prende concede un +1 ai Tiri per Colpire agli incantesimi che richiedono un Tiro per Colpire.

Un solo corpo, una sola mente, un solo spirito

Tiri Salvezza: +1 a scelta

Assegnate un punto a Competenza Armi oppure Competenza Magica. Questa Abilità può essere presa al massimo 2 volte.

Nel manuale troverete questa Abilità anche con il nome di **USCMS**.

Vampiro

Requisito: Odore del sangue (Vantaggi)

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

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, puoi curarti di 1d6 impiegando un 2 Azioni

Volonta' Ferrea

Requisito: Saggezza 0

Nel tempo hai allenato la tua volontà per resistere a qualsiasi debolezza e paura.

La prima volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Volontà. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità puoi decidere di riuscire automaticamente in un Tiro Salvezza su Volontà una volta al giorno prima di aver tirato i dadi.

Raggruppamento Abilita' per Stile

Per facilitare la transizione da chi viene da altri giochi di ruolo con classi sono qui suddivise le Abilità per le classi più canoniche.

Sono chiaramente solo indicazioni, in OBSS il personaggio può essere costruito come meglio si preferisce e come la storia che vive lo sta istruendo.

Queste sono suggerimenti per facilitare la costruzione di un personaggio per chi è alle prime armi con Old Bell School System, ovvio che sia possibile "pescare" da tutti i raggruppamenti presentati!

Guerriero

Allungo
Arma Focalizzata
Attacco turbinante
Colpi poderosi
Colpo Mortale
Combattere alla Cieca
Danza delle Lame
Difesa pronta
Flagello Danzante
Ho detto CADI!
Iaijutsu
La mia Testa è più Dura
Pelle Coriacea
Persona veramente malvagia
Proseguire
Questa è la mia arma!
Resistenza della pietra
Riflessi fulminei
Seconda pelle
Stai giù!
Un braccio, un arma

Barbaro

Ferocia
Forgiato nella furia
Furia
Conoscenza istintiva
La mia morte la tua morte
Montagna umana
Un braccio, un arma
Volontà ferrea

Ladro

Colpo furtivo
Colpo Indebolente
Colpo Paralizzante
Estrazione rapida
Fare Infuriare
Freccia chiamata, freccia consegnata
Giocoliere
Improvvisare
Opportunista
Primo Sangue
Questo è il mio pugnale
Schivare trappole
Schivata prodigiosa
Toccata e fuga

Paladino

Imposizione delle mani
Incanalare energia a distanza
Incanalare energia
Incanalare energia concentrata
Muro mentale
Rappresaglia
Tocco pietoso

Bardo

Dadi Truccati
Danno coordinato
Fortunato
Infondere Coraggio
Infondere Paura
Litania versatile
Poliglotta
Tattico
Sfortunato

Ranger

Arciere a cavallo
Combattimento con due armi
Difendere Cavalcatura
Doppia porzione
Occhio Clinico
Occhio di Falco
Passo sicuro
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono
Segugio
Senza Traccia
Spara e Scappa
Testa Cava
Tiro preciso
Tiro rapido

Druido

Adepto della magia
Animalia
Forma Elementale
Distillare pozioni
Figlia di Shayalia
Il Patrono è con me
Sangue Puro

Chierico

Adepto della magia
Armatura del Devoto
Dattilografo
Fedele
Il Patrono è con me
Potere del Patrono
Scacciare i non morti
Specialista
Tutt'uno con la magia

Mago/Stregone

Adepto della Magia
Animaletto / Famiglio
Batteria Magica
Batteria Estesa
Creare Oggetti Magici
Creare Oggetti Magici Superiori
Creare Oggetti Magici Meravigliosi
Creare Oggetti Magici Mitici
Dattilografo Decifrare scritti magici
Elementalista
Il Patrono è con me
Il Patrono è la mia Arma
Magie potenti
Rilevare il Magico
Sapiente
Specialista
Tutt'uno con la magia
Un gesto un morto

Monaco

Ali della Fenice
Armatura della Montagna Incantata
Energia Psichica
Colpo Psichico
Raggio Psichico
Gru d'Argento
Molla
Montagna umana
Muro Mentale
Passo Veloce
Pugno di Ferro
Tempesta di Furia

Gish (Guerriero/Mago)

Armatura del Devoto
Guerriero della Magia
Il Patrono è la mia Arma
Incantatore da Combattimento
Incantatore Prudente
Infondere Energia Superiore
Infondere Energia Magica Superiore
Lo scudo è mio amico
Radici magiche
Tutt'uno con la magia

Famiglio

Nipote del signor Wing: Senta mister, ci sono tre regole da seguire, però.
Rand: Ah, sì? E quali sarebbero?
Nipote del signor Wing: Lo tenga lontano dalla luce, lui odia la luce forte, specialmente quella del sole. Morirebbe. E lo tenga lontano dall'acqua, non lo faccia bagnare. Ma la cosa più importante, la regola che non dovrà mai dimenticare è che anche se lui piange, anche se fa scena e la supplica lei non dovrà mai, mai dargli da mangiare dopo la mezzanotte. Ha capito? (Gremlins, Film, 1984)

I famigli sono animali scelti dal personaggio, tramite l'Abilità Famiglio, perché gli siano d'aiuto nelle avventure e per compagnia. Un famiglio ha un legame speciale con il suo padrone.

Un famiglio è un normale animale ma viene trattato come creatura magica al fine di determinare qualsiasi effetto che dipenda dal suo tipo.

Solo un normale animale, non modificato, può diventare un famiglio.

Un famiglio conferisce delle Capacità Speciali al suo padrone, queste Capacità Speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 100 m l'uno dall'altro.

E' necessario un particolare rito di 4 ore nell'ambiente nativo dell'animale per farlo diventare un famiglio.

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

Tabella: Tipi di Famiglio

Famiglio	Capacità acquisita dal padrone
Civetta	+2 alle prove di Arcana
Corvo	+2 alle prove di Intimidire
Dobi	+2 al Tiro Salvezza vs Ammaliamento
Donnola	+1 alle prove su Intelligenza
Falco	+2 su Consapevolezza sulla vista
Gatto	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Gufo	+2 su Consapevolezza sul udito
Lontra	+2 alle prove di Nuotare
Lucertola	+2 alle prove di Sopravvivenza
Pipistrello	+2 alle prove di Acrobatica
Ratto	+1 al Tiro Salvezza contro Malattie
Riccio	+1 al Tiro Salvezza su Volontà
Rospo	+2 al Tiro Salvezza su Veleno
Scimmia	+2 alle prove di Mani di Fata, Artista della Fuga
Topi	diventi il famiglio della Topi!!!
Volpe	+1 al Tiro Salvezza su Riflessi

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

Attacchi: Utilizzare la Competenza Armi del padrone se più alta. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglio, quale dei due sia più alto per calcolare il bonus di attacco del famiglio con gli Attacchi Naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglio. Il famiglio agisce nel round del padrone.

Difesa: il famiglio ha una Difesa pari a quello dell'animale standard più bonus dovuto alla Competenza Magica del padrone. Vedi tabella Abilità del Famiglio.

Tiro Salvezza: Per ogni Tiro Salvezza, utilizzare i Tiri Salvezza del famiglio o quelli del padrone quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi valori di Caratteristica come bonus ai Tiri Salvezza e non prende nessuno dei bonus che il suo padrone può avere.

Azioni del Famiglio: comandare un famiglio impiega 1 Azione. Il famiglio esegue 2 Azioni a round. Senza comandi il Famiglio non fa nulla se non difendersi ed attaccare chi lo attacca.

Henry Justice Ford

Descrizione delle Capacità del Famiglio

Tutti i famigli possiedono Capacità Speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda del punteggio di Competenza Magica del padrone. Le capacità Speciale elencate nella tabella sono cumulative.

Tabella: Abilità e Bonus del Famiglio

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

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

Bonus Difesa: il bonus indicato è da sommare alla Difesa del famiglio.

Bonus Intelligenza: il bonus indicato si aggiunge al punteggio di Intelligenza del famiglio.

Speciale: le capacità speciali acquisite dal famiglio (e/o dal padrone).

Allerta: quando il famiglio è a portata di braccio dal padrone, questi guadagna +1 alle prove di Consapevolezza

Condividere Incantesimi: a propria discrezione, il padrone può lanciare qualsiasi 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 questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglio (creature magiche).

Legame Empatico: il padrone ha un legame empatico con il suo famiglio fino a una distanza di 1 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio, ma può comunicare telepaticamente con esso. A causa della natura limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche (paura, tranquillità, gioia...).

Trasmettere Incantesimi a Contatto: il famiglio può trasmettere Incantesimi a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono entro 9 metri quando il padrone lancia un Incantesimo con Gittata a contatto, egli può designare il suo famiglio come *colui che consegna l'Incantesimo*.

Il famiglio può trasmettere l'Incantesimo proprio come il padrone. Il famiglio usa una sua Azione per effettuare un attacco.

Parlare col Padrone: il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature o animali non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici. La capacità funziona entro i 50m e devono sentirsi.

Parlare con Animali della Sua Specie: il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica: pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, scimmie con altri primati, donnole con ermellini e mustelidi... La comunicazione è limitata dall'Intelligenza delle creature con cui il famiglio comunica.

Vedere attraverso Famiglio: il padrone può vedere attraverso il famiglio. Attivare questa Abilità costa 1 Azione Immediata. Il famiglio deve essere entro 50 metri.

Per quanto speciale, intelligente ed unico un famiglio rimane un animale e come tale non può usare oggetti magici o pergamene, può arrivare ad usare una pozione se ne ha le capacità per berla. Un famiglio particolarmente intelligente potrebbe eseguire semplici ed immediati compiti.

Henry Justice Ford, un ottimo famiglio...

Altre Abilita' Speciali

Queste Abilità non sono selezionabili da parte del giocatore, bensì possono essere innate nelle creature.

Etereo

Una creatura diventata Eterea è situata nel Piano Etereo che è sovrapposto a quello Materiale.

Una creatura eterea è Invisibile, senza sostanza e capace di muoversi in qualsiasi direzione, persino su e giù. Una creatura eterea può muoversi attraverso oggetti solidi, incluse altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire ciò che accade sul Piano Materiale, ma ogni cosa appare grigia ed incosistente. La vista e l'udito di una creatura eterea che si trova sul Piano Materiale sono limitati a una distanza di 9 metri.

Gli Incantesimi se non opportunamente formulati e modificati non agiscono su creature eteree. Una creatura eterea ha Resistenza al Danno verso Luce o Vuoto, ed ignora tutte le altre forme di Energia.

Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale ed Incantesimi lanciati mentre ci si trova in condizione di etereo possono influenzare solo elementi eterei. Alcune creature o oggetti materiali hanno attacchi o effetti speciali che funzionano anche sul Piano Etereo. Una creatura eterea considera tutte le altre creature eteree come se tutti fossero materiali.

Resistenza al Danno

Determinate creature o protezioni conferiscono la capacità di Resistere ad una tipologia di Danno.

Essere Resistenti al Danno significa automaticamente dimezzare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

La Resistenza al Danno può assumere anche dei valori. Quando viene scritto Resistenza al Danno: Elettricità, il soggetto dimezza automaticamente i danni da elettricità, se scritto Resistenza al Danno: Elettricità 10, significa che riduce il danno da elettricità di 10 punti prima di applicare il Tiro Salvezza o altri bonus.

Un creatura con una Resistenza al Fuoco dimezza (riduce) tutto il danno che riceve dalla fiamme, magiche o meno.

Possono esistere abilità o incantesimi che ignorano questa Resistenza. Più resistenze uguali non si sommano, per il fatto che due oggetti mi danno resistenza al fuoco non riduco ad un quarto il danno, se ne applica solo una. Se una capacità ignora la resistenza al danno passerà la resistenza anche se ho due o più fonti di resistenza.

Riduzione del Danno – DR

Determinate creature o Abilità conferiscono la capacità soprannaturale di resistere al danno di certe tipologie di armi o fino ad un certo ammontare (per attacco).

Solitamente assume il valore di XX/ZZ ovvero quanto danno (XX) è ignorato se non si è attaccati con (ZZ). Ignorare il danno significa anche che effetti connessi all'attacco non funzionano, come veleni sull'arma.

Paris shot Achilles with an arrow - Pieter Paul Rubens - Data 1630-1632

Determinate armi, particolarmente magiche possono ignorare la DR

Tabella: Equivalenza Armi Magiche

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

Proiettili (frecce, dardi, sassi) tirati da armi magiche NON sono considerati magiche.

Resistenza alla Magia

La Resistenza alla magia può essere indicata in due modi diversi.

Può venire indicata con un dado, es. *Resistenza alla Magia. Il deva ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.* In questo caso si applica il bonus come indicato.

Oppure seguita da un numero e livello, es. *Resistenza alla Magia: 3lv.* In questo caso la creatura non è influenzata da incantesimi di quel livello o meno. Un incantesimo viene considerato di un livello superiore per ogni Critico magico ottenuto nella Prova di Magia.

L'obiettivo della magia pur se non influenzato dagli effetti diretti viene comunque interessato dagli effetti indiretti, ad esempio può cadere nella fossa creata da un incantesimo di Disintegrazione.

La Resistenza alla Magia non può essere abbassata neanche dalla creatura che la possiede.

Immunita' al danno

E' estremamente raro ma ci sono creature o effetti magici che rendono immune ad una forma di danno, possa essere fisica (danno da arma..) o magica (le varie forme di energia).

Una creatura immune ad una forma di danno non subisce danno da quell'attacco. Una creatura che ha invece la capacità di avere i propri danni irresistibili, ovvero che non possono essere ridotti da resistenza, penetrerà solo in parte l'immunità della creatura rendendola soltanto resistente a quel danno.

Una creatura che riporta "Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +2" significa che non subisce danno da Vuoto, da Veleno e che per ferirlo serve un arma con un bonus magico +3 o superiore, oppure un personaggio che attacchi con armi naturali e sia di livello 12 o superiore oppure che abbia preso la Lista d'Armi Pugno Vuoto almeno 6 volte (pag. 372).

Vulnerabilita' al Danno

Determinate creature o magie rendono più efficaci alcuni effetti causando maggiore danno al soggetto vulnerabile.

Essere Vulnerabili ad un tipo specifico di Danno significa automaticamente raddoppiare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

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

Paura

Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. Una creatura dotata di Paura non può sopprimerne l'aura se questa è innata tranne che sia descritto diversamente. E' sempre segnata la difficoltà con cui fare il Tiro Salvezza su Volontà. Una creatura immune alla Paura non può essere spaventata sia che la sorgente sia naturale che magica.

Spaventato

Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

Paralizzato

Ci sono diversi metodi per Paralizzare una creatura, sia magici che naturali. Mentre quelli naturali spesso hanno sistemi per liberarsi successivamente, sistemi magici possono prevedere di liberarsi dalla paralisi o meno, magari solo dopo un certo lasso di tempo.

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

Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -5, 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.

L'urlo (titolo originale: Skrik)
Edvard Munch - Data 1893–1910

La Magia

La magia non è nel pendolino, ma in chi lo usa. (NCIS - Unità anticrimine)

Non lascerai vivere colei che pratica la magia. (Libro dell'Esodo)(Sempre a seconda dei propri Tratti...)

Uno stregone non è mai in ritardo, Frodo Baggins. Né in anticipo. Arriva precisamente quando intende farlo. (Gandalf, Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello. J.R.R. Tolkien)

La magia permea i mondi di gioco e la sua forma più comune è quella di un incantesimo. Questo capitolo fornisce le regole per lanciare incantesimi.

Cos'è un Incantesimo?

Un incantesimo è una manifestazione di potere. Ogni incantesimo è frutto di potere e conoscenza, l'incantatore è un tramite superiore che canalizza la potenza dei Patroni. Nel lanciare un incantesimo, un personaggio compone gesti, parole ed usa oggetti che altro non fanno che collegarlo alla fonte, il Patrono.

Gli incantesimi possono manifestate armi o barriere protettive, possono infliggere danni o curare le energie vitali. Nel corso della storia del multiverso sono stati creati innumerevoli incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati. Alcuni possono ancora essere nascosti tra le pagine di tomi di 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 sufficiente potere e capacità per farlo.

Come fare magie! (In sintesi)

Il tuo personaggio deve avere preso almeno una Lista di Magia investendo il primo punto in Competenza Magica o avendo preso l'Abilità Adepto della Magia.

L'accesso alle Lista di Magia ti permette di accedere e quindi poter imparare gli incantesimi che le appartengono. Assegnando un punto a Competenza Magica puoi accedere alla Lista Universale.

La Competenza Magica ti permette di avere più Punti Magia, più incantesimi e anche di rendere i tuoi incantesimi più difficili da resistere ed insieme all'Abilità Adepto della Magia di accedere a incantesimi di più alto livello.

Comunque non preoccuparti, in questo capitolo è scritto tutto quello che ti serve sapere!

Le caratteristiche degli incantesimi

La descrizione di ciascun incantesimo inizia con un blocco di informazioni che comprende il livello, le Liste di Magia a cui appartiene, tempo di lancio, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione ci informa dell'effetto dell'incantesimo.

Quando un personaggio lancia qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti regole base indipendentemente dall'effetto dell'incantesimo.

The Witchcraft Art of Jacques de Gheyn II

Tempo di Lancio

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

Azione Immediata

Un incantesimo lanciato con un'Azione Immediata è particolarmente rapido. Puoi usare un'Azione Immediata durante il tuo round per lanciare l'incantesimo che sia Immediato, purché tu non abbia già effettuato un'Azione Immediata durante il tuo round. Durante lo stesso round non puoi lanciare un altro incantesimo, a meno che non si tratti di un incantesimo di livello 0 (chiamati Trucchetti).

Reazioni

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come Reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere creati e possono essere lanciati in risposta a un evento. Se un incantesimo può essere

lanciato come reazione, la descrizione dell'incantesimo ti dice esattamente quando puoi farlo. Devi avere a disposizione una Azione di Reazione e non averla già usata.

Tempo di Lancio Più Lungo

Certi incantesimi richiedono più tempo per essere lanciati: minuti o addirittura ore. Quando lanci un incantesimo con tempo di lancio più lungo di due Azioni parte di ogni round successivo al primo si considera usato nel lancio dell'incantesimo. Per quei round è come se dovessi mantenere la Concentrazione anche se non paghi il costo del mantenimento della stessa.

Nel round finale, quando il tempo di lancio è esaurito, tiri l'iniziativa ed usi una Azione per lanciare l'incantesimo.

Le Liste di Magia

Le tradizioni magiche in tutto Yeru hanno formalizzato nel corso dei millenni gli incantesimi in liste omogenee per tipologia ed effetto. Ci sono quindi liste che riguardano il Fuoco o altri elementi, le illusioni, le energie curative...

Le Liste qui presentate solo quelle codificate ed insegnate nelle scuole di magia. Antiche leggende narrano di ulteriori liste create, curate e diffuse in circoli ristretti o sette. Una di queste liste segrete è quella degli gnomi Devoti di Shayalia, una lista prettamente naturale che mescola la Lista tradizionale degli Animali e Piante con alcuni incantesimi dalle Liste degli elementi. Altre liste più oscure sono quelle demoniache o degli Aboleth, alcune altre sono legate all'appartenenza a gruppi di Devoti. Altre liste più nefaste arrivano a corrompere l'anima dei personaggi imponendo anche i Tratti. Al personaggio queste liste saranno normalmente chiuse ma non è detto che con l'aumentare della Competenza Magica non sia lui stesso a creare nuove liste di incantesimi.

Le Liste di Magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste liste. Accanto al nome di ogni Lista è indicata la caratteristica correlata.

- *Abiurazione* (INT) riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.
- *Acqua* (DES) sono gli incantesimi che agiscono sull'elemento acqua e freddo ed in minima parte anche sulle cure
- *Aria* (CAR) riguarda gli incantesimi che manipolano ed usano l'aria ed anche l'elettricità.
- *Ammaliamento* (CAR) riguarda incantesimi che agiscono sulla mente altrui, influenzandone o controllandone il comportamento. Questi incantesimi possono far sì che i nemici considerino l'incantatore un amico od addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.
- *Animali e Piante* (SAG) questi sono gli incantesimi che agiscono su animali e piante, naturali o magiche.
- *Cura* (SAG) riguarda gli incantesimi che permettono di recuperare le energie fisiche, mentali ed annullare debolezze e veleni.
- *Divinazione* (SAG) riguarda incantesimi che rivelano informazioni perdute nel tempo, dimenticate, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni od immagini di persone e luoghi lontani.
- *Evocazione* (INT) riguarda incantesimi che trasportano oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi richiamano creature o oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri permettono all'incantatore di teletrasportarsi da un luogo a un altro. Alcune evocazioni creano oggetti o effetti dal nulla.

  Fuoco (FOR) Gli incantesimi più pericolosi sono qua dentro con tutto ciò che serve a bruciare ed incenerire.

The most famous depiction of the famous 1833 Leonids Meteor Storm (Sciame di Meteore!)

  Illusione (SAG) riguarda incantesimi che ingannano i sensi e la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non esistono, non gli fanno notare le cose che esistono, fanno udire rumori fasulli o ricordare cose che non sono mai accadute. Alcune illusioni creano immagini spettrali che chiunque può vedere.
- *Invocazione* (COS) riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato.

- *Necromanzia* (COS) riguarda incantesimi che manipolano le energie della vita e della morte. Questi incantesimi possono conferire una riserva aggiuntiva di forza vitale, risucchiare l'energia vitale da un'altra creatura, creare non morti o addirittura riportare in vita i morti (se concesso).

  In OBSS solo un Patrono ha sufficiente potere per poter riportare in vita un morto.

- *Terra* (COS) Gli incantesimi che agiscono e muovono la terra

- *Trasmutazione* (DES) riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente.

- *Universale* alcuni incantesimi sono capisaldi della magia in se e come tali accessibili a tutti gli incantatori. Per accedere agli incantesimi contenuti in questa Lista di Magia è necessario avere almeno un punto in Competenza Magica. Il massimo livello di incantesimi lanciabile è pari numero di volte che si è presa Adepto della Magia.

> **?!** In OBSS i giocatori hanno potenzialmente accesso a tutti gli incantesimi presenti nelle liste conosciute con quindi la possibilità di avere una insieme di incantesimi estremamente variegato e potente. Per fare in modo che le scelte siano diverse tra i vari giocatori e tra le avventure insistete sugli aspetti caratterizzanti di una lista rispetto ad un altra. Le Liste di Magia prese danno uno spessore ed un ruolo diverso tra loro. Fate anche in modo che gli incantesimi nuovi siano non facili da trovare alla stregua di un tesoro.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come Dardo arcano, il bersaglio è una creatura. Per un incantesimo come palla di fuoco, il bersaglio è il punto nello spazio da cui la sfera di fuoco esplode. La maggior parte degli incantesimi hanno una gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono prendere a bersaglio solo una creatura (te compreso) con cui sei in contatto fisico. Altri incantesimi, come l'incantesimo scudo, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno come gittata *personale*. Un incantesimo che ha come area di effetto "un alleato" può essere lanciato anche su se stesso.

Gli incantesimi che creano coni o linee di effetto che originano da te, hanno anch'essi gittata personale, a indicare che sei tu il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo (vedi "Aree di Effetto" più avanti in questo capitolo).

Lanciare Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti l'armatura distrae e sbilancia i flussi. La Prova di Magia nel lancio dell'incantesimo viene modificata come indicato nella sezione delle armature (pag. 213).

Opzionale – Incantesimi in Armatura

L'armatura blocca i flussi magici e non permette la canalizzazione corretta. Questa opzione prevede tutti gli incantesimi lanciati dall'incantatore diventino con Gittata a Contatto, ovvero scaricabili solo tramite la mano dell'incantatore. Non sono richieste Prove di Magia per il fatto di portare l'armatura.

Durata

La durata di un incantesimo è la lunghezza di tempo per cui esso persiste. La durata può essere espressa in round, minuti, ore o addirittura anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché l'incantesimo non viene dissolto o distrutto. Un incantesimo può essere interrotto dal proprio incantatore come azione immediata.

Qualora un critico magico raddoppi la durata si intente sempre riferita alla durata iniziale. Es. se la durata è 2 ore dopo il primo raddoppio diventa 4 ore, con il secondo diventa di 6 ore e poi 8 ore..

- *Istantanea*

  Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo ferisce, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in modo che non possa essere dissolto, dato che la sua magia esiste solo per un istante.

- *Concentrazione*

  Alcuni incantesimi richiedono che tu mantenga la concentrazione per tenerne la magia attiva. Se non puoi mantenere la concentrazione, l'incantesimo avrà fine. Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa è indicata alla voce Durata, l'incantesimo specifica quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento usando una Reazione.

  Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. Mantenere la concentrazione costa 1 Azione a round.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti materiali che devi soddisfare per lanciarlo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se richieda componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se non sei in grado di fornire una o più delle componenti dell'incantesimo, non potrai lanciarlo.

La maggior parte degli incantesimi richiede di intonare parole mistiche. Le parole, il ritmo, la cadenza e risonanza mettono in moto la sintonia con il Patrono.

> **?!** Per una gestione più immediata dei componenti potete sostituire i componenti indicati consumando in polvere di gemme un equivalente in monete d'oro pari al cubo del livello (LV^3).

Somatica (S)

La gestualità del lancio di un incantesimo può includere un gesticolare forzato o intricate serie di gesti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve essere libero di usare almeno una mano per eseguire questi gesti.

Materiale (M)

Lanciare taluni incantesimi richiede oggetti particolari, specificati tra parentesi alla voce componenti. Il personaggio deve procurarsi quella specifica componente prima di poter lanciare l'incantesimo.

Se un incantesimo indica che la componente materiale viene consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente per ogni lancio dell'incantesimo. Un incantatore deve avere una mano libera per avere accesso a queste componenti, ma può essere la stessa mano utilizzata per eseguire le componenti somatiche.

Essere inabile o ucciso

Se scendi a zero o sotto gli zero Punti Ferita perdi la metà dei Punti Magia rimanenti, con un minimo di 10 Punti Magia persi. Tutti gli incantesimi su cui stai tenendo la concentrazione vengono interrotti.

Bersagli

Un normale incantesimo richiede che tu scelga uno o più bersagli che siano affetti dalla sua magia. La descrizione dell'incantesimo ti dice se l'incantesimo prende a bersaglio creature, oggetti o un punto di origine per generare un'area di effetto. A meno che l'incantesimo non abbia un effetto percepibile, una creatura potrebbe non capire mai di essere stata bersaglio di un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è palese, ma un effetto più subdolo, come il tentativo di leggere i pensieri di una creatura, di solito non viene notato, a meno che l'incantesimo non dica altrimenti.

Lanciare un incantesimo è una azione che non passa inosservata. Una prova di Nascondersi a difficoltà 13 oppure lanciare l'incantesimo come se si fosse Distratto permettono di celare il lancio, se non avviene proprio davanti all'osservatore.

Traiettoria Sgombra Verso il Bersaglio

Per prendere come bersaglio una creatura od oggetto, devi vederlo ed avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa **non può trovarsi dietro una copertura completa**. Se piazzi un'area di effetto in un punto che non puoi vedere e un'ostruzione, come un muro, si trova tra di te e quel punto, il punto di origine si crea dal tuo lato più vicino dell'ostruzione (una Palla di Fuoco dietro una porta chiusa esplode al contatto con la porta dalla tua parte e non si manifesta oltre la porta).

Prendere Te Stesso Come Bersaglio

Se un incantesimo prende come bersaglio una creatura a tua scelta od un alleato, puoi scegliere anche te stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o sia specificato che non possa essere tu. Se ti trovi nell'area di effetto di un incantesimo lanciato da te, anche tu ne sarai influenzato.

Aree di Effetto

Incantesimi come Onda rovente e cono di freddo coprono un'area, permettendogli di colpire più creature alla volta.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che di solito rientra in una di queste cinque forme: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un punto di origine, un luogo da cui si manifesta l'energia dell'incantesimo. Le regole per ciascuna forma specificano come posizionare il suo punto di origine. Di solito il punto di origine è un punto nello spazio, ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto. Il punto di origine deve essere sempre valido.

Cono, Sfera, Cilindro, Cubo

- ***Cilindro***: il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio di specifico raggio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve essere sul pavimento o all'altezza dell'effetto dell'incantesimo. L'energia in un cilindro si espande in linee dritte dal punto di origine al perimetro del cerchio, formando la base del cilindro. L'effetto dell'incantesimo parte poi dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso, fino a una distanza uguale all'altezza del cilindro. Il punto di origine del cilindro è incluso nella sua area di effetto.

- ***Cono***: un cono si estende in una direzione a tua scelta dal suo punto di origine. Il diametro del un cono in un dato punto della sua lunghezza è

uguale alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima. Il punto di origine del cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Es. Un Cono di Freddo di 9 metri è largo al termine 9 metri e si allunga dal punto di origine di 9 metri, a 3 metri di distanza dal punto di origine e' largo 3 metri.

- ***Cubo***: selezioni il punto di origine di un angolo del cubo. Le dimensioni del cubo vengono espresse come lunghezza di ciascun suo spigolo. Il punto di origine del cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

- ***Linea***: una linea si estende dal suo punto di origine in un percorso dritto per tutta la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza. Il punto di origine della linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti. Una linea se non specificato diversamente è larga un quadretto.

- ***Sfera***: selezioni il punto di origine di una sfera, che deve essere valido (vedi Gittata e Bersagli) e la sfera si estenderà da quel punto fino ad incontrare un ostacolo insormontabile o la sua dimensione espressa nel raggio. La misura della sfera è indicata come raggio in metri che si estende da quel punto. Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

  Una palla di fuoco che viene generata in una stanza di 9x9 m ne prenderà una buona parte e in una stanza di 6x6 m la riempirà tutta. In una stanza di 3x3 m se ha modo di uscire da una porta od una finestra continuerà la sua esplosione fino ad arrivare ai 6 metri di raggio. Una palla di fuoco in un corridoio di 3x3 m lo saturerà per 6 metri avanti e indietro dal punto di origine.

Rarità degli Incantesimi

Su alcuni Incantesimi è indicata la Rarità ovvero quanto è probabile trovare questo incantesimo o quanto può essere conosciuto. La rarità dipende non solo dal livello stesso dell'incantesimo, ovviamente gli incantesimi più potenti sono anche i più rari, ma anche da quanto normalmente sono diffusi e conosciuti nella lista. Il Narratore userà questa scala su 3d6 per valutare cosa può essere trovato più facilmente: Comune (1-13) - Non Comune (14-15) - Raro (16) - Molto Raro (17) - Leggendario (18).

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo o che danno lo stesso bonus lanciato più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli lanciati, quello di livello più alto ed a parità quello che ha ottenuto più Critici Magici ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

In caso di incantesimi istantanei gli effetti agiscono singolarmente se agiscono nel medesimo segmento di iniziativa. Es. Se vengo colpito da un fulmine a segmento di iniziativa 4 e poi da un altro fulmine a segmento di iniziativa 8 farò due distinti Tiri Salvezza con relativa gestione del danno, se fossero nel medesimo segmento di iniziativa subirei solo quello più potente (vedi sopra).

Regole di base

- L'incantatore al lancio del suo primo incantesimo sceglie se utilizzare come modificatore alla prova di Competenza Magica l'Intelligenza, la Caratteristica collegata alla prima Lista di Magia presa oppure se è un Devoto può scegliere la Caratteristica indicata dal Patrono.

  Una volta fatta la scelta non è più possibile cambiarla. Questo modificatore viene chiamato **modificatore di caratteristica per incantesimi**.

- Il personaggio quando assegna il primo punto di Competenza Magica conosce una Lista di Magia.

- Ogni volta che il personaggio apprende l'Abilità Adepto della Magia apprende 2 incantesimi di primo livello + modificatore di caratteristica + 2 Trucchetti da quella Lista di Magia o Universale.

- Ogni volta che un incantatore acquisisce un punto in Competenza Magica apprende due nuovi incantesimi che abbia a disposizione nel suo Tomo e che siano entro il massimo livello lanciabile.

- Ogni volta che l'incantatore acquisisce un punto in Competenza Magica può rinunciare ad apprendere un incantesimo di livello 1 o superiore per apprendere due Trucchetti (livello 0) che conosca.

- Ogni volta che l'incantatore acquisisce un punto in Competenza Magica è possibile dimenticare un numero di incantesimi pari al punteggio di CM e sostituirli con altri a disposizione nel Tomo, purché siano entro il massimo livello lanciabile.

- Il numero di incantesimi formulabile al giorno dipende dalla capacità dell'incantatore. Vedi **Tabella Punti magia e Competenza Magica**.

- Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

- Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e può ignorare un dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei suoi incantesimi.

- Con il termine **appreso** si intende un incantesimo presente sul Tomo della Magia che si è memorizzato e si può lanciare quando voluto.

  Con il termine **conosciuto** si intente un incantesimo presente sul Tomo della Magia che però non si è appreso, ovvero non si è memorizzato e non si può lanciare quando voluto.

Accesso alle Liste di Magia

L'incantatore può lanciare gli incantesimi solo se appartenenti ad una Lista di Magia conosciuta o della Lista Universale e se appresi quindi memorizzati tra quelli presenti nel sul Tomo di Magia.

Un incantatore apprende una nuova Lista di Magia quando assegna il primo punto di Competenza Magica e successivamente ogni 4 punti di Competenza Magica totali.

Un ulteriore accesso alle Liste di Magia avviene tramite la scelta dell'Abilità Adepto della Magia.

Massimo livello di incantesimo lanciabile

Un incantatore non ha immediatamente la possibilità di poter lanciare gli incantesimi più forti che conosce, anche se ha una ottima Conoscenza Magica.

Per stabilire il livello massimo lanciabile specifico per ogni Lista di Magia è necessario verificare le proprie capacità con queste 3 regole. Il massimo livello lanciabile è pari a quello più alto **comune** a tutte le regole.

Adepto della Magia (Regola 1)
- presa 0 volte ma Lista di Magia conosciuta può lanciare solo incantesimi entro il 1 livello compreso
- presa 1 volta puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 4 compreso
- presa 2 volte puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 6 compreso
- presa 3 volte puoi lanciare ogni livello di incantesimo

Competenza Magica (Regola 2)
- puoi lanciare incantesimi entro la (CM+1)/2 del valore di Competenza Magica, es CM 6 = (6+1)/2 = 7/2 = 3lv massimo

Es. Competenza Magica 18, ho preso 1 volta Adepto della Magia su Lista del Fuoco. Il massimo livello lanciabile sulla Lista del Fuoco è: 4 (regola 1), 9 (regola 2). Il massimo livello compreso tra tutte le regole è 4.

Opzionale – Magia Suprema

- **Magia Accessibile**: se si vuole una magia più disponibile con possibilità di prendere più Liste di Magia aumentate di 3 il livello massimo di incantesimi lanciabili se si è presa almeno 1 volta.

- **Magia Suprema**: se si vuole che gli incantatori di alto livello dominino la magia fate che ogni 6 punti di Competenza Magica il giocatore possa aggiungere 1d6 nella Prova di Magia ed ignorare un dado tirato.

- **Magia per tutti**: invece che ogni 4 punti assegnati in Competenza Magica l'incantatore apprende una Lista di Magia ogni 2.

Prova di Magia

Non sempre lanciare un incantesimo è sufficiente, molte volte è necessario che questo funzioni e bene, anzi agisca oltre le sue normali aspettative. L'incantatore può decidere di richiamare più energia nel lancio dell'incantesimo, ovvero effettuare un ***Prova di Magia*** e tirare **3d6** e confrontare il tiro con bonus o Abilità.

L'incantatore aggiunge 1d6 e può ignorare un 1 o 2 tirato, per ogni volta che ha preso Adepto della Magia in quella Lista di quell'incantesimo, nella Prova di Magia.

Se nell'insieme di dadi lanciati ci sono **almeno due 1** oppure **un 1 e due 2** saranno successe brutte cose, questo caso viene chiamato **Fallimento Critico Magico**, l'incantesimo non si manifesta ed **i Punti Magia sono spesi**.

Per verificare quanti fallimenti critici magici sono stati fatti controllate per primo quante coppie di 1 sono presenti, controllate poi se è rimasto una altro 1 da associare ad un 1 od a due 2.

Controllata l'assenza di fallimento critico se nel tiro di dadi ci sono almeno due 6 avrai ottenuto un **Successo Critico Magico**, come per le Golden Rules continuerai a tirare un dado per ogni 6 fatto o che andrai a fare. Conta i 6 che fai, ogni due è un Successo Critico Magico! Eventuali 1 tirati a seguito del successo critico non contano per il fallimento critico. **Per ogni successo critico la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo aumenta di 1**.

Qualsiasi risultato che non sia un Successo critico magico od un Fallimento critico magico farà manifestare l'incantesimo senza effetti particolari se non richiesto esplicitamente.

Quando viene richiesto di superare o fare una Prova di Magia è sufficiente non fare un Fallimento Critico Magico.

?!

Concedete un +1d6 nella Prova di Magia quando il personaggio declama con perizia e trasporto il lancio dell'incantesimo. Se dice "*Lancio una palla di fuoco*" non otterrà vantaggi ma se con trasporto declama "*Per tutti i fuochi infernali possa Nedraf trascinarvi all'inferno con le sue sacre fiamme. Bruciate indegni. Palla di Fuoco!*" allora si!.

Pagando due volte aggiuntiva il costo dell'incantesimo puoi tirare 1d6 in più, pagando il quadruplo ne puoi tirare 2 in più (e poi x8 e +3 dadi...).

Un incantatore può anche volontariamente fallire la Prova di Magia.

Fallimento Critico nella Prova di Magia

Se la Prova di Magia ha avuto un Fallimento Critico Magico tira 3d6 e consulta la seguente tabella. Per ogni Fallimento Critico Magico aggiuntivo al primo tira un 1d6 in meno, fino a tirare un solo 1d6.

Tabella: Effetti Fallimento Critico magico

1	Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi
2	Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia
3	Manifesti una modifica corporea minore
4	Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri centrato su di te, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello di incantesimo
5	Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
6	Sei paralizzato per 3 round
7	Vieni teletrasportato entro 3d10 metri in una direzione casuale
8	Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round
9	Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round
10	Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round
11	Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
12	Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri
13	Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere
14	Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di 1m x 50cm sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia
15	Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra
16	Guadagni 2d6 Punti Magia
17	Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri
18	Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 6 metri centrato su di te subiscono 1d10 danni non resistibili

I Punti Magia

A seconda del punteggio in Competenza Magica l'incantatore ha a disposizione un certo ammontare di Punti Magia.

Gli incantesimi hanno un costo in Punti Magia pari al loro livello

Ogni qual volta si lanci un incantesimo si sottrae il costo ai Punti Magia a disposizione per il giorno. In caso di Trucchetti questi non consumano Punti Magia ma è necessario avere almeno 1 Punto Magia residuo.

L'incantatore ha un **bonus** ai Punti Magia pari al suo modificatore di caratteristica per incantesimi.

I Punti Magia si recuperano tutti con 8 ore di riposo.

Tabella Punti Magia per Competenza Magica

Comp. Magia	Punti Magia	Comp. Magia	Punti Magia
1	2	11	43
2	4	12	47
3	8	13	50
4	10	14	54
5	16	15	58
6	19	16	62
7	23	17	71
8	27	18	76
9	36	19	82
10	41	20	89
20+	prec.+ 4		

?! Se volete un approccio più difficile, per ogni grado di Affaticamento si recupera un 20% in meno del massimo di Punti Magia per notte di riposo.

Opzionale – Incantesimi come Rituali

Specialmente ai primi livelli può essere molto fastidioso non aver appreso un incantesimo pur avendolo a disposizione nel Tomo della Magia.

Con questa regola opzionale l'incantatore può lanciare un incantesimo, entro il 3 livello, che sia presente sul suo Tomo di Magia o anche che abbia appreso, allungandone il tempo di lancio ad 1 ora per costo in Punto Magia. In caso di incantesimo così lanciato non si usano Punti Magia, ma è necessario superare una Prova di Magia.

Quando si hanno pochi Punti Magia

Quando l'incantatore scende sotto il 50% dei Punti Magia a disposizione ogni ulteriore lancio di incantesimi deve essere fatto superando una Prova di Magia.

Opzionale – Il Vizio della Magia

Se volete un approccio che riduca la quantità di incantesimi lanciati dagli incantatori, stabilite che il costo in Punti Magia di ogni incantesimo è pari al Livello dell'incantesimo + il costo stesso x le volte che è già stato lanciato nel giorno, ma evitategli la Prova di Magia per il Quando si hanno pochi Punti Magia.

Successo Critico Automagico

L'incantatore può decidere di spendere in aggiunta il **doppio dei Punti Magia** normali dell'incantesimo per avere in automatico un **Successo Critico Magico**.

La scelta può essere fatta più volte e ogni volta il costo dell'incantesimo raddoppia rispetto al precedente. La dichiarazione di volere usare il Successo Critico Automagico è da dichiarare prima di effettuare, e superare, la Prova di Magia.

Il tempo di lancio di un incantesimo potenziato in questa maniera aumenta di 1 Azione.

Es. Palla di Fuoco, voglio che faccia 2 critici magici, pago 3 Punti Magia per lanciarla, più 6 per il primo Successo Critico Magico più 12 per il secondo Successo Critico Magico, ed eventualmente 24 per un terzo Successo Critico Magico. In questo caso si pagano sempre tutti i Punti Magia usati indipendentemente dal risultato della Prova di Magia.

Non si possono spendere più di metà dei Punti Magia attuali per potenziare un incantesimo.

Il Tomo della Magia

Se i Patroni sono la sorgente della magia è solo l'applicazione di antichi riti e formule che permette di manifestare questa energia grezza in una forma ed espressione che chiamiamo incantesimo.

Ogni usufruitore di magia ha uno o più **Tomo** degli incantesimi, non pensate solo a un grosso Tomo antico rilegato in pelle, le diverse culture hanno sviluppato nel tempo la capacità di iscrivere le rune degli incantesimi in carte, bastoni, lastre di pietra, tatuaggi... fate la vostra scelta quando create il personaggio. Questa scelta non vi impedirà di copiare incantesimi da **Tomi** fatti diversamente (foglie di tabacco, liquidi della conoscenza..) per voi sarà sempre facile (Arcana DC 12) capire se si è di fronte ad un Tomo di qualche tipo.

Il personaggio quando apprende per la prima volta una Lista di Magia scrive nel Tomo della Magia un numero di incantesimi pari al modificatore da caratteristica per incantesimi +2 dalla stessa lista e 3 Trucchetti. Questi incantesimi saranno di primo livello oppure dalla Liste Universale. Ogni altro incantesimo che vorrà imparare dovrà trovarlo e trascriverlo sul suo Tomo.

Ogni incantesimo occupa un numero di pagine nel Tomo pari al proprio livello, con un minimo di una, copiare una pagina di incantesimo porta via 1 ora di lavoro e 10 mo di preziosi inchiostri.

Un Tomo (libro) di incantesimi costa 10 mo per pagina.

Un incantatore può copiare sul suo Tomo incantesimi che appartengano ad una Lista di Magia a lui conosciuta (od Universale) ed il livello massimo copiabile è di un livello superiore al suo massimo lanciabile (vedi Liste di Magia).

Se l'incantesimo è di più alto livello o di una Lista di Magia non conosciuta l'incantatore deve fare una Prova di Magia ed ottenere un Successo Critico Magico. Se il personaggio è un Devoto e l'incantesimo appartiene ad una Lista di Magia a lui conosciuta e preferita del Patrono allora la Prova di Magia si esegue solo se l'incantesimo è di tre o più livelli superiori al massimo lanciabile.

Se non ottiene almeno un Successo Critico Magico non potrà tentare di copiare quell'incantesimo fino al prossimo punto di Competenza Magica acquisito. Se ottiene un Fallimento Critico Magico accadranno brutte cose al Tomo e 1d4 incantesimi casuali verranno cancellati dal Tomo stesso.

La sorgente di nuovi incantesimi può essere un altro tomo, bastone, pergamena.. insomma qualsiasi cosa che il precedente incantatore usasse per custodire gli incantesimi. Un oggetto magico (bastone magico, anello, verga..bacchetta..) non è idoneo quale fonte da cui copiare l'incantesimo che contiene, si deve copiare dall'equivalente tomo o pergamena di un altro incantatore. Un incantesimo quando copiato sul nuovo Tomo svanisce dal Tomo originale.

Durante le avventure il vostro incantatore potrà copiare tanti e numerosi incantesimi sul suo Tomo ma non potrà apprenderli immediatamente. Il personaggio quando acquisirà un nuovo punto di Competenza Magica potrà dimenticare un incantesimo appreso per sostituirlo con un incantesimo presente nel suo Tomo che sia di una Lista di Magia conosciuta ed apprendere i nuovi incantesimi.

Scegliere gli Incantesimi

Avete letto bene, gli incantesimi non si apprendono da soli, non si scelgono da una lista già bella che pronta. Ogni incantesimo è un'arte preziosa che si deve trovare ed imparare.
I personaggi dovranno intraprendere perigliose avventure, pagare mercenari, cercare i tomi antichi e svelare i segreti più oscuri e dimenticati per poter imparare nuovi incantesimi.
Ogni incantesimo è alla stregua di un oggetto magico, un vero tesoro da cercare e ottenere!

Tramite un rito magico difficile e costoso potrà per un solo giorno **apprendere 1 incantesimo** presente nel Tomo. Questo rito, della durata di 1 ora e dal costo di 50 mo per livello dell'incantesimo, permetterà per le 24 ore successive di sostituire un incantesimo appreso con uno conosciuto in un Tomo e apprendibile dato il livello.

?! Gli incantesimi diventano oggetti e premi magici a tutti gli effetti. Sfruttate la sete di conoscenza e potere dei personaggi per costruire avventure interessanti che possano ruotare attorno tomi antichi e leggendari incantesimi perduti.

Studiare gli incantesimi

Il personaggio che vuole lanciare magie deve ogni giorno ripassare le antiche formule sul suo Tomo. Questa operazione è piuttosto rapida, impiegando solo 3 minuti per Competenza Magica.

Se l'incantatore non ha ripassato gli incantesimi appena sveglio o comunque prima di lanciarli deve fare una Prova di Magia per ogni incantesimo finché non avrà ripassato.

Tiro per Colpire con le Magie

Diversi incantesimi devono essere scagliati e colpire un avversario per funzionare.

Quando l'incantesimo di dice di fare un *Tiro per colpire con incantesimo* (a distanza o mischia) devi effettuare un Tiro per Colpire contro la Difesa dell'avversario.

Questo Tiro per Colpire è effettuato con 3d6+ **Competenza Armi** + **Modificatore di caratteristica per incantesimi** + **Abilità** e **modificatori vari**.

E' anche possibile che sia richiesto un **Tiro per Colpire con incantesimo a tocco** ovvero l'attacco viene effettuato con un bonus di +1d6, come per Attacco a Tocco.

Tiro per Colpire con incantesimo o con arma cumulano le penalità dell'attacco multiplo.

Quando la magia è ad area non è necessario effettuare un Tiro per Colpire se non per arrivare a difficili e specificate aree, ovvero si mira in una area ben circoscritta e si vuole evitare di colpire qualcuno con un incantesimo ad area.

Opzionale - Tiro per Colpire con Incantesimi

Se volete facilitare il colpire agli incantatori potete decidere che il Tiro per Colpire è basato non sulla Competenza Armi ma sulla Competenza Magica.

L'esplosione del 6 nella Magia

Anche nella Prova di Magia i 6 esplodono, i 6 tirati nella Prova di Magia vengono ritirati, e ritirati ancora nel caso.

Tenete traccia di quanti critici (due 6 tirati) fate, potrebbero servire per ottenere effetti "speciali" nell'incantesimo! Ricordate che per ogni critico magico la DC del Tiro Salvezza aumenta di 1.

Tiro Salvezza - Resistere all'incantesimo

Il Tiro Salvezza in base a quanto richiesto dall'incantesimo ha difficoltà (DC) pari a 10 + Competenza Magica/2 + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia +1 per ogni Successo Critico Magico nella Prova di Magia.

Quando esegui un incantesimo, ad esempio Fulmine, imponi un Tiro Salvezza su Riflessi per cercare di evitarlo e se nella Prova di Magia avessi ottenuto almeno un Successo Critico Magico avresti fatto 9d6 di danno e la DC del Tiro Salvezza sarebbe aumentata di 1.

Nella descrizione dell'incantesimo è scritto se è necessario e che Tiro Salvezza è necessario eseguire.

Tups lancia un Fulmine!

Tups che ha Intelligenza 4, Competenza Magica 6, e ha preso 1 volta Adepto della Magia nella lista dell'Aria, lancia l'incantesimo Fulmine. La difficoltà (DC) del Tiro Salvezza su Riflessi sarà pari a 10 + 3 (CM) + 4 (modificatore caratteristica per incantesimo, Intelligenza) + 2 x 1 (Adepto della Magia preso 1 volta in Lista Aria) ovvero 10+3+4+2x1 = 19 per dimezzare i danni. Se avesse fatto una Prova di Magia e questa avesse avuto due successi critico magico la DC sarebbe diventata 21.

Se sei tu a dover resistere ad una magia il Narratore non ti dirà di fare un Tiro Salvezza a difficoltà 18, è lui che confronta il tuo tiro con la difficoltà, potrà dirti che la prova è complessa, difficile o facile...

- Se nel Tiro Salvezza tiri 3 volte 6 sei riuscito a passare, indipendentemente dal totale, ed ottieni un **Successo Critico Salvezza**.
- Se il Tiro Salvezza riesce ed tiri almeno due 6 nel lancio dei dadi ottieni un **Successo Critico Salvezza**.
- Se nel Tiro Salvezza tiri 3 volte 1 hai fallito il tiro, indipendentemente dal totale, ed ottieni un **Fallimento Critico Salvezza**.
- Se il Tiro Salvezza fallisce ed tiri almeno due 1 oppure un 1 e due 2 nel lancio dei dadi ottieni un **fallimento critico salvezza**.Due 1 nei Tiri Salvezza magici

E' anche possibile che nella descrizione dell'incantesimo sia riportato cosa succede in caso di Successo o Fallimento Critico del Tiro Salvezza.

Per i **mostri** o comunque per un lancio di incantesimi dato da abilità magiche innate, se non specificato la **DC del Tiro Salvezza è pari alla 10 + 2 x livello dell'incantesimo + Intelligenza**.

Distratto - Problemi nel lancio dell'incantesimo

Se l'incantatore è severamente **Distratto**, cerca di nascondere il lancio della magia, è impedito, disturbato, è sanguinante, minacciato, è sotto attacco mentre cerca di lanciare un incantesimo deve effettuare una **Prova di Magia**.

Per ogni danno critico che si è subito nel round la Prova di Magia viene fatta con 1d6 aggiuntivo.

Concentrazione

Perdi la concentrazione su di un incantesimo se lanci un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta. Interrompere la concentrazione costa una Reazione.

Se vieni colpito mentre sei concentrato su un incantesimo devi effettuare una Prova di Magia ed ottenere almeno 1 Successo Critico Magico o perdi la concentrazione.

Anche in questo caso puoi pagare il costo in Punti Magia aggiuntivo per ignorare 1 o 2 (Magia Efficaci pag. 94).

Mentre sei concentrato puoi lanciare solo Trucchetti, mantenere la Concentrazione costa 1 Azione a round.

Opzionale - Multiple Concentrazioni

Ogni 6 punti di CM si può mantenere la concentrazione su un incantesimo aggiuntivo, senza essere limitati ai soli trucchetti. Se la concentrazione viene interrotta si perdono tutti gli incantesimi mantenuti in concentrazione. Per ogni incantesimo su cui si mantiene la concentrazione si paga 1 Azione.

Conservare la magia

L'incantatore può lanciare l'incantesimo (solitamente 2 Azioni) e trattenerlo nel suo pugno, senza manifestarlo. Per farlo deve lanciare l'incantesimo, poi lo può trattenere fino ad 1 round per punto di modificatore di caratteristica da incantesimi +2 round per volte che ha preso Adepto della Magia nella Lista di Magia appartenenza dell'incantesimo.

Per trattenere l'incantesimo l'incantatore deve rimanere Concentrato (costo 1 Azione per round) e pagare 1 Punto Magia per round. Per lanciare l'incantesimo conservato è sufficiente tirare l'iniziativa ed usare 1 Azione. Non è possibile lanciare ulteriori incantesimi che non siano Trucchetti finché si conserva un'incantesimo.

Influenzati da più Magie

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

Un personaggio che prende 2 Palle di Fuoco nel medesimo segmento di Iniziativa farà il Tiro Salvezza solo per quella più potente, indipendentemente che sia quella con il danno maggiore. Se prende una Palla di Fuoco in due tempi diversi del medesimo round farà due Tiri Salvezza distinti prendendo il danno relativo.

Tentare più Magie nello stesso round

Non è possibile lanciare più incantesimi a round anche se la somma delle Azioni lo permette. Alcuni riti oscuri e pratiche esoteriche permettono con grande rischio di provare a lanciare anche più incantesimi, purché sempre nelle 3 Azioni a round. E' necessario avere Competenza Magica almeno 3.

L'incantatore lanciato normalmente il primo incantesimo deve effettuare una Prova di Magia. Se gli riesce un Successo Critico Magico allora gli riesce di lanciare il secondo incantesimo, se la Prova di Magia invece non ottiene un Critico Magico allora si considera come un Fallimento Critico Magico, con gli effetti del caso.

Alterare le Magie

L'incantatore può modificare gli incantesimi in diversi modi. Queste possibilità aggiungono versatilità all'incantatore ed è opportuno che il giocatore le abbia sempre presenti nelle situazioni più critiche.

- **Magia efficace**: pagando una volta in più il costo dell'incantesimo in Punti Magia puoi ignorare un dado tirato, pagando il doppio ne puoi ignorare due, pagando quattro volte ne puoi ignorare 3. Magie Efficaci può essere usato anche da un compagno dell'incantatore sacrificando il costo in Punti Magia indicato ed impiegando il medesimo numero di Azioni. Azione Immedidata/Reazione.
- **Magia eterea**: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteree o incorporee aumentando di 2 la difficoltà del Tiro Salvezza. Azione Immediata.
- **Sacrificio Magico**: l'incantatore riducendo i suoi Punti Ferita Massimi di 4 acquisisce 1 Punto Magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punfi Ferita attuali alla volta. Azione Immediata.
- **Magia pietosa**: aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. Le magie che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni temporanei dello stesso tipo. Azione Immediata.
- **Magia mirata**: per ogni volta che hai preso Adepto della Magia in quella lista oltre la prima puoi fare in modo che una creatura a tua scelta sia immune all'effetto dell'incantesimo che hai lanciato. Costo 1 Punto Magia per creatura esclusa, 1 Azione.

- **Magia lontana**: aumentando di metà i Punti Magia usati la distanza di lancio dell'incantesimo aumenta di 9 metri per volta che hai preso Adepto della Magia in quella lista. Azione Immediata.

- **Aumentare il tempo** di lancio da 2 Azioni a 3 Azioni diminuisce di 1 in Punti Magia spesi per il lancio di incantesimo, con un minimo di costo di 1 Punto Magia.

- **Magie collaborative**: un solo altro incantatore, sacrificando la metà dei Punti Magia usati dal compagno che lancia l'incantesimo, impiegando il medesimo numero di Azioni, può concedere +1d6 alla Prova di Magia del compagno. Magie collaborative è cumulabile con Magia Efficace. Requisito Competenza Magica 3. Azione Reazione.

- **Circolo del Potere**: più incantatori che siano tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono possono collaborare affinché uno di loro riesca meglio nel lancio di un incantesimo. Ogni incantatore sacrificando la metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno può concedere +1d6 alla Prova di Magia del compagno, fino ad un massimo di +7d6. Il tempo di lancio di un incantesimo tramite Circolo di Potere diviene almeno 1 Turno. Uno o più compagni possono usare alternativamente Magie Efficaci. Requisito Competenza Magica 5.

Le possibilità concesse da Alterare le Magie sono cumulabili tra loro.

Modifiche lievi alla manifestazione dell'incantesimo possono essere concordati con il Narratore per un costo di Punti Magia aggiuntivi o con una Prova di Magia riuscita.

Tentare Incantesimi con impedimenti

Il lancio di un incantesimo è vincolato a gesti e parole particolari e unici. Quando il personaggio si trova in una situazione in cui non può gesticolare o parlare allora può tentare di lanciare l'incantesimo comunque anche se diventa molto più difficile.

I Punti Magia richiesti per il lancio di incantesimi se non può gesticolare vengono triplicati e se non può parlare vengono ulteriormente triplicati, è anche necessario in ogni caso superare una Prova di Magia.

Se l'incantesimo ha anche componenti materiali questi devono essere comunque forniti (posti entro 30 cm dall'incantatore) oppure non è possibile lanciare l'incantesimo.

Definizioni obiettivi degli incantesimi

Negli incantesimi sotto elencati troverete spesso i riferimenti alle tipologie di soggetti ed obiettivi influenzabili nonché a diverse tipologie di energia ed elementi.

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

- Le **Creature Magiche** sono: Immondi (Diavoli e Demoni), Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Elementali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che è alieno o innaturale) ed i Draghi.

Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica. Una descrizione più completa di questi "categorie" la trovate nel Capitolo del Mostruario.

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

Danni da Energia, Luce e Vuoto

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

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

La sola **energia negativa** danneggia i viventi e cura i non morti, la sola **energia positiva** danneggia i non morti ma non cura i viventi (a discrezione del Narratore l'esposizione per un round potrebbe equivalere ad un incantesimo di Ristorare Inferiore), vedi anche descrizioni dei Piani. Un obiettivo prende danno pieno da Luce o da Vuoto se non ha resistenze inerenti.

Un caso particolare è l'**energia positiva Curativa** che cura i viventi e danneggia i non morti. Questa energia è quella dell'Imposizione delle mani, Incanalare energia e degli incantesimi di Cura.

Abilità di Lista

> Volli, e volli sempre, e fortissimamente volli (Vittorio Alfieri, 06/09/1783, Lettera a Ranieri de' Calzabigi)

Lo studio della magia e l'approfondita conoscenza delle Liste di Magia porta l'incantatore ad imparare aspetti non sempre conosciuti della stessa. Maggiore è la capacità in una Lista di Magia più l'incantatore sarà capace di sfruttare la stessa meglio di un qualsiasi utilizzatore generico.

Le capacità presentate dipendono dal numero di volte che l'incantatore ha preso Adepto della Magia in quella determinata lista di magia.

Lista Abiurazione

2: Scudo Minore. Usando una Reazione sei in grado di canalizzare le energie magiche che ti pervadono manifestando una protezione. Fino a fine di questo round hai un +1 alla Difesa.

3: Protezione Maggiore. Usando una Reazione sei in grado di canalizzare le energie magiche che ti

pervadono manifestando una protezione. Scegli fino a 2 creature nel raggio di 6 metri, fino a fine round prendono +2 Difesa oppure +1 ai Tiri Salvezza.

Lista dell'Acqua

2: Acque profonde. Usando una Reazione acquisisci resistenza 5 al freddo ed al fuoco fino a fine round.

3: Acque limpide. Usando una Reazione puoi toccare una creatura e lo aiuti a liberarsi da veleni e tossine. Viene concesso un nuovo Tiro Salvezza (se possibile) per perdere la condizione di avvelenato.

Lista dell'Aria

2: Fra le nuvole. Usando una Reazione sei in grado di lanciare su te stesso l'incantesimo Caduta Piuma senza usare punti magia.

3: Scossa. La tua mano manifesta un crepitio di elettricità, il prossimo incantesimo che lanci nel round che abbia un tiro per colpire causa 1d8 danni in più da elettricità. Costa una Reazione

Lista Ammaliamento

2: Distrazione. Quando una creatura che puoi osservare entro 9 metri da te effettua un attacco con armi o magie, puoi usare una Reazione per distrarlo. La creatura ha -2 al Tiro per Colpire.

3: Distrazione maggiore. Quando una creatura che puoi osservare entro 9 metri da te effettua un attacco con armi o magie, puoi usare una Reazione per distrarlo. Tira 1d6, se il risultato è 3-4-5 la creatura ha -2 al Tiro per Colpire, se il risultato è 6 il bersaglio dell'attacco è casuale.

Lista Animali e Piante

2: Corteccia. Usando una Reazione rendi la tua pelle più dura e resistente. Hai una riduzione del danno pari a 2 fino a fine round.

3: Artigli. Usando una Azione rendi ancora più affilati i tuoi attacchi naturali per quel round. Ogni attacco naturale andato a causa Sanguinamento 1, cumulabile fino a Sanguinamento 5.

Lista Cura

2: Mano calda. Usando una Reazione il primo incantesimi di cura che lanci nel round ad un solo soggetto cura un numero di Punti Ferita aggiuntivi pari al livello dell'incantesimo stesso.

3: Spirito benevolo. Usando una Azione canalizzi l'energia residua di un tuo incantesimo affinché ti curi. In quel round ogni incantesimo di cura lanciato ti fa recuperare 1 Punto Ferita.

Lista Divinazione

2: Premonizione. Usando una Reazione ha una fugace previsione degli accadimenti futuri. Fino a fine round hai un +1 ai Tiri Salvezza su Riflessi.

3: Punto Cieco. Usando una Reazione puoi toccare una creatura, fino alla fine del tuo round successivo ha un +2 al Tiro per Colpire.

Lista Evocazione

2: Mano cava. Con una Reazione, puoi fare scomparire e riapparire quando vuoi un oggetto di volume L. Non puoi trattenere più di tre oggetti in questa maniera.

3: Passo lungo. Con una Reazione fai che la successiva Azione di Movimento non causi attacchi d'opportunità.

Lista del Fuoco

2: Gola arrossata. Con una Reazione sputi un getto di fuoco in un quadretto a te attaccato. Il terreno si considera difficile ed attraversarlo o sostare causa 1d6 Punti Ferita da Fuoco. Dura fino alla fine del round successivo.

3: Napalm. Con una Reazione tocchi un arma. L'arma viene avvolta da fiamme, fino alla fine del tuo round successivo causa 1d6 di danno da Fuoco in più.

Lista Illusione

2: Prestidigitatore. Puoi usare l'incantesimo Prestidigitazione con una Reazione.

3: Abbondanza Con una Reazione puoi creare un oggetto inorganico di volume 1 o inferiore del valore di 1 mo o meno. L'oggetto permane finché non viene usata nuovamente questa capacità

Lista Invocazione

2: Speranza. Con una Reazione puoi illuminare la tua mano fino fine del tuo round successivo. La mano illumina il solo tuo quadretto ed è luce fioca nel quadretto dopo.

3: Augurio. Con una Reazione tocchi una creatura volgendo a lui la buona sorte. La creatura fino la fine del tuo round successivo ha un +1 al Tiro per Colpire, Difesa o Tiri Salvezza a sua scelta.

Lista Necromanzia

2: Sangue Nero. Usando una Reazione fino alla fine del tuo round successivo ignori la condizione di affaticato.

3: Sangue Morto. Usando una Reazione puoi toccare una creatura. Questa prende +2 ai Tiri Salvezza su Tempra e -1 ai Tiri Salvezza su Riflessi fino alla fine del tuo round successivo.

Lista della Terra

2: Colla. Sei in grado di lanciare l'incantesimo Riparare come reazione senza spendere Punti Magia.

3: Titano. Usando una Azione, ogni volta che lanci un incantesimo della Lista della Terra, purché tu sia in contatto con la terra solida recuperi un numero di Punti Ferita pari al livello dell'incantesimo lanciato.

Lista Trasmutazione

2: Condivisione. Usando una Reazione tocchi una creatura, la creatura guadagna una Reazione in più.

3: Transizione. Con una Reazione alteri la tua presenza nello spazio. Tira un 1d6, se fai 6 fino alla fine del round diventi etereo.

Lista Universale

2: Udito. Hai un +4 alle prove per riconoscere gli incantesimi lanciati.

3: Vista. Con una Reazione puoi lanciare l'incantesimo Individuazione del magico senza usare Punti Magia.

4: Conoscere. Puoi lanciare l'incantesimo Identificare con una Reazione, senza usare Punti Magia.

Gli Incantesimi

Più effetti speciali!

Gli incantesimi elencati sono quelli della 5ed più alcune mie proposte ed altre rivisitazioni. Se avete suggerimenti per il Narratore per gestire critici non previsti parlatene con lui! Lo spirito di collaborazione deve essere sempre costruttivo.

?!

Una alternativa agli effetti del Successo Critico Magico può essere che con incantesimi che causino danno diretto o curino, al posto del dado aggiuntivo si sommi direttamente metà del valore del dado arrotondato per eccesso. Quindi 1d10 diventa 6, 1d8 diventa 5, 1d6 diventa 4, 1d4 diventa 3. Es. Un danno da 1d10 + 1d8 per effetto critico diventa 1d10+5.

Aiuto
Scuola: Cura, Necromanzia
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)
Durata: 1 ora per Competenza Magica
Il tuo incantesimo aumenta la robustezza e risolutezza dei tuoi alleati. Scegli fino a tre creature a gittata. Per la durata, i Punti Ferita massimi ed i Punti Ferita attuali di ciascun bersaglio aumentano di 5.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia i Punti Ferita del bersaglio aumentano di ulteriori 5 punti

Allarme
Scuola: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una campanella e un pezzo di pregiato filo d'argento)
Durata: 2 ore per Competenza Magica (massimo 24 ore)
Predisponi un allarme contro intrusioni indesiderate. Scegli una porta, una finestra o un'area a gittata che non sia più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. Fino al termine dell'incantesimo, sarai avvertito da un allarme ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entri in contatto o acceda all'area protetta. Quando lanci l'incantesimo, puoi indicare delle creature che non faranno scattare l'allarme Scegli anche se l'allarme è udibile o solo mentale. Un allarme mentale, qualora ti trovi entro 1,5 chilometri dall'area protetta, ti avverte con un rumore nella tua mente. Il rumore è in grado di svegliarti se stai dormendo. Un allarme udibile produce il suono di una campanella per 10 secondi, udibile entro 18 metri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 2 ore.

Allucinazione Mortale
Scuola: Illusione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Attingi agli incubi di una creatura a gittata e che puoi vedere, e crei una manifestazione illusoria delle sue più insite paure, visibile solo per quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà.
Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è spaventato per 1 minuto e subisce 4d10 di danno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d10

Alterare Sé Stesso
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto per Competenza Magica
Assumi una forma diversa. Quando lanci questo incantesimo, scegli una della seguenti opzioni, l'effetto della quale permane per la durata dell'incantesimo. Per la durata dell'incantesimo puoi terminare un'opzione per ottenere i benefici di un'altra.
Adattamento Acquatico. Adatti il tuo corpo a un ambiente acquatico, sviluppando branchie e dita palmate. Puoi respirare sott'acqua e ottieni velocità di nuoto pari alla tua velocità di 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.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi alterare un altro soggetto o raddoppiare la durata.

Amicizia con gli Animali
Scuola: Animali e Piante
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pò di cibo)
Durata: 24 ore
Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia naturale che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelligenza della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiate il bersaglio, l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi agire su di una bestia aggiuntiva.

Anatema
Scuola: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia del tuo sangue)
Durata: 1 minuto
Fino a tre creature di tua scelta che puoi vedere, e che sono a gittata, devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Ogni bersaglio che fallisca questo Tiro Salvezza ed effettui un tiro per colpire o un Tiro Salvezza prima del termine dell'incantesimo, deve tirare un d4 e sottrarre il numero così ottenuto dal tiro per colpire o Tiro Salvezza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Animale Messaggero
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un poco di cibo)
Durata: 24 ore
Tramite questo incantesimo, usi un animale per consegnare un messaggio. Scegli una bestia Minuscola a gittata e che puoi vedere, come uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello. Specifichi un luogo, che devi aver visitato in passato, e un destinatario che corrisponda a una descrizione generica, come "un uomo o una donna che vesta l'uniforme della guardia cittadina" o "un nano dai capelli rossi che indossa una fedora". Pronuncia anche un messaggio di massimo venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell'incantesimo verso il luogo specificato, coprendo circa 75 chilometri in 24 ore per un messaggero volante, o 40 chilometri per gli altri animali. Quando il messaggero arriva a destinazione, consegna il messaggio alla creatura da te descritta, replicando il suono della tua voce. Il messaggero parla solo a una creatura corrispondente alla descrizione da te fornita. Se il messaggero non riesce a raggiungere la destinazione prima del termine dell'incantesimo, il messaggio è perduto, e la bestia ritorna verso il punto in cui hai lanciato l'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata dell'incantesimo aumenta di 8 ore

Animare Morti
Scuola: Necromanzia
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un pezzo di carne e un pizzico di polvere d'ossa)
Durata: Istantanea
Questo incantesimo crea un servitore non morto. Scegli una pila di ossa o un cadavere di un umanoide Medio o Piccolo a gittata. Il tuo incantesimo imbeve il bersaglio di una nefanda parvenza di vita, rianimandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno scheletro se scegli le ossa o uno zombi se scegli un cadavere. Durante ciascun tuo round, puoi usare un'Azione per comandare mentalmente qualsiasi creatura da te creata con questo incantesimo che si trovi entro 18 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune di loro allo stesso momento, inviando lo stesso comando a tutte). Decidi quale azione la creatura svolgerà e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure inviale un comando generale, come quello di stare di guardia a una particolare stanza o corridoio. Se non invii alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continuerà a svolgerlo fino al suo compimento. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di eseguire i comandi che le impartirai. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, devi lanciare di nuovo questo incantesimo su di essa prima del termine dell'attuale periodo di 24 ore. Questo impiego dell'incantesimo riafferma il tuo controllo su di un massimo di quattro creature che hai animato con questo incantesimo, piuttosto che animarne una nuova.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia animi o riaffermi il controllo su due creature non morte. Ciascuna di queste creature deve provenire da un cadavere o pila di ossa differenti.

Animare Oggetti
Scuola: Trasmutazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Gli oggetti prendono vita al tuo comando. Scegli fino a dieci oggetti non magici a gittata e che non siano

indossati o trasportati. I bersagli Medi contano come due oggetti, i bersagli Grandi contano come quattro oggetti, i bersagli Enormi contano come otto oggetti. Non puoi animare oggetti di taglia più grossa di Enorme. Ogni bersaglio si anima e diventa una creatura sotto il tuo controllo fino al termine dell'incantesimo o finché non viene ridotto a 0 Punti Ferita.
Con un'Azione puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura che hai generato con questo incantesimo e che si trovi entro 150 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarne solo alcune o tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione intraprenderà la creatura e dove si muoverà durante il suo round successivo, o puoi emettere un comando generico,come quello di fare la guardia a una particolare stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, la creatura si limiterà a difendersi dalle creature ostili. Una volta dato un ordine, la creatura continuerà a seguirlo finché non avrà completato il suo compito.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata massima raddoppia.

Statistiche degli Oggetti Animati

Taglia	Punti Ferita	Difesa	CA, danni	Forza	Destrezza
Minuscola	20	18	8, 1d4+4	-3	4
Piccola	25	16	6, 1d8+2	-2	2
Media	40	13	5, 2d6+1	0	1
Grande	50	10	6, 2d10+2	2	0
Enorme	80	10	8, 2d12+4	4	-2

Un oggetto animato è un costrutto con Difesa, Punti Ferita, attacchi, Forza e Destrezza in base alla sua taglia. Il suo punteggio di Intelligenza e Saggezza è -3, mentre Carisma è -4. Ha movimento 9 metri; se l'oggetto è privo di gambe o altre appendici che può usare per muoversi ha movimento 0, ha invece movimento volare 9 metri e può fluttuare. Se l'oggetto è ancorato a una superficie o un oggetto più grosso, come una catena attaccata al muro, la sua velocità è 0. Possiede vista cieca con un raggio di 9 metri ed è cieco oltre questa distanza.
Quando l'oggetto animato scende a 0 Punti Ferita, ritorna alla sua normale forma di oggetto, e tutti i danni in eccesso vengono inflitti alla sua forma originale.
Se comandi a un oggetto di attaccare, questo può effettuare un singolo attacco da mischia contro una creatura entro 1 metro da esso. Effettua un attacco con CA e danni determinati dalla taglia (vedi tabella). Il Narratore potrebbe determinare che a seconda della sua forma, un oggetto potrebbe invece infliggere danni taglienti o perforanti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi animare due oggetti aggiuntivi.

Anti-Individuazione
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante del valore di 25 mo sparsa sul bersaglio, che l'incantesimo consuma)
Durata: 8 ore
Per la durata, nascondi il bersaglio con cui sei stato in contatto dalla magia di divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un luogo o un oggetto che occupi uno spazio equivalente a un cubo non superiore ai 3 metri di spigolo. Il bersaglio non può divenire bersaglio di alcuna magia di divinazione o essere percepito tramite sensi di scrutamento magici.

Antipatia/Simpatia
Scuola: Ammaliamento
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (o un pezzo di allume immerso nell'aceto per l'effetto antipatia o un goccio di miele per l'effetto simpatia)
Durata: 10 giorni
Questo incantesimo attrae o repelle delle creature di tua scelta. Prendi un bersaglio a gittata, che sia un oggetto Enorme o più piccolo o una creatura o un'area non più grande di un cubo di 60 metri di spigolo. Poi specifica una specie di creature intelligenti, come i draghi rossi, i goblin o i vampiri. Investi il bersaglio di un'aura che attrae o respinge le creature specificate per la durata. Scegli antipatia o simpatia come effetto dell'aura.
Antipatia. L'ammaliamento fa sì che le creature del tipo da te indicato provino un forte impulso a lasciare l'area ed evitare il bersaglio. Quando una creatura del genere può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o diventare spaventata. La creatura rimane spaventata finché può vedere il bersaglio o resta entro 18 metri da esso. Mentre è spaventata dal bersaglio, la creatura deve impiegare il suo movimento per muoversi verso il posto sicuro più vicino dal quale non possa più vedere il bersaglio. Se la creatura si muove più di 18 metri lontano dal bersaglio e non può vederlo, la creatura non è più spaventata, ma torna a essere spaventata se torna a vedere il bersaglio o si muove entro 18 metri da esso.
Simpatia. L'ammaliamento fa sì che le creature specificate provino un forte impulso ad avvicinarsi al bersaglio se si trovano entro 18 metri da esso o possono vederlo. Quando una simile creatura può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la crea-

tura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o usare il suo movimento durante ciascun round per entrare nell'area, o muoversi a portata del bersaglio. Quando la creatura l'avrà fatto, non potrà più volontariamente muoversi lontano dal bersaglio. Se il bersaglio danneggia o altrimenti nuoce alla creatura soggetta, questa può effettuare un Tiri Salvezza su Volontà per terminare l'effetto, come descritto di seguito.
Terminare l'Effetto. Se una creatura soggetta termina il suo round mentre si trova più lontana di 18 metri dal bersaglio o non può vederlo, la creatura effettua un Tiro Salvezza su Volontà. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura non è più soggetta al bersaglio e riconosce la sensazione di ripugnanza o attrazione come magica. Inoltre, una creatura soggetta all'incantesimo, ha diritto a un altro Tiro Salvezza su Volontà ogni 24 ore di durata dell'incantesimo. Una creatura che supera il Tiro Salvezza contro questo effetto è immune a esso per 1 minuto, dopodiché può subirlo nuovamente.

Arma Energetica
Scuola: Aria, Acqua, Terra, Fuoco
Livello: 1, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (dei capelli di Fata)
Durata: 6 round, Concentrazione
Lanci l'incantesimo a contatto di un'arma questa acquisisce dei poteri a seconda della Lista di Magia usata e si considera magica, come avesse un bonus di +1. Se Arma Energetica viene lanciato usando la Lista dell'Aria l'arma diviene percorsa da elettricità, in caso di Acqua l'arma diventa estremamente fredda, in caso di Terra dall'arma sgorga acido, in caso di Fuoco questa diventa fiammeggiante. Qualsiasi sia la Lista usata l'effetto è tale che l'arma causa 1d6 di danno aggiuntivo del tipo indicato per colpo andato a segno. Un arma può avere solo un effetto di Arma Energetica attivo contemporaneamente. Per ogni Lista di Magia posseduta si può aggiungere un effetto elementale e si aggiunge 1d6 di danno del tipo scelto. Ogni round usando 1 azione è possibile cambiare tipologia di danno.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di +1d6.

Arma Magica
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di un'arma non magica. Fino al termine dell'incantesimo, l'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e di danno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il bonus aumenta a +1.

Arma Spirituale
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 3 minuti, Concentrazione
In un punto nella gittata, crei un'arma spettrale fluttuante, che resta per la durata o finché non lanci di nuovo questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi effettuare un attacco da incantesimo in mischia contro una creatura entro 1 metro dall'arma con un bonus al colpire pari a Competenza Magica/4. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi da incantatore + Competenza Magica/4. Durante il tuo round, con una Azione, puoi spostare l'arma di 6 metri ed effettuare l'attacco contro una creatura entro 1 metro dall'arma. L'arma può assumere qualsiasi forma tu voglia, magari affine al Patrono. Si considera che abbia un bonus magico pari a Competenza Magica/4.
I bonus concessi da Competenza Magica/4 possono essere sostituiti dalla somma dei Tratti in comune con il Patrono/4.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2.

Armatura Magica
Scuola: Abiurazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio lavorato)
Durata: 8 ore
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente che non indossa un'armatura. Una forza magica protettiva circonda il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. La Difesa del bersaglio diventa 13 + Destrezza +1/6 Competenza Magica. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o interrompe l'incantesimo con un'azione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la Difesa aumenta di 1.

Artificio Druidico
Scuola: Universale
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Sussurrando agli spiriti della natura, crei, a gittata, uno dei seguenti effetti:

- Crei un minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice quale clima ci sarà nel luogo in cui ti trovi per le prossime 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata per i cieli limpidi, una nube per la pioggia, fiocchi di neve per la neve, e così via. L'effetto persiste per 1 round.

- Fai immediatamente sbocciare un fiore, un seme o simile pianta.

- Crei un istantaneo e innocuo effetto sensoriale, come foglie che cadono, uno sbuffo di vento, il suono di un piccolo animale, o il lieve tanfo di una puzzola. L'effetto deve entrare in un cubo di 1 metro.

- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

Questo incantesimo può essere lanciato solo da Seguaci o Devoti di Efrem, Erondil, Gaya, Shayalia.

Aura Magica dell'Arcanista
Scuola: Illusione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un piccolo quadretto di seta)
Durata: 24 ore
Poni un'illusione su di una creatura od oggetto con cui sei in contatto, così che gli incantesimi di divinazione rivelino false informazioni su di esso. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un oggetto che non sia trasportato o indossato da un'altra creatura. Quando lanci questo incantesimo, scegli uno o entrambi i seguenti effetti. L'effetto permane per la durata. Se esegui questo incantesimo sulla stessa creatura od oggetto ogni giorno per 30 giorni, piazzando ogni volta lo stesso effetto, l'illusione permarrà finché non viene dissolta.
Aura Falsa. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta a incantesimi ed effetti magici, come individuazione del magico, che individuano le aure magiche. Puoi far apparire magico un oggetto normale, non magico un oggetto magico, o cambiare l'aura magica dell'oggetto così che sembri appartenere a una Liste di Magia di tua scelta. Quando impieghi questo effetto su di un oggetto, puoi far sì che la falsa magia sia apparente a qualsiasi creatura che lo manipoli.
Mascherare. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta a incantesimi ed effetti magici che individuano il tipo di creatura o Tratti, come l'attivazione dell'incantesimo simbolo. Scegli un tipo di creatura o Tratto, e gli altri incantesimi ed effetti magici considereranno il bersaglio come fosse una creatura di quel tipo o di quel Tratto, e non più di quello originale.

Aura Sacra
Scuola: Abiurazione
Livello: 8, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquario del valore di almeno 1000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di tessuto dell'abito di un Devoto o un frammento di pergamena di un testo religioso)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Irradi da te luce divina che si raccoglie in una debole luminosità con raggio di 9 metri intorno a te. Quando lanci l'incantesimo, le creature da te scelte in questo raggio emanano luce fioca con un raggio di 1 metro e hanno +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 e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Bacche Benefiche
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)
Durata: Istantanea
Incanti fino a 2d4 bacche nella tua mano che vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare 1 Azione Immediata per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca inoltre provvede nutrimento sufficiente per alimentare una creatura per un giorno. Solo la prima bacca è efficace nel giorno.
Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 72 ore dal lancio dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia le bacche durano un giorno in più oppure incanti una bacca in più (fino ad un massimo totale di 8).

Bagliore Solare
Scuola: Invocazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (linea di 18 metri)
Componenti: V, S, M (una lente di ingrandimento)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una fascio di luce brillante esplode dalla tua mano in una linea larga 1 metro e lunga 18 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 6d8 danni da Luce e rimane accecata fino al tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è accecata. I non morti e le melme hanno -1d6 su questo Tiro Salvezza. Puoi creare una nuova linea di luminosità 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.
In caso di due Successo Critico Magico ottenuto l'incantesimo termina dopo il primo raggio ma la linea è larga 6 metri, lunga 108 metri, il danno da Luce diviene 12d8.

Banchetto degli Eroi
Scuola: Evocazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una ciotola incrostata di gemme del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Crei un magnifico banchetto, comprensivo di cibi e

bevande prelibate. Il banchetto viene consumato in 1 ora e scompare al termine di questo periodo, ma gli effetti benefici non si faranno sentire fino al termine dell'ora. Fino ad altre dodici creature possono partecipare al banchetto. Una creatura che partecipi al banchetto ottiene diversi benefici. La creatura viene guarita da tutte le malattie e i veleni, diventa immune al veleno e all'essere spaventata, e ha +2d6 su tutti i Tiri Salvezza su Volontà. I suoi Punti Ferita massimi aumentano di 2d10, e guarisce lo stesso quantitativo di Punti Ferita attuali. Questi benefici durano 24 ore.
In caso di due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la ciotola non è consumata.

Barriera di Lame
Scuola: Invocazione
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Crei un muro verticale di lame rotanti fatte di energia magica, affilate come rasoi. Il muro compare a gittata e resta per la durata. Puoi creare un muro diritto lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1 metro, o un muro circolare di 18 metri massimo di diametro, alto 6 metri e spesso 1 metro. Il muro fornisce tre quarti di copertura alle creature dietro di esso, e il suo spazio è terreno difficile.
Quando una creatura entra per la prima volta in un round nell'area del muro o comincia il suo round lì, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se la creatura fallisce il Tiro Salvezza subisce 6d10 danni taglienti, o la metà se lo supera.
Un incantatore che è ad una distanza di un metro dalla Barriera di Lame si considera Distratto.

Bastoni in Serpenti
Scuola: Animali e Piante
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (diversi bastoncini ed una goccia di veleno di serpente)
Durata: Concentrazione fino ad 1 minuto
Trasformi 1d4 bastoncini, +1 per ogni volta che hai preso la Lista di Magia Animali e Piante, in serpenti velenosi. I serpenti agiscono, nel tuoround, sempre all'unisono e compiono la medesima Azione contro lo stesso avversario.

Questi serpenti, considerati oggetti minuscoli, hanno Difesa 13 e 10 Punti Ferita. Se scendono sotto 0 Punti Ferita tornano dei bastoncini ma rotti.

Con una Azione puoi comandare i serpenti di attaccare. Esegui un Tiro per Colpire come da attacco con incantesimo in mischia per ogni Serpente contro una creatura entro 1 metro da loro. Ogni serpente che colpisce causa 1 danno da perforazione ed obbliga un Tiro Salvezza su Tempra a DC 14, se il Tiro Salvezza fallisce la creatura subisce 2d4 di danno da veleno o la metà se riesce.

Con una Azione puoi comandare i serpenti di spostarsi fino a 6 metri.
Ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un nuovo serpente.

Beffa Crudele
Scuola: Ammaliamento
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malia contro una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ti può udire (sebbene non è necessario che ti comprenda), deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 1d4 danni e avere -1d6 al prossimo tiro per colpire che effettuerà prima del termine del suo prossimo round.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d4 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Ogni 2 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi un altra creatura.

Benedici Acqua
Scuola: Universale
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 10 Minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (25 monete d'oro in offerta alla chiesa)
Durata: Istantanea
Benedici fino ad un litro di liquido, sufficiente a creare 5 boccette di Acqua santa.
Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia benedici un litro di liquido in più.

Benedizione
Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa)
Durata: 1 minuto
Benedici fino a tre creature a gittata, scelte da te. I bersagli guadagnano +1 ai Tiri Salvezza e Tiro per Colpire.
Più benedizioni, anche da Patroni diversi non si sommano. Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio.

Benedizione della Vita
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Raro

Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Questo incantesimo conferisce speranza e vitalità. Scegli fino a 6 creature a gittata. Per la durata, ciascun bersaglio ha +2 ai Tiri Salvezza su Volontà e recupera 1 Punto Ferita a round.
Se ottieni 2 Successo Critico Magico ed hai anche la Lista di Cura ogni round le creature scelte recuperano 1 Punto Ferita in più.

Benedizione di Cattalm
Scuola: Ammaliamento, Fuoco
Livello: 3, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di aceto)
Durata: Istantanea
Invochi l'ira di Cattalm sul tuo avversario. La creatura bersaglio subisce 4d6 di danno da fuoco, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà o subire alla prima successiva prova di competenza oppure Tiro per Colpire o Tiro Salvezza una penalità di -1d6 e l'incantatore aumenta di uno la sua riserva di Punti Fato.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un'altra creatura.

Benedizione Superiore
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Minuto
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa, 10 monete d'oro)
Durata: 1 ora
Benedici una creatura a tua scelta. La creatura entro la durata può aggiungere 1d6 ad un tiro prima di sapere se la prova (TC/TS/Check) ha avuto successo o meno. Questo bonus può essere usato 2 volte nell'ora. Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio o aggiungere un ora alla durata.

Benedizione Suprema
Scuola: Invocazione
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa, 25 monete d'oro)
Durata: Istantanea
Benedici una creatura a tua scelta. La creatura può ritirare due dadi di una singola prova prima di sapere se la prova ha avuto successo o meno. La creatura sceglie se prendere i nuovi tiri ottenuti o tenere i vecchi. Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella prova di magia la creatura prende un +1 di bonus alla prova.

Blocca Mostri
Scuola: Ammaliamento
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)
Durata: 1 minuto
Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà, o restare paralizzato per la durata. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Blocca Persona
Scuola: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)
Durata: 1 minuto
Scegli un umanoide a gittata e che puoi vedere. L'incantesimo non ha effetto su creature con GS 4 o più. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare paralizzato per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Blocca Persona Avanzato
Scuola: Ammaliamento
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri, raggio 6 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di argento)
Durata: 1 minuto
Blocchi fino a 2d4 GS (o livelli) di creature entro 18 metri da te in un raggio di 6 metri. Si incomincia bloccando le creature dal GS più basso e sottraendo ai 2d4 tirati il GS, procedi finché non hai più punti per bloccare le creature. I bersagli devono superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare paralizzati per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere 2 punti ai 2d4 tirati.

Bocca Magica
Scuola: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di favo e polvere di giada del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto
Impianti un messaggio in un oggetto a gittata, messaggio che viene pronunciato quando si soddisfa la

condizione di attivazione. Scegli un oggetto che puoi vedere e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura. Poi pronuncia il messaggio, che deve essere di 25 parole o meno, ma può essere distribuito in un periodo di massimo 10 minuti. Infine, determina la circostanza che attiverà l'incantesimo, affinché questo trasmetta il tuo messaggio.
Quando la circostanza si manifesta, una bocca magica appare sull'oggetto e recita il messaggio con la tua voce e allo stesso volume con cui l'hai pronunciato. Se l'oggetto da te scelto ha una bocca o qualcosa che assomiglia a una bocca (per esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare così che le parole sembrino provenire dalla bocca dell'oggetto. Quando lanci questo incantesimo, puoi far sì che l'incantesimo termini dopo aver trasmesso il suo messaggio, o che perduri e ripeta il messaggio ogni volta che la condizione si attiva.
La circostanza di attivazione può essere generica o dettagliata quanto desideri, ma deve essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengono entro 9 metri dall'oggetto. Per esempio, potresti istruire la bocca di parlare quando una qualsiasi creatura si avvicina entro 9 metri dall'oggetto o quando una campanella d'argento suona entro 9 metri da esso.

Bolla vitale
Scuola: Aria, Abiurazione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (polvere di argento e diamante per 100 mo che vengono consumate)
Durata: 1 ora per Competenza Magica
Puoi creare fino a 6 bolle che circondano le creature da te designate. La durata totale è di 1 ora per punto in Competenza Magica suddivisa a piacimento tra le creature nelle bolle. Questa bolla permette ai soggetti di respirare liberamente, anche sott'acqua o nel vuoto, e li rende immuni ai gas e ai vapori nocivi, incluse le Malattie e i Veleni da inalazione e gli incantesimi come Nebbia Nauseante e Nebbia mortale. La bolla protegge i soggetti dalle temperature estreme (ma non che causino danno ogni round) e dalle pressioni estreme.

Bolla vitale non fornisce protezione dall'energia negativa o positiva (ad esempio sui piani dell'Energia Negativa e Positiva), la capacità di vedere in condizioni di scarsa visibilità (come nel fumo o nella nebbia), né la capacità di muoversi o agire normalmente in condizioni che impediscono il movimento (come sott'acqua).

Caduta Piuma
Scuola: Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che effettui quando tu o una creatura entro 18 metri da te cade
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (una piccola piuma o un pezzo di piuma)
Durata: 1 minuto
Scegli fino a 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.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi spostarti lateralmente di 1 metro od influenzare un altra creatura.

Calmare Emozioni
Scuola: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Tenti di sopprimere le forti emozioni in un gruppo di persone. Ogni umanoide in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata da te scelto, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà; se lo desidera, una creatura può scegliere di fallire questo Tiro Salvezza. Se una creatura fallisce il Tiro Salvezza, scegli uno di questi due effetti.
Placare. Puoi sopprimere qualsiasi effetto che renda il bersaglio Affascinato o spaventato. Quando questo incantesimo termina, gli effetti soppressi riprendono, purché la loro durata non sia nel frattempo esaurita.
Indifferenza. Puoi rendere un bersaglio indifferente nei confronti di una creatura di tua scelta, verso la quale è ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio viene attaccato o danneggiato da un incantesimo o se vede uno dei suoi amici venir danneggiato. Quando l'incantesimo termina, la creatura diventa di nuovo ostile, a meno che il Narratore non determini diversamente.

Camminare sull'Acqua
Scuola: Acqua
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo conferisce la capacità di muoversi attraverso superfici liquide (come acqua, acido, fango, neve, sabbie mobili o lava) come se fossero innocuo terreno solido (le creature che attraversano la lava fusa possono comunque subire danni dal calore o sciogliersi nell'acido). Fino a dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, ricevono questa capacità per tutta la durata. Se il tuo bersaglio è immerso in un liquido, l'incantesimo riporta il bersaglio in superficie del liquido a una velocità di 9 metri per round.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 1 ora in più o influenzi un altra creatura.

Camminare nel Vento
Scuola: Aria
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (fuoco e Acqua santa)
Durata: 8 ore
Per la durata, tu e fino ad altre dieci creature consenzienti a gittata, che puoi vedere, assumete forma gassosa, diventando nubi. Mentre è in forma di nube, una creatura ha velocità di volo 90 metri e ha resistenza ai danni dalle armi non magiche. Ritornare alla forma normale richiede 1 minuto, durante il quale la creatura è inabile e non può muoversi. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura può tornare alla forma di nube, che richiede una trasformazione di un minuto. Se una creatura è in forma di nube e sta volando quando l'effetto ha termine, la creatura scende 18 metri per round al minuto finché non atterra, al sicuro. Se non riesce ad atterrare dopo 1 minuto, la creatura cadrà per la distanza rimanente.

Charme su Persone
Scuola: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Cerchi di affascinare un umanoide a gittata e che puoi vedere. Egli deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e avrà +1d6 se sta combattendo contro di te o i tuoi alleati. Se fallisce il Tiro Salvezza, è Affascinato da te fino al termine dell'incantesimo o finché tu o i tuoi alleati non gli facciate qualcosa di nocivo. La creatura affascinata ti considera un amichevole conoscente. Quando l'incantesimo termina, la creatura è consapevole di essere stata affascinata da te. Ogni qual volta la creatura è minacciata da te o da un tuo amico può rifare il Tiro Salvezza con un bonus di +2.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi puoi aggiungere una creatura come bersaglio. Quando lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Campo Anti-Magia
Scuola: Abiurazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (sfera di 3 metri di raggio)
Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere o 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 arcano e charme su persone, che prendono come bersaglio una creatura o un oggetto all'interno della sfera non hanno effetto su quel bersaglio.
Aree di Magia. L'area di un altro incantesimo o effetto magico, come palla di fuoco, non può estendersi all'interno della sfera. Se la sfera si sovrappone a un'area di magia, la parte di quell'area coperta dalla sfera viene soppressa. Per esempio, le fiamme generate da un muro di fuoco vengono soppresse all'interno della sfera, creando un buco nel muro se la sovrapposizione è sufficientemente grande. Incantesimi. Qualsiasi incantesimo o altro effetto magico attivo su di una creatura od oggetto all'interno della sfera viene soppresso finché la creatura o l'oggetto si trovano all'interno della sfera.
Oggetti Magici. Le proprietà e poteri degli oggetti magici vengono soppressi dalla sfera. Per esempio, una spada lunga +1 all'interno della sfera funziona come una spada lunga non magica. Le proprietà e i poteri delle armi magiche vengono soppressi se sono usati contro un bersaglio all'interno della sfera o impugnate da un attaccante dentro la sfera. Se un'arma magica o munizione magica lascia interamente la sfera (per esempio, se tiri una freccia magica o scagli una lancia magica a un bersaglio al di fuori della sfera), la magia dell'oggetto non è più soppressa non appena esce dalla sfera.
Magia di Viaggio. Il teletrasporto e il viaggio planare non funzionano all'interno della sfera, che la sfera sia il punto di destinazione o di partenza di questo viaggio magico. All'interno della sfera, un portale verso un altro luogo, mondo, o piano di esistenza, così come uno spazio extradimensionale come quello creato dall'incantesimo trucco della corda, resta chiuso.
Creature e Oggetti. All'interno della sfera, una creatura o oggetto evocati o creati dalla magia svaniscono temporaneamente dall'esistenza. La creatura od oggetto riappare istantaneamente una volta che lo spazio occupato da essa non si trova più all'interno della sfera.
Dissolvi magie. Gli incantesimi e gli effetti magici come dissolvi magie non hanno effetto sulla sfera. Allo stesso modo, le sfere create da altri incantesimi campo antimagia non si annullano vicendevolmente.

Camuffare Sé Stesso
Scuola: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Cambi il tuo aspetto, assieme a quello dei tuoi abiti, armatura, armi e altri oggetti che indossi, fino al termine dell'incantesimo o finché non impieghi un'azione per interrompere l'incantesimo. Puoi apparire 30 centimetri più basso o più alto, magro, grasso o una

via di mezzo. Non puoi modificare la tua conformazione fisica, quindi devi adottare una forma che abbia la medesima distribuzione di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia.
I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccarti la testa e i capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria. Per distinguere il tuo camuffamento, una creatura può usare 2 Azioni per ispezionare il tuo aspetto e deve superare una prova di Consapevolezza+4 contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo.

Capanna
Scuola: Invocazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale (semisfera di 3 metri di raggio)
Componenti: V, S, M (una scheggia di diamante del valore di 50 mo che l'incantesimo consuma)
Durata: 8 ore
Una mezza sfera di forza immobile del raggio di 3 metri si forma intorno e sopra di te, restando stazionaria per la durata. L'incantesimo termina se lasci l'area. Otto creature di taglia Media o inferiore possono entrare nella cupola insieme a te. L'incantesimo fallisce se l'area include una creatura più grande o più di nove creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola, quando lanci questo incantesimo, la possono attraversare liberamente. Tutte le altre creature e oggetti devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o sono impossibilitati dall'attraversarla per quel round. Incantesimi e altri effetti magici non possono estendersi oltre la cupola o attraversarla se sono Trucchetti. L'atmosfera all'interno dello spazio è confortevole e asciutta, quale che sia il clima all'esterno.
Fino al termine dell'incantesimo, puoi comandare che l'interno diventi illuminato fioco o buio. La cupola è opaca dall'esterno, di qualsiasi colore tu scelga, ma è trasparente dall'interno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 2 ore in più.

Caratteristica Potenziata
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (pelo o piuma di una bestia)
Durata: massimo 10 minuti
Conferisci un potenziamento magico a una creatura con cui sei in contatto. Scegli uno degli effetti seguenti; il bersaglio ottiene quell'effetto fino al termine dell'incantesimo.
Astuzia della Volpe. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Intelligenza e Forza
Forza del Toro. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Forza, e la sua capacità di Ingombro raddoppia.
Grazia del Energia Luminosa. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Destrezza. Inoltre, qualora non sia inabile, non subisce danni dalle cadute di 6 metri o meno.
Resistenza dell'Orso. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 Punti Ferita temporanei, che vengono persi alla fine dell'incantesimo.
Saggezza del Gufo. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Saggezza.
Splendore dell'Aquila. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Carisma.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura

Carne in Pietra - Pietra in Carne

Scuola: Terra
Livello: 6, Non Comune - Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di lime, acqua e terra)
Durata: Permanente
Cerchi di trasformare in pietra una creatura a gittata che puoi vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, perde 1 Azione a round la sua carne comincia a indurirsi. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura non subisce l'incantesimo. La creatura che fallisce il Tiro Salvezza iniziale il round dopo deve effettuare un nuovo Tiro Salvezza su Tempra. Se supera il Tiro Salvezza con successo l'effetto di rallentamento e l'incantesimo terminano. Se fallisce il Tiro Salvezza viene trasformata in pietra e resta vittima della condizione pietrificato per la durata.
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.
L'incantesimo *Pietra in Carne* fa tornare una creatura di carne purché non sia stata trasformata da più di un anno. L'incantesimo Dissolvi Magia non è in grado di annullarne gli effetti.

Cecità/Sordità
Scuola: Necromanzia
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la durata.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nel-

la Prova di Magia puoi aggiungere un altro bersaglio in gittata. Se fai 3 Successo Critico Magico il bersaglio è influenzato dall'incantesimo per tutto il giorno.

Cecità/Sordità Avanzata
Scuola: Necromanzia
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V,S,M (del cerume oppure un pezzo di stoffa nera)
Durata: 10 minuti
Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Celare
Scuola: Trasmutazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una polvere composta da polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di almeno 50000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto
Tramite questo incantesimo, una creatura consenziente o un oggetto può essere nascosto, impossibile da individuare per la durata. Eseguendo questo incantesimo ed entrando in contatto con un bersaglio, questo diventa invisibile e non può essere preso come bersaglio dagli incantesimi di divinazione, né percepito da sensori di scrutamento creati da incantesimi di divinazione.
Se il bersaglio è una creatura, cade in uno stato di animazione sospesa. Per lui il tempo cessa di scorrere, e non invecchia.
Puoi predisporre una condizione per cui l'incantesimo termini anticipatamente. La condizione può essere qualsiasi cosa tu voglia, ma deve avvenire o essere visibile entro 1,5 chilometri dal bersaglio. Esempi includono "al prossimo giudizio dei Patroni" o "quando il tarrasque si risveglia". Questo incantesimo termina anche qualora il bersaglio subisca danni.

Cerchio Magico
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (Acqua santa o argento e ferro in polvere del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora
Crei un cilindro di energia magica di 3 metri di raggio e alto 6 metri, centrato su di un punto del terreno a gittata e che puoi vedere. Rune luminose compaiono dovunque il cilindro si intersechi con il pavimento o altra superficie.
Scegli uno o più dei seguenti tipi di creature: celestiali, elementali, fatati, demoni o non morti. Il circolo influisce su di una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

- La creatura non può entrare consapevolmente nel cilindro tramite alcun mezzo non magico. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio tra i piani per farlo, deve prima superare un Tiro Salvezza su Volontà.

- La creatura ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.

- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura. Quando lanci questo incantesimo, puoi decidere che la magia operi in direzione opposta, impedendo a una creatura del tipo specificato di lasciare il cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aumentare la durata di 1 ora.

Cerchio di Morte
Scuola: Invocazione
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una perla nera ridotta in polvere del valore di almeno 500 mo)
Durata: Istantanea
Una sfera di energia negativa del raggio di 18 metri, erutta in un punto a gittata. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Un bersaglio subisce 8d6 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 4d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Cerchio di Teletrasporto
Scuola: Evocazione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, M (gessi e inchiostri rari infusi di gemme preziose del valore di almeno 50 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 round
Mentre lanci l'incantesimo, tracci un cerchio di 3 metri di diametro sul pavimento, inscritto con sigilli che collegano il posto in cui ti trovi a un cerchio di teletrasporto permanente di tua scelta, di cui conosci la sequenza dei sigilli e che si trovi sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi tu. Un portale luminoso si apre all'interno del cerchio tracciato da te e resta aperto fino al termine del tuo prossimo round. Qualsiasi creatura che entri nel portale, riappare istantaneamente

entro 1 metro dal cerchio di destinazione o nello spazio non occupato più vicino, se non può comparire entro 1 metro da esso.
Molti grandi templi, gilde, e altri luoghi importanti possiedono dei cerchi di teletrasporto permanenti, incisi da qualche parte nelle loro prossimità. Ciascuno di questi cerchi possiede una sequenza di sigilli unica: una serie di rune magiche disposte seguendo una trama precisa.
Quando ottieni la capacità di lanciare questo incantesimo, apprendi le sequenze di sigilli di due destinazioni sul Piano Materiale, determinate dal Narratore. Nel corso delle tue avventure puoi imparare nuove sequenze di sigilli. Puoi mandare a memoria una sequenza di sigilli dopo averla studiata per almeno 1 minuto.
Puoi creare un cerchio di teletrasporto permanente eseguendo questo incantesimo nello stesso luogo ogni giorno per un anno. Non devi usare il cerchio di teletrasporto quando lanci l'incantesimo in questo modo.
NOTA: Teletrasportarsi da Curyan a Tiya e vice versa ha solo il 5% di riuscita.

Chiaroveggenza
Scuola: Divinazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 1,5 chilometri
Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 100 mo, che sia un corno ingioiellato per udire o un occhio di vetro per guardare)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Crei un sensore invisibile in un luogo a te familiare e che sia a gittata (un luogo che hai già visitato o visto precedentemente) o in un luogo ovvio ma che non ti è familiare (come dietro una porta o un angolo, o in mezzo un boschetto di alberi). Il sensore rimane sul posto per la durata, e non può essere attaccato né altrimenti vi si può interagire. Quando lanci questo incantesimo, scegli se vedere o udire. Puoi usare il senso scelto tramite il sensore, come ti trovassi nel suo spazio. Con due azioni, puoi passare da udire a sentire e viceversa. Una creatura che può vedere il sensore (una creatura munita di vedere invisibilità o di visione del vero) lo percepisce come un orbe intangibile e luminoso delle dimensioni del tuo pugno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 10 minuti o la gittata aumenta di 500m.

Clone
Scuola: Necromanzia
Livello: 8, Non Comune
Gittata: Contatto **Componenti**: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1000 mo e almeno 16 centimetri cubi di carne della creatura che deve essere clonata, che l'incantesimo consuma, e un recipiente da almeno 2000 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.
Questo incantesimo non è selezionabile se i Patroni sono attivi

Colpo Accurato
Scuola: Divinazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: S
Durata: 1 round
Allunghi la mano e punti il dito verso un bersaglio a gittata. La tua magia ti conferisce una breve comprensione delle difese del bersaglio. Entro la fine del prossimo round ottieni +1d6 al primo tiro per colpire contro quel bersaglio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto il bonus perdura per un round in più.

Colpo Accecante
Scuola: Invocazione
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Range: personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il bersaglio colpito dal colpo subisce 3d8 danni da Luce extra e deve superare il Tiro Salvezza su Tempra o diventare Accecato fino al termine dell'incantesimo. Alla fine di ciascuno dei suoi round, il bersaglio accecato ripete il tiro salvezza, terminando l'incantesimo su se stesso in caso di successo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia infliggi +1d8 danni da Luce.

Colpo Infuocato
Scuola: Fuoco
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (pizzico di zolfo)
Durata: Istantanea
Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo e si abbatte sul luogo da te specificato. Ogni creatura

in un cilindro di 3 metri di raggio e alto 12 metri centrato su di un punto a gittata deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 8d6 danni da Luce se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno Luce aumenta di 4d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Colpo Fiammeggiante
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il bersaglio colpito dal colpo subisce 1d6 danni da Fuoco extra. Ogni round deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o subire 1d6 di danno da fuoco, questo effetto termina dopo un minito oppure quando il Tiro Salvezza riesce.
Per poter lanciare l'incantesimo è necessario superare una Prova di Magia se stai combattendo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia infliggi +1d6 danni da Fuoco.

Colpo Luccicante
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il bersaglio colpito dal colpo subisce 2d6 danni da Luce extra e diventa visibile per tutta la durata dell'incantesimo. In aggiunta la creatura emana luce in 1 metro di raggio.
Per poter lanciare l'incantesimo è necessario superare una Prova di Magia se stai combattendo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia infliggi +1d6 danni da Luce.

Comando
Scuola: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
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 Volontà o eseguire il comando entro il suo prossimo round. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è non morto, se non capisce la tua lingua, o se il tuo comando gli recherebbe danni. Seguono alcuni tipici comandi e i loro effetti. Puoi dare comandi diversi da quelli descritti qui, 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 metro da te.

- *Fermo*. Il bersaglio non si muove e poi termina il suo round. Una creatura volante resta sul posto, purché le sia possibile. Se deve muoversi per restare in aria, vola la distanza minima necessaria per farlo.

- *Getta*. Il bersaglio getta qualsiasi cosa stia tenendo in mano e poi termina il suo round.

- *Scappa*. Il bersaglio spende il suo round a muoversi lontano da te con il mezzo più veloce a sua disposizione.

- *Striscia*. Il bersaglio si getta prono e poi termina il suo round.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi agire su di un'ulteriore creatura. Nel momento in cui lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una da l'altra ed eseguono il medesimo comando.

CTRLC+CTRLV (Copia Incolla)
Scuola: Universale
Livello: 1, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (tre piccoli cubi di ceramica riportante la lettera C, la lettera V ed il glifo CTRL)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica
Questo incantesimo permette di copiare un testo da una sorgente ad ud altra. In caso di sorgente non magica questa può essere un libro, una pergamena, delle rune su una lastra od un bastone. La destinazione che va appoggiata sulla sorgente andrà a copiare i simboli nella forma e dimensione fino alla sua capienza, per un massimo di 1 pagina (di destinazione) al minuto.
Se lo scritto è un incantesimo, quindi su un Tomo o Pergamena, devono essere comunque rispettate le regole e limitazioni prevista per la copia di Incantesimi sul Tomo. Questo incantesimo permette di evitare la Prova di Magia in caso di Incantesimo di un livello superiore al massimo consentito. Copiato un incantesimo questo incantesimo termina.

Comprensione dei Linguaggi
Scuola: Divinazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e fuliggine)
Durata: 1 ora
Per la durata, capisci il significato letterale di qualsiasi linguaggio parlato che ascolti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia. Con tre successi critici sei anche in grado di leggere.

Comprensione degli Scritti
Scuola: Divinazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pizzico di argento e inchiostro secco)
Durata: 1 ora
Per la durata comprendi qualsiasi linguaggio scritto non magico che vedi. Devi essere a contatto con la superficie su cui le parole sono scritte. Per leggere una pagina di testo impieghi 1 minuto. Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti in un testo o glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di un linguaggio scritto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Compulsione
Scuola: Ammaliamento
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Le creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e che ti possono sentire, devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Un bersaglio supera automaticamente il Tiro Salvezza se non può essere Affascinato. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'Azione durante ciascun tuo round per indicare una direzione orizzontale rispetto a te. Ogni bersaglio soggetto all'incantesimo deve usare quanto più possibile del suo movimento, durante il suo prossimo round, per muoversi in quella direzione. Il bersaglio non può effettuare nessuna azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà per tentare di terminare l'effetto.
Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o pozzi.

Comunione
Scuola: Divinazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di Acqua santa 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 che sia sorta la nuova alba c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu non ottenga alcuna risposta. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.
Questo incantesimo non è selezionabile se i Patroni non sono attivi

Comunione con la Natura
Scuola: Divinazione
Livello: 5, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Per un istante diventi tutt'uno con la natura e ottieni informazioni sul territorio circostante. In ambienti esterni, l'incantesimo ti fornisce informazioni sul territorio entro 5 chilometri da te. In grotte e altri ambienti naturali sotterranei, il raggio è limitato a 100 metri. L'incantesimo non funziona nei luoghi in cui la natura è stata soppiantata da costruzioni, come in sotterranei e paesi.
Apprendi immediatamente informazioni su un massimo di tre argomenti a tua scelta su uno dei seguenti soggetti, in relazione all'area:

- terreno e corpi d'acqua
- piante, minerali, animali e popolazioni prevalenti
- potenti celestiali, elementali, fatati, demoni o non morti
- influenze da altri piani di esistenza
- edifici

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia apprendi un argomento aggiuntivo.

Confusione
Scuola: Ammaliamento
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Quando lanci questo incantesimo ogni creatura, in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto da te scelto entro la gittata, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subirne gli effetti. Un bersaglio soggetto all'incantesimo non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ciascun suo round per determinare il proprio comportamento per quel round.

d10	Comportamento
1	La creatura usa 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 2 Azioni (e nessun'altra) 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 Volontà. Se lo supera, per lui l'effetto ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il raggio della sfera aumenta di 1 metro.

Confusione Contagiosa
Scuola: Ammaliamento
Livello: 8, Molto raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di dente)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Una volta formulato questo incantesimo hai poi un minuto per toccare la prima creatura. Questa creatura può fare un Tiro Salvezza su Volontà per annullare gli effetti.

Qualsiasi creatura toccata dalla prima creatura trasmette l'effetto Confusione, con Tiro Salvezza come la prima creatura, la durata dell'effetto su questa creatura sarà di un minuto.

Se l'incantatore non tocca entro un minuto una creatura allora sarà lui stesso vittima dell'incantesimo confusione, senza possibilità di Tiro Salvezza.

Cono di Freddo
Scuola: Acqua
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 18 metri)
Componenti: V, S, M (un piccolo cristallo o cono di vetro)
Durata: Istantanea
Un'esplosione di aria fredda erutta dalle tue mani. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 8d8 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura uccisa da questo incantesimo diventa una statua di ghiaccio fino a quando disgela.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 4d8
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Conoscenza delle Leggende
Scuola: Divinazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (incenso del valore di almeno 250 mo, che l'incantesimo consuma, e quattro strisce d'avorio del valore di almeno 50 mo)
Durata: Istantanea
Nomina o descrivi una persona, luogo od oggetto. L'incantesimo ti porta alla mente un breve riassunto delle conoscenze più importanti sull'argomento da te nominato. Se la cosa da te nominata non ha alcuna rilevanza leggendaria, non ottieni alcuna informazione. Maggiori informazioni hai sull'argomento, più precise e dettagliate saranno le informazioni che riceverai. L'informazione che riceverai sarà accurata, ma celata magari in linguaggio metaforico.

Contagio
Scuola: Necromanzia
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 7 giorni
Tramite il contatto puoi infliggere malattie. Effettua un attacco da mischia contro una creatura a portata. Se colpisci, infetti la creatura con una malattia a tua scelta tra quelle descritte di seguito. Al termine di ciascun round del bersaglio, esso deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Dopo aver fallito tre di questi Tiri Salvezza, gli effetti della malattia permangono per la durata, e la creatura non effettua più Tiri Salvezza. Dopo aver superato tre di questi Tiri Salvezza, la creatura recupera dalla malattia, e l'incantesimo ha termine.
Dato che questo incantesimo induce nel suo bersaglio una malattia naturale, qualsiasi effetto che rimuova le malattie o migliori gli effetti delle malattie si applica a essa.
- *Carne Putrida*. La pelle della creatura marcisce. La creatura ha -1d6 alle prove di Carisma e ogni danno è raddoppiato.
- *Debolezza Accecante*. Il dolore attanaglia la mente della creatura mentre i suoi occhi diventano bianco latte. La creatura ha -1d6 alle prove di Saggezza e ai Tiri Salvezza su Volontà, ed è accecata.
- *Febbre Lurida*. Una febbre devastante sconvolge il corpo della creatura. La creatura ha -1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra, e ai Tiri per Colpire che usano la Forza.
- *Fitte*. La creatura è sopraffatta dai tremiti. La creatura ha -1d6 alle prove di Destrezza, ai Tiri Salvezza su Riflessi ed ai Tiri per Colpire che usano la Destrezza.
- *Fuoco Mentale*. La mente della creatura è preda della febbre. La creatura ha -1d6 alle prove di Intel-

ligenza e ai Tiri Salvezza su Volontà, e si comporta come se in combattimento fosse sotto l'effetto dell'incantesimo confusione.
- *Morte Melmosa*. La creatura inizia a sanguinare incessantemente. La creatura ha -1d6 alle prove di Costituzione e ai Tiri Salvezza su Tempra. Inoltre, ogni qualvolta la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo prossimo round.

Contingenza
Scuola: Invocazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una statuetta raffigurante te stesso scolpita in avorio e decorata con gemme del valore di almeno 1.500 mo)
Durata: 10 giorni
Scegli un incantesimo di Livello 4 o più basso che puoi lanciare, che abbia il tempo di lancio di 2 Azioni e che può avere te come bersaglio. Lanci quell'incantesimo (detto incantesimo contingente) come parte del lancio di contingenza, spendendo gli slot incantesimo di entrambi, ma senza che l'incantesimo contingente abbia effetto. Avrà invece effetto quando si avvererà una determinata circostanza. Descrivi questa circostanza mentre lanci i due incantesimi. Per esempio, contingenza lanciato assieme a respirare sott'acqua potrebbe stipulare che respirare sott'acqua entra in azione quando sei immerso nell'acqua o simile liquido.
L'incantesimo contingente ha effetto immediatamente dopo che la circostanza si verifica per la prima volta, che tu lo voglia o no, e poi contingenza termina. L'incantesimo contingente agisce solo su di te, anche se normalmente può prendere come bersaglio anche altri. Puoi usare un solo incantesimo contingenza alla volta. Se lanci di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo contingenza su di te avrà termine. Inoltre, contingenza per te ha termine se la componente materiale non dovesse più trovarsi sulla tua persona.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la contingenza dura 10 giorni in più.

Controincantesimo
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che effettui quando vedi una creatura/oggetto entro 18 metri manifestare un incantesimo
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea
Usi una Azione di Reazione per fare una prova di Arcana a DC 13. Se la prova riesce comprendi se puoi annullare l'effetto dell'incantesimo tramite Controincantesimo. L'incantesimo annullato deve essere di Livello 2 o più basso, indipendentemente che sia manifestato da un incantatore od oggetto. Ogni successo Critico magico o potenziamento ottenuto dall'incantesimo originale alza il livello dell'incantesimo di 1.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi annullare un incantesimo di un livello superiore.

Controllare Acqua
Scuola: Acqua
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua e un pizzico di polvere)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Fino al termine dell'incantesimo, controlli qualsiasi acqua libera all'interno dell'area che hai scelto fino a un cubo di 30 metri di spigolo. Quando lanci questo incantesimo puoi scegliere qualsiasi tra i seguenti effetti. Come azione, durante il tuo round, puoi ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

- *Allagamento*. Fai sì che il livello di tutta l'acqua nell'area aumenti fino a 6 metri. Se l'area include una costa, l'acqua inonda la terraferma. Se scegli un'area all'interno di un grosso corpo d'acqua, crei invece un'onda alta 6 metri che viaggia da un lato all'altro dell'area prima di infrangersi. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore sul percorso dell'onda viene trasportato dall'altro lato. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore colpito dall'acqua ha una percentuale del 25% di cappottarsi.
Il livello dell'acqua resta elevato fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del tuo round successivo, finché perdura l'effetto di allagamento.
- *Dividere le Acque*. Fai sì che l'acqua nell'area si sposti a lato per creare un varco. Il varco si estende per l'area dell'incantesimo, e l'acqua divisa forma un muro su entrambi i lati del varco. Il varco resta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. L'acqua tornerà poi lentamente a riempire il varco nel corso del round successivo, fino a che non sarà risalita al suo normale livello.
- *Ridirigere il Flusso*. Fai sì che l'acqua corrente nell'area si muova in una direzione a tua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire muri o dirigersi verso altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le tue indicazioni, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende il suo flusso in base alle condizioni del terreno. L'acqua continua a muoversi nella direzione da te scelta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso.
- *Turbine*. Questo effetto richiede un corpo d'acqua che copra un quadrato di 15 metri di lato e abbia una profondità di 7 metri. Fai sì che si formi un turbine al centro dell'area. Il turbine produce un vortice largo 1 metro alla base, largo fino a 15 metri in cima e alto 7 metri. Qualsiasi creatura od oggetto nell'acqua e che si trovi entro 7 metri dal vortice viene trascinato 3 metri verso di esso. Una creatura può nuotare per allon-

tanarsi dal vortice effettuando una prova di Nuotare contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo.

Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta durante un round o inizia lì il suo round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la creatura subisce 2d8 danni 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 3 Azioni per cercare di nuotare via dal vortice come descritto sopra, ma ha -1d6 alle prove di Destrezza (Atletica) per farlo. La prima volta durante ciascun round in un cui un oggetto entra nel vortice, l'oggetto subisce 2d8 danni da botta; questo danno viene subito ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Controllare Tempo Atmosferico
Scuola: Acqua, Aria
Livello: 8, Molto Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale (raggio di 1,5 chilometri)
Componenti: V, S, M (incenso bruciato e pò di terra e legno mescolati nell'acqua)
Durata: Concentrazione, massimo 8 ore
Per la durata, assumi il controllo del clima entro 7,5 chilometri da te. Per lanciare questo incantesimo devi essere all'esterno. Muoversi in un posto dove non hai la visuale aperta verso il cielo, termina l'incantesimo anticipatamente. Quando lanci questo incantesimo, cambia le attuali condizioni climatiche, determinate dal Narratore in base alla stagione e la latitudine. Puoi modificare le precipitazioni, la temperatura e il vento. Ci vogliono 1d4 x 10 minuti perché la nuova condizione prenda effetto. Una volta che la condizione avrà preso effetto, potrai cambiarla di nuovo. Quando l'incantesimo termina, il clima tornerà gradualmente alla norma.
Quando cambi le condizioni climatiche, trova l'attuale condizione sulla seguente tabella e cambiala di uno stadio, verso l'alto o il basso. Quando cambi il vento, puoi cambiarne anche la direzione.

Precipitazione
- 1 Limpido
- 2 Qualche nuvola
- 3 Coperto o foschia a terra
- 4 Pioggia, grandine o neve
- 5 Pioggia torrenziale, grandinata pesante, tormenta

Temperatura
- 1 Caldo insopportabile
- 2 Caldo
- 3 Tiepido
- 4 Fresco
- 5 Freddo
- 6 Freddo polare

Vento
- 1 Calmo
- 2 Vento moderato
- 3 Vento moderato
- 4 Fortunale
- 5 Tempesta

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 8 ore.

Costrizione
Scuola: Ammaliamento
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 30 giorni
Imponi un comando magico a una creatura a gittata che puoi vedere, obbligandolo ad adempiere un determinato compito o vietandole di svolgere un'azione o corso d'attività deciso da te. Se la creatura ti può capire, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata da te per la durata. Mentre la creatura è affascinata da te, subisce 3d10 danni ogni volta che agisce in maniera direttamente contraria alle tue istruzioni, ma non più di una volta al giorno. Una creatura che non ti può capire ignora gli effetti di questo incantesimo. Puoi dare qualsiasi comando di tua scelta, tranne un'attività che provocherebbe morte certa. Dovessi tu pronunciare un comando suicida, l'incantesimo avrebbe termine.
Puoi terminare l'incantesimo usando un'azione. Anche rimuovi maledizione, ristorare superiore o desiderio vi pongono termine.
Se ottieni almeno due Critici nella Prova di Magia la durata è 1 anno. Se ottieni 3 Critici l'incantesimo dura finché non viene terminato da uno degli incantesimi sopra menzionati.

Creare Cibo e Acqua
Scuola: Evocazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Crei cibo e acqua in contenitori a gittata, sufficienti a sostenere fino a cinque umanoidi o 2 cavalcature per 24 ore. Il cibo è blando ma nutriente, e marcisce dopo 24 ore se non viene consumato, come anche l'acqua.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei cibo per altre 3 persone oppure 1 cavalcatura.

Creare Birra
Scuola: Evocazione
Livello: 0, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni o più
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (lievito di birra, malto, acqua)
Durata: 1 ora
Crei un boccale di birra, 0.5 litri. La qualità e tipologia di birra dipende dal lievito, malto e acqua usata. Maggiore è il tempo di lancio dell'incantesimo più viene alta la gradazione alcolica, con un tempo di lancio

di due azioni la gradazione è di 4.3, se viene impiegata 1 azione la birra generata è analcolica, ogni azione spesa aumenta la gradazione di 0.3 vol fino ad un massimo di 12.5 vol. Dopo un ora la birra svanisce, quando consumata dopo un ora terminano anche eventuali effetti alcolici della stessa sulle persone che l'hanno bevuta.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di un litro o di un ora la durata.

Creare o Distruggere Acqua
Scuola: Acqua
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua per creare acqua o qualche granello di sale per distruggerla)
Durata: Istantanea
Crei o distruggi l'acqua.
Creare Acqua. Crei fino a 40 litri di acqua limpida dalle tue mani che spruzzano fino a 9 metri. In alternativa l'acqua cade come pioggia in un cubo di 9 metri di spigolo che si trovi entro la gittata, estinguendo le fiamme esposte nell'area.
L'incantesimo non può essere usato su fiamme magiche.
Distruggere Acqua. Distruggi fino a 40 litri di acqua in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, puoi distruggere la nebbia in un cubo di 9 metri di spigolo entro la gittata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei o distruggi ulteriori 40 litri d'acqua, o le dimensioni del cubo aumentano di 1 metro di spigolo in caso di nebbia.
L'acqua è potabile e disseta se bevuta entro un round dalla creazione.

Creare Non Morti
Scuola: Necromanzia
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (un vaso di terracotta pieno di terra di cimitero, un vaso di terracotta pieno di acqua salmastra, e un onice nero del valore di 50 mo per ogni cadavere)
Durata: Istantanea
Puoi lanciare questo incantesimo solo di notte. Scegli fino a tre cadaveri di umanoidi Medi o Piccoli a gittata. Ogni cadavere diventa un ghoul sotto il tuo controllo (il Narratore possiede le statistiche di gioco di queste creature). Durante il tuo round, con due Azioni, puoi comandare mentalmente una qualsiasi creatura da te animata con questo incantesimo, se la creatura si trova entro 36 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo una nello stesso momento impartendo lo stesso comando). Decidi tu quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartire un comando generico, come quello di fare la guardia a una specifica stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, le creature si limiteranno a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un comando, la creatura continuerà a eseguirlo finché il compito sarà completo. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di rispondere ai comandi che gli impartisci. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, devi lanciare questo incantesimo sulla creatura prima che l'attuale periodo di 24 ore abbia termine. Questo impiego dell'incantesimo riasserisce il tuo controllo su di un massimo di tre creature che hai animato con questo incantesimo, anziché animarne di nuove.
Se ottieni un Critico nella Prova di Magia puoi rianimare o riasserire il controllo su quattro ghoul. Con due Critici puoi animare o riasserire il controllo su cinque ghoul o due ghast o wight. Con tre Critici puoi animare o riasserire il controllo su sei ghoul, tre ghast o wight, o due mummie.

Creazione
Scuola: Illusione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che intendi creare)
Durata: Speciale
Afferri pezzi di materia d'ombra dal piano delle Ombre per creare, a gittata, oggetti non viventi di materia vegetale: beni morbidi, corda, legno o qualcosa di simile. Puoi usare questo incantesimo anche per creare oggetti minerali come pietra, cristallo o metallo. L'oggetto creato non può essere più grosso di un cubo di 1 metro di spigolo, e l'oggetto deve essere di una forma e materiale che hai già visto in passato.
La durata dipende dal materiale dell'oggetto. Se l'oggetto è composto da più materiali, usa la durata più breve. Tabella Materiale - Durato

Materia vegetale	1 giorno
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithral	1 minuto

Usare qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo farà fallire il nuovo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il cubo aumenta di 1 metro di spigolo.

Crescita di Spuntoni
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (sette spine affilate o sette ramoscelli, ciascuno di esse appuntito ad un'estremità)
Durata: 10 minuti
Il terreno in un raggio di 6 metri centrato su di un punto a gittata si contorce e genera spuntoni e spine molto acuminate. Per la durata, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra o si muove

all'interno dell'area, subisce 2d4 danni per ogni 1 metro percorsi. La trasformazione del terreno è talmente ben camuffata da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non abbia visto l'area al momento del lancio dell'incantesimo deve effettuare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, per riconoscere il pericolo rappresentato dal terreno prima di entrarvi.

Crescita Vegetale
Scuola: Animali e Piante
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni o 8 ore
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Questo incantesimo incanala vitalità nei vegetali entro una specifica area. Esistono due usi possibili per questo incantesimo, che conferiscono benefici immediati o a lungo termine. Se lanci questo incantesimo impiegando 1 azione, scegli un punto a gittata. Tutte i vegetali normali in un raggio di 30 metri centrato su quel punto diventano densi e folti. Una creatura che attraversa l'area quadruplica il costo del suo movimento.
Puoi escludere dai suoi effetti una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo.
Se lanci questo incantesimo nel corso di 8 ore, nutri la terra. Tutti i vegetali in un raggio di 750 metri centrato su di un punto a gittata diventano super produttivi per 1 anno. I vegetali producono il doppio del normale ammontare di cibo al momento del raccolto.
Se ottiene due Successo Critico Magico sortisci gli effetti delle 8 ore di lancio anche se l'incantesimo è stato lanciato con 2 Azioni.

Cuoco Invisibile
Scuola: Evocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un mestolo di legno e qualche goccia di olio di oliva, il cibo che si vuole cucinato)
Durata: 2 ore
Questo incantesimo crea una forza quasi invisibile solo delimitata da una leggera aura (di colore a tua scelta) capace e competente nel cucinare. Assieme al cuoco si manifesta anche un set di pentole e padelle nonché stoviglie ed un piccolo fornello da campo.
In base agli ingredienti a disposizione o erbe e verdure nel raggio di 100 metri (il cuoco non va a caccia) il cuoco cucinerà al meglio degli ingredienti preparando delle ottime vivande fino a 4 persone. L'incantesimo non crea cibo o acqua, questo deve essere a disposizione al momento del lancio dell'incantesimo.
Una volta a disposizione gli ingredienti entro le due ore il cuoco invisibile preparerà da mangiare. E' possibile anche affrettare l'esecuzione ma a discapito della qualità.
Nessuna delle pentole, stoviglie o fuoco può essere usato fuorché dal cuoco invisibile.
Se ottiene due Successo Critico Magico il Cuoco viene evocato con cibo necessario a sfamare 2 persone

Cura Ferite Leggere
Scuola: Acqua, Cura
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
La tua mano si riempie di energia positiva curativa, una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita uguale a 1d8 + modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo se usato su un non morto, tiro per colpire con incantesimo a tocco, lo danneggia dello stesso ammontare.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi 1d6 Punti Ferita in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Cura Ferite Serie
Scuola: Cura
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
La tua mano si riempie di energia positiva curativa, una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita uguale a 3d8 + 2*modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo se usato su un non morto, tiro per colpire con incantesimo a tocco, lo danneggia dello stesso ammontare.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi 1d6 Punti Ferita in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Cura Ferite Critiche
Scuola: Cura
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
La tua mano si riempie di energia positiva curativa, una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita uguale a 5d8 + 3*modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo se usato su un non morto, tiro per colpire con incantesimo a tocco,

lo danneggia dello stesso ammontare.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi 1d6 Punti Ferita in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Cura Ferite di Massa
Scuola: Cura
Rarità: Non Comune
Come le Cura Ferite ma curi fino a 4 creature, in un raggio di 9 metri.
Usi il triplo dei Punti Magia in più rispetto al Cura Ferite selezionato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella prova curi una creatura in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Dardo di Fuoco
Scuola: Fuoco
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scagli una scintilla infuocata a una creatura od oggetto a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco, se non è indossato o trasportato.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17 ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scagli una scintilla ulteriore.

Dardo Tracciante
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Un lampo di luce viaggia verso una creatura a gittata, scelta da te. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Danza Irresistibile
Scuola: Ammaliamento
Livello: 8, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio comincia un comico balletto sul posto: agitando le gambe, battendo i piedi e saltellando per la durata. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo incantesimo.
Una creatura che balla deve usare 2 Azioni di Movimento per ballare senza lasciare il suo spazio e ha -1d6 ai Tiri Salvezza su Riflessi e i Tiri per Colpire. Mentre il bersaglio è soggetto a questo incantesimo, le altre creature hanno +1d6 ai Tiri per Colpire contro di lui. Spendendo 2 Azioni la creatura che balla può effettuare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà per recuperare il controllo di se stessa. Se lo supera, l'incantesimo ha fine. Mentre balla si considera Distratto
Se ottieni 2 Successo Critico Magico la durata aumenta di 1 ora

Dardo arcano
Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 Turno, Concentrazione
Crei un dardo luminoso di forza magica. Lanciare uno o più dardi già evocati costa 1 Azione. Il dardo colpisce una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio e li puoi dirigere perché colpiscano una o più creature.
Crei un dardo aggiuntivo quando raggiungi CM 3, CM 5, CM 7 e CM 9. Il danno aumenta di 2 per volta che hai preso Adepto della Magia sulla Lista Universale fino ad un massimo di 5 aumenti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo.

Dardo occulto
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un fascio di energia crepitante si dirige verso una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con

incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da forza.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17 ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Ogni 2 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un altro fascio di energia.

Desiderio
Scuola: Evocazione
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V,S,M (gemme per 20000 mo)
Durata: Istantanea
Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale possa lanciare. Semplicemente parlando ad alta voce e consumando le gemme tenute in mano, puoi modificare le stesse fondamenta della realtà a seconda dei tuoi bisogni.
L'uso basilare di questo incantesimo è quello di riprodurre l'effetto di qualsiasi altro incantesimo con livello 8 o meno. Non devi soddisfare nessuno dei requisiti dell'incantesimo, comprese le componenti materiali costose. L'incantesimo ha semplicemente effetto.
In alternativa, puoi creare uno dei seguenti effetti a tua scelta:
- Crei un oggetto del valore massimo di 25000 mo, che non sia un oggetto magico. L'oggetto non può avere dimensioni superiori ai 90 metri in qualsiasi dimensione, e compare in uno spazio non occupato sul terreno.
- Permetti fino a venti creature che puoi vedere di recuperare tutti i Punti Ferita, e termini tutti gli effetti su di loro descritti dall'incantesimo ristorare superiore.
- Conferisci a un massimo di dieci creature che puoi vedere la resistenza a un tipo di danno a tua scelta.
- Conferisci a un massimo di dieci creature che puoi vedere l'immunità a un singolo incantesimo o altro effetto magico per 8 ore. Per esempio, potresti rendere te e tutti tuoi compagni immuni all'attacco risucchia vita del lich.
- Annulli un qualsiasi evento recente obbligando a ritirare qualsiasi tiro effettuato nell'ultimo round (compreso il tuo ultimo round). La realtà si rimodella per assecondare il nuovo risultato. Puoi far sì che il nuovo tiro abbia +2d6 o -2d6, puoi scegliere se usare il tiro originale o il nuovo tiro. Potresti anche riuscire a ottenere altro, oltre gli obiettivi negli esempi di cui sopra.

Definisci i tuoi desideri quanto più possibile al Narratore. Il Narratore ha grande spazio di manovra nel decidere cosa accada in questi casi; maggiore il desiderio, più grosse le probabilità che qualcosa vada storto. L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, l'effetto desiderato manifestarsi solo in parte, oppure potresti subire delle conseguenze impreviste, in base a come hai proferito il desiderio. Lo stress del lanciare questo incantesimo per creare qualsiasi effetto che non sia riprodurre un altro incantesimo ti indebolisce.
Dopo averne retto lo stress, ogni volta che lancerai un incantesimo, fino a che non avrai terminato una notte di riposo, subirai 1d10 danni da Vuoto per livello/2 dell'incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o diminuito in alcun modo. Inoltre, la tua Costituzione scende a -3, se non è già a -3 o meno, per 2d4 giorni.
Per ciascun giorno che trascorri a riposare e non svolgere altro che un'attività leggera, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Tira 1d100, se fai da 1 a 33% tu non sarai mai più in grado di lanciare desiderio a causa dello stress sofferto, 34%-66% invecchi di 5 anni, 67%-99% non succede alcune effetto particolare, 100% recuperi immediatamente lo stress del lancio.
In caso di 2 Successi Critici magico ottenuti non subisci effetti collaterali dal lancio di Desiderio.

Destriero Fantasma
Scuola: Illusione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Una creatura quasi reale simile a un cavallo di taglia Grande, appare sul terreno in uno spazio non occupato di tua scelta e a gittata. Decidi tu l'aspetto della creatura, e questa compare equipaggiata di sella, morso e briglia. Qualsiasi equipaggiamento creato dall'incantesimo svanisce in una nuvola di fumo se viene portato a più di 3 metri di distanza dal destriero. Per la durata, tu o una creatura di tua scelta potete cavalcare il destriero. La creatura usa le statistiche del cavallo da corsa, eccetto che ha velocità 30 metri e può percorrere 15 chilometri in un'ora, o 20 chilometri ad andatura veloce. Quando l'incantesimo termina, il destriero inizia gradualmente a svanire, dando al cavallerizzo 1 minuto per smontare di sella. L'incantesimo termina se usi un'azione per interromperlo o se il destriero subisce danni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di un ora oppure crei una cavalcatura in più.

Disco Fluttuante
Scuola: Evocazione
Livello: 1, Comune
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 leggermente concavo, perfettamente circolare, di 1 metro di diametro e 2,5 centimetri di spessore che fluttua a 1 metro da terra, in uno spazio non occupa-

to di tua scelta a gittata e che puoi vedere. Il disco rimane attivo per la durata, e può sostenere 250 chili. Se gli viene poggiato sopra un peso superiore, l'incantesimo termina e tutto quello che vi si trova sopra cade a terra. Finché ti trovi entro 6 metri da esso, il disco è immobile. Se ti muovi più di 6 metri lontano da esso, il disco ti segue in modo da rimanere sempre a 6 metri da te. Può muoversi attraverso terreno disomogeneo, su e giù per le scale, pendenze e simili, ma non può superare cambi di altitudine di 3 o più metri. Per esempio, il disco non può attraversare un fossato profondo 3 metri, né potrebbe lasciare il fossato se fosse creato in fondo a esso. Il disco può essere afferrato dall'incantatore e spostato manualmente. Se ti allontani più di 30 metri dal disco (di solito perché non riesce ad aggirare un ostacolo nel seguirti) l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Disintegrazione
Scuola: Trasmutazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una calamita e un pizzico di polvere)
Durata: Istantanea
Un sottile raggio verde parte dal tuo dito puntato verso un bersaglio a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o una creazione di forza magica, come un muro creato da muro di forza. Una creatura bersaglio di questo incantesimo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 10d6 + 40 danni da forza se fallisce il Tiro Salvezza, la metà del danno se riesce. Se questo danno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, questi è disintegrato. Una creatura disintegrata e tutto quello che indossa e trasporta, eccetto gli oggetti magici, viene ridotta a una pila di sottile polvere grigia. La creatura può essere riportata in vita solo tramite l'intervento di un Patrono
Questo incantesimo disintegra automaticamente gli oggetti non magici o una creazione di forza magica di taglia Grande o più piccola. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza di taglia Enorme o più grossa, questo incantesimo disintegra una porzione di essa pari a un cubo di 3 metri di spigolo. Gli oggetti magici ignorano questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia danno aumenta di 4d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Dissolvi il Bene e il Male
Scuola: Abiurazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (Acqua santa o argento e ferro in polvere)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Un'energia luminosa ti circonda e ti protegge da fatati, non morti e creature originarie di luoghi al di là del Piano Materiale. Per la durata, i celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Puoi terminare l'incantesimo anticipatamente usando una delle seguenti funzioni speciali.
Spezzare Ammaliamento. Con un'azione, puoi entrare in contatto con una creatura affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, elementale, fatato, demoni o non morto. La creatura con cui sei in contatto non è più affascinata, spaventata o posseduta da queste creature.
Congedo. Con un'azione, effettua un attacco da mischia contro un celestiale, elementale, fatato, demone o non morto nella tua portata. Se lo colpisci, puoi cercare di rimandare la creatura al suo piano di origine. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o venire rispedita sul suo piano nativo (se non vi si trova già). Se non si trovano sul loro piano nativo, i non morti vengono rispediti nel Mondo delle Ombre e i fatati nel Primo Mondo.

Dissolvi Magie
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di livello 3 o più basso sul bersaglio ha fine. Ogni Successo Critico Magico su un incantesimo ne aumenta di uno il livello. Se lanciato su un oggetto che manifesta un incantesimo questo viene disattivato per 10 minuti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il livello dispellabile aumenta di 1. In caso di 3 successi critici si può disperdere permanentemente un effetto su un oggetto non artefatto.

Dissolvi Magie Avanzato
Scuola: Abiurazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 3 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (polvere di diamante per un valore di 200 mo)
Durata: Istantanea
Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di livello 5 o più basso sul bersaglio ha fine. Ogni Successo Critico Magico su un incantesimo ne aumenta di uno il livello. Se lanciato su un oggetto che manifesta un incantesimo questo viene disattivato per 10 minuti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il livello dispellabile aumenta di 1.

Distruggere nonmorto
Scuola: Cura
Livello: 3, Non Comune

Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una reliquia di un Devoto di Thaft o Sumkjt)
Durata: Istantanea
Scegli un nonmorto entro 36 metri. Un raggio luminoso si propaga dalla tua mano avvolgendo la creatura. Il nonmorto effettua un Tiro Salvezza su Tempra per dimezzare 4d12 danni da energia positiva.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d12.

Dito

Scuola: Ammaliamento
Livello: 0, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: 3 round
Fai il dito (o pernacchia o gesto dell'ombrello) all'avversario che deve poterlo vedere (o sentire)
Questo deve fare un Tiro Salvezza su Volontà, se riesce non succede nulla. Se fallisce il TS di 5 o più viene umiliato, per i prossimi 2 round ha una penalità di un 2 ai Tiri per Colpire, TS ed alle prove di Competenza.
Se fallisce il TS di 3 o 4, viene mortificato, fino alla fine del prossimo round ha una penalità di 2 ai Tiri per Colpire e Competenza.
Se fallisce il TS di 2 o 1, è punito, fino alla fine del prossimo round ha una penalità di 2 ai Tiri per Colpire o Difesa (scelta dell'obiettivo).
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una altra creatura che possa vedere il gesto.

Dito della Morte

Scuola: Necromanzia
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Invii una scarica di energia negativa a una creatura a gittata e che puoi vedere, provocandole profondo dolore. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 7d8 + 30 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Un umanoide ucciso da questo incantesimo si rianima come zombi sotto il tuo comando permanente all'inizio del tuo prossimo round, e seguirà i tuoi ordini verbali al meglio delle sue capacità.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Divinazione

Scuola: Divinazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla tua religione, il cui valore complessivo sia di 25 mo, che saranno consumati dall'incantesimo)
Durata: Istantanea
La tua magia e un'offerta votiva ti mettono in comunicazione con un Patrono o il servitore di un Patrono. Gli puoi porre una singola domanda in merito a uno specifico obiettivo, evento o attività che debba verificarsi entro 7 giorni. Il Narratore dà una risposta veritiera. La replica potrebbe essere una breve frase, una rima criptica o un presagio.
L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come il lancio di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato.
Se lanci l'incantesimo due o più volte prima di aver 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: Ammaliamento, Animali e Piante
Livello: 4, Molto Raro - Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Cerchi di affascinare una bestia a gittata che puoi vedere. Essa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati la state combattendo.
Mentre la bestia è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (richiede 1 azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità.
Puoi impiegare 2 tue azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una Azione di Reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.
Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Mostri

Scuola: Ammaliamento
Livello: 8, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri

Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Cerchi di affascinare una creatura a gittata che puoi vedere. Essa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati la state combattendo.
Mentre la creatura è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (richiede 1 azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità.
Puoi impiegare due tua Azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round la creatura effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non le permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una Azione di Reazione alla creatura, ma ciò richiede l'uso della tua reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Persone

Scuola: Ammaliamento
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Esso deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare Affascinato per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati lo state combattendo.
Mentre il bersaglio è affascinato, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi al bersaglio mentre sei cosciente (richiede 1 azione), a cui esso obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se il bersaglio completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà al meglio delle sue capacità.
Puoi impiegare 2 Azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una Azione di Reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Eroismo

Scuola: Ammaliamento
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una creatura consenziente con cui sei in contatto vene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo round, ottiene Punti Ferita temporanei pari al tuo valore di Intelligenza o modificatore da incantesimo. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i Punti Ferita temporanei rimanenti derivati da questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra creatura.

Esilio

Scuola: Abiurazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un oggetto disprezzato dal bersaglio)
Durata: 1 minuto
Cerchi di spedire una creatura a gittata e che puoi vedere in un altro piano di esistenza. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o venire esiliato. Se il bersaglio è natio del piano di esistenza in cui ti trovi, esili il bersaglio in un semipiano innocuo. Mentre è lì, il bersaglio è inabile. Il bersaglio rimane lì fino al termine dell'incantesimo, quando riapparirà nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale adesso è occupato. Se il bersaglio è natio di un diverso piano di esistenza da quello in cui ti trovi, il bersaglio svanisce emettendo un lieve scoppio, tornando al suo piano natio. Se l'incantesimo termina prima che sia trascorso 1 minuto, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale è occupato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra creatura, oppure la creatura è bandita per una settimana.

Esplosione Solare

Scuola: Invocazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (fuoco e un pezzo di pietra di sole)
Durata: Istantanea
Un'intensa luce solare illumina in un raggio di 18 metri centrato su di un punto a gittata, scelto da te. Tutte le

creature all'interno della luce devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 12d6 danni da Luce e resta accecata per 1 minuto. Se lo supera, subisce la metà dei danni e non resta accecata dall'incantesimo. Non morti e melme hanno -2d6 a questo Tiro Salvezza. Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro Tiro Salvezza su Tempra alla fine di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza, non è più accecata.
Nella sua area, questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità generata da un incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 6d6.

Estasiare
Scuola: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Intessi una serie di parole svianti, facendo sì che delle creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e possano sentirti, effettuino un Tiro Salvezza su Volontà. Qualsiasi creatura che non può restare affascinata supera il Tiro Salvezza automaticamente, e se tu o i tuoi compagni state combattendo una creatura, questa ha +1d6 al Tiro Salvezza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio ha -1d6 sulle prove di Consapevolezza effettuate per percepire una qualsiasi creatura diversa da te fino al termine dell'incantesimo o finché il bersaglio non può più sentirti. L'incantesimo termina se sei reso inabile o non puoi più parlare.

Evoca Animali
Scuola: Animali e Piante
Livello: 3, Non Comune
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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia appariranno due bestie in più.

Evoca Cavalcatura
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Evochi uno spirito che assume la forma di una cavalcatura insolitamente intelligente, forte e leale, stabilendo un legame duraturo con esso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il destriero assume la forma di tua scelta, come quella di un cavallo da guerra, un pony, un cammello, un alce o un mastino (il Narratore potrebbe darti la possibilità di evocare come destrieri anche altri tipi di animali). Il destriero ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o demone (a tua scelta) invece del suo normale tipo. Inoltre, se il tuo destriero ha Intelligenza -3 o meno, la sua Intelligenza diventa -2, e ottiene la capacità di comprendere un linguaggio a tua scelta tra quelli che sei in grado di parlare. Il tuo destriero serve da cavalcatura, sia in combattimento che fuori da esso, e possiedi un legame istintivo con esso, che vi permette di combattere come foste un unico insieme.
Quando il destriero scende a 0 Punti Ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. puoi congedare il destriero in qualsiasi momento con un'azione, facendolo sparire. In entrambi i casi, lanciare di nuovo questo incantesimo evoca lo stesso destriero, ripristinato al massimo dei suoi Punti Ferita.
Non puoi avere più di un destriero legato da questo incantesimo alla volta. Con un'azione, puoi liberare il destriero da questo legame in qualsiasi momento, facendolo sparire.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura un ora in più.

Evoca Elementale
Scuola: Aria, Acqua, Terra, Fuoco
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (incenso bruciato per l'aria, argilla malleabile per la terra, zolfo e fosforo per il fuoco, o acqua e sabbia per l'acqua)
Durata: 1 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 (se il comando è complesso consumi delle azioni). Se non dai comandi all'elementale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.
Ogni Lista di Magia può evocare solo il proprio Elementale specifico
Per due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il grado di sfida dell'elementale evocato aumenta di 1

Evoca Elementali Minori
Scuola: Aria, Acqua, Terra, Fuoco
Livello: 4, Non Comune
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 della seguenti opzioni per decidere cosa appare:

- Un elementale di grado di sfida 2 o meno
- Due elementali di grado di sfida 1 o meno
- Quattro elementali di grado di sfida 1/2 o meno
- Otto elementali di grado di sfida 1/4 o meno

Un elementale evocato sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o l'incantesimo termina. 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 (se il comando è complesso consumi delle azioni). Se non dai comandi agli elementali, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.
Ogni Lista di Magia può evocare solo il proprio Elementale specifico
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia appariranno due Elementali in più.

Evocazioni Istantanee
Scuola: Evocazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1000 mo)
Durata: Fino a che dissolto
Entri a contatto con un oggetto del peso di 5 chili o meno e la cui dimensione più grossa non superi i 180 centimetri. L'incantesimo lascia un marchio sulla superficie dell'oggetto e ne incide invisibilmente il nome sullo zaffiro usato come componente materiale. Ogni volta che lanci questo incantesimo, devi usare uno zaffiro diverso.
In qualsiasi momento successivo, puoi usare 2 Azioni per pronunciare il nome dell'oggetto e frantumare lo zaffiro. L'oggetto appare istantaneamente nella tua mano quale che sia la distanza fisica o planare che vi separa, e l'incantesimo ha termine.
Se un'altra creatura sta impugnando o trasportando l'oggetto, frantumare lo zaffiro non trasporterà l'oggetto da te, ma invece apprenderai chi sia la creatura che ne è in possesso e indicativamente dove si trovi in questo momento.
Dissolvi magie, o un effetto simile applicato con successo allo zaffiro, termina l'effetto dell'incantesimo.

Fabbricare
Scuola: Trasmutazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Converti le materie prime in prodotti finiti dello stesso materiale. Per esempio, puoi fabbricare un piccolo ponte di legno da un cumulo di alberi, una corda da un mucchio di canapa, e abiti dal lino o la lana. Scegli le materie prima che puoi vedere a gittata. Puoi fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (contenuto in un cubo di 3 metri di spigolo, o otto cubi connessi di 1 metro di spigolo) data una sufficiente quantità di materie prime. Se stai lavorando con il metallo, la pietra o altre sostanze minerali, l'oggetto fabbricato non può essere più grande di taglia Media (contenuto in un singolo cubo di 1 metro di spigolo). La qualità degli oggetti creati da questo incantesimo è commisurata alla qualità delle materie prime.
Tramite questo incantesimo non si possono creare o trasmutare creature od oggetti magici. Inoltre non puoi usarlo per creare oggetti che normalmente richiedono un alto livello di lavorazione, come i gioielli, le armi, il vetro o le armature, a meno che tu non abbia la competenza con il tipo di strumenti da artigiano utilizzati per costruire questi oggetti. In caso di critico nella Prova di Magia si possono processare più volumi o produrre con maggiore qualità.

Fatale
Scuola: Illusione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Attingendo alle paure più intime di un gruppo di creature, crei delle creature illusorie nella loro mente, visibili solo a loro. Ogni creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su di un punto a tua scelta nella gittata, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura diventa spaventata per la durata. L'illusione affonda nelle paure più intime della creatura, manifestando i suoi incubi peggiori come una implacabile minaccia. Alla fine di ciascun round della creatura spaventata, questa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 4d10 danni. Se supera il Tiro Salvezza, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Favore Divino
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Le tue preghiere potenziano te e la tua arma. Fino al termine dell'incantesimo, quando colpisce, la tua arma infligge 1d4 danni da Luce aggiuntivi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la tua arma causa +1 danno aggiuntivo da Luce.

Ferire
Scuola: Necromanzia
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scateni una malattia virulenta su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 14d6 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza, i suoi Punti Ferita massimi sono ridotti per 1 ora di un ammontare uguale al danno da Vuoto subito. Qualsiasi effetto che rimuova una malattia permette ai Punti Ferita massimi del personaggio di poter tornare al valore normale prima che trascorra quel tempo.

Fermare il Tempo
Scuola: Trasmutazione
Livello: 9, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: Istantanea
Fermi brevemente il flusso del tempo per tutti, tranne che per te. Il tempo non scorre per le altre creature, mentre tu effettui 1d4 + 1 round di fila, durante i quali puoi effettuare azioni e muoverti come sempre. Questo incantesimo termina se una delle azioni che usi durante questo periodo, o qualsiasi effetto che crei durante questo periodo, ha effetto su di una creatura diversa da te o su di un oggetto indossato o trasportato da qualcuno che non sia tu. Inoltre, l'incantesimo termina se ti muovi in un posto lontano più di 300 metri da quello in cui lo hai lanciato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 round. In caso di due Successo Magico Critico puoi escludere un altra creatura dal fermarsi del tempo.

Fiamma Perenne
Scuola: Universale
Livello: 2, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 75 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 giorno
Una luminosità simile a quella prodotta da una torcia si sprigiona da un oggetto con cui sei in contatto. L'effetto sembra quello di una normale fiamma, ma non produce calore né necessita ossigeno. Una fiamma perenne può essere celata o nascosta ma non può essere smorzata né spenta.

Fiamma Sacra
Scuola: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola discende su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 1d8 danni da Luce. Il bersaglio non riceve il beneficio della copertura per questo Tiro Salvezza.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando la somma dei Tratti in comune con il Patrono raggiunge 5, 11 e 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia discende una fiamma in più che deve colpire un bersaglio diverso entro gittata.

Fiotto Acido
Scuola: Evocazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scagli una bolla di acido. Scegli una creatura a gittata o due creature a gittata che siano entro 1 metro l'una dall'altra. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 1d6 danni da acido.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scagli una bolla di acido in più entro gittata.

Folata di Vento
Scuola: Aria
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (linea di 18 metri)
Componenti: V, S, M (un seme di legume)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una linea di forte vento lunga 18 metri e larga 3 metri esplode partendo da te in una direzione a tua scelta, per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che inizia il suo round dentro la linea deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o venire spinta lontano da te di 3 metri, seguendo la direzione della linea.
Qualsiasi creatura sulla linea deve spendere il doppio del movimento per avvicinarsi a te.
La folata disperde gas o vapori, estingue candele, torce e simili fiamme non protette nell'area. Le fiamme

protette, come quelle della lanterne, si agitano, e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Come 1 Azione durante ciascun tuo round, prima del termine dell'incantesimo, puoi cambiare la direzione in cui la linea si proietta da te.
Un arma da lancio che attraversa una folata di vento ha il 50% di mancare il bersaglio.

Forma Eterea
Scuola: Trasmutazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Massimo 8 ore
Entri nelle regioni di confine del Piano Etereo, nell'area che si sovrappone al tuo piano attuale. Resti sul Confine Etereo per la durata o finché non usi un'azione per interrompere l'incantesimo. Se ti muovi verso l'alto o il basso, il costo del movimento è raddoppiato, se ti muovi invece orizzontalmente il movimento è raddoppiato per azione di movimento. Puoi vedere e udire il piano da cui provieni, ma tutto quello che si trova lì ti appare grigio, e non puoi vedere a più di 18 metri di distanza.
Mentre sei sul Piano Etereo, può interagire solo con altre creature su quel piano. Le creature che non sono sul Piano Etereo non ti possono percepire né interagire con te, a meno che una capacità speciale o la magia gli fornisca la possibilità di farlo.
Ignori tutti gli oggetti e gli effetti che non sono sul Piano etereo, potendo così attraversare gli oggetti che percepisci sul piano da cui provieni. Quando l'incantesimo termina, ritorni immediatamente al piano da cui provieni nel punto che occupi attualmente. Se quando accade occupi lo stesso spazio di un oggetto solido o di una creatura, vieni immediatamente spostato nel più vicino spazio non occupato che puoi occupare e subisci 6 danni da forza per ogni metro di cui vieni spostato (o sua frazione). Questo incantesimo non ha effetto se lo esegui mentre sei già nel Piano Etereo o su di un piano che non vi confina, come uno dei Piani Esterni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi portare con te un altra creatura.

Forma Gassosa
Scuola: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pezzo di garza e un filo di fumo)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Trasformi una creatura consenziente insieme a tutto ciò che sta indossando e trasportando, in una nube vaporosa per la durata. L'incantesimo termina se la creatura scende a 0 Punti Ferita. Le creature incorporee ignorano questo effetto. Mentre è in questa forma, l'unico metodo di movimento del bersaglio è una velocità di volo 3 metri. Il bersaglio può entrare e occupare lo spazio di un'altra creatura. Il bersaglio ha resistenza ai danni non magici, e ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi. Il bersaglio può attraversare piccoli buchi, strettoie, e anche semplici fori, sebbene consideri i liquidi come superfici solide. Il bersaglio non può cadere e resta fluttuante nell'aria anche se stordito o altrimenti reso inabile.
Mentre è nella forma di una nube vaporosa, il bersaglio non può parlare né manipolare oggetti, e qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando non può essere gettato, usato o altrimenti impiegato. Il bersaglio non può attaccare né lanciare incantesimi.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una altra creatura.

Forme Animali
Scuola: Animali e Piante
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 24 ore
Trasformi magicamente altre creature in bestie. Scegli un qualsiasi numero di creature consenzienti a gittata e che puoi vedere. Trasformi ciascun bersaglio nella forma di una bestia di taglia Grande o minore con un grado di sfida 4 o inferiore. Nei round successivi, puoi usare 2 Azioni per trasformare le creature soggette in nuove forme.
La trasformazione permane per ciascun bersaglio per la durata dell'incantesimo, o finché quel bersaglio scende a 0 Punti Ferita o muore. Puoi scegliere una forma diversa per ciascun bersaglio. Le statistiche di gioco del bersaglio sono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta, a eccezione dei Tratti e dei punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma che restano quelli del bersaglio. Il bersaglio assume i Punti Ferita della sua nuova forma e, quando ritorna alla sua forma normale, ritorna al numero di Punti Ferita che aveva prima di trasformarsi. Se si ritrasforma perché è sceso a 0 Punti Ferita, il danno in eccesso viene applicato alla forma originale. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 Punti Ferita, essa non è priva di sensi. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può parlare né lanciare incantesimi.
L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare, impugnare o in altro modo beneficiare del suo equipaggiamento.

Frantumare
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di metallo)
Durata: Istantanea
Un forte rombo, molto intenso, erutta da un punto a gittata di tua scelta. Ogni creatura in una sfera di 3 metri di raggio centrata su quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 3d8 danni da suono se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di

questi danni se lo supera. Una creatura composta di materiale inorganico, come pietra, cristallo o metallo, ha -1d6 sul Tiro Salvezza. Un oggetto non magico che non è indossato né trasportato subisce anch'esso danni se si trova nell'area dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Freccia Acida
Scuola: Acqua, Terra
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (una foglia di rabarbaro in polvere e uno stomaco di pitone)
Durata: Istantanea
Una freccia verde luminosa saetta verso un bersaglio a gittata ed esplode con uno spruzzo d'acido. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido al termine del suo prossimo round. Se manchi, la freccia spruzza il bersaglio di acido infliggendo la metà dei danni iniziali e non arrecando danni al termine del prossimo round del bersaglio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d4.

Fulmine
Scuola: Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (linea di 30 metri)
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia e una verga d'ambra, cristallo o vetro)
Durata: Istantanea
Esplodi un fulmine che forma una linea lunga 30 metri e larga 1 metro che parte da dove ti trovi in una direzione scelta da te. Ogni creatura sulla linea deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.
Il fulmine se lanciato contro della pietra dura lavorata rimbalza con un angolo di uscita uguale a quello di entrata (\|/) (180-angolo di entrata). Un fulmine lanciato in acqua crea una sfera di 3 metri di raggio di elettricità nel punto in cui entra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 3d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Fulmini Incatenati
Scuola: Aria
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un pò di pelliccia; un pezzo d'ambra, vetro o una verga di cristallo; e tre spille d'argento)
Durata: Istantanea
Crei una saetta di elettricità che colpisce un bersaglio a gittata che puoi vedere, scelto da te. Da questo si genera una ulteriore saetta che colpisce il più vicino bersaglio entro 6 metri. Il processo continua finché non sono state colpite 7 bersagli o non c'è più nessun nuovo avversario a distanza. Un bersaglio può essere una creatura o oggetto almeno di taglia media e può essere bersaglio di una sola saetta. Un bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Il bersaglio subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la saetta si protende su un ulteriore bersaglio.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Fuorviare
Scuola: Illusione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: S
Durata: 1 ora
Diventi invisibile nello stesso momento in cui un tuo doppione illusorio compare nel posto in cui ti trovi. Il doppione resta per la durata dell'incantesimo, ma l'invisibilità termina se attacchi o lanci un incantesimo. Puoi usare 2 Azioni per far muovere il doppione illusorio fino al doppio della tua velocità e fargli compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia.
Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui si trova lui. Durante ciascun tuo round, con un'Azione, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

Gabbia di Forza
Scuola: Invocazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo)
Durata: 1 ora
Una prigione cubica, immobile e invisibile, composta di forza magica compare intorno a un'area a gittata da te scelta. La prigione può essere una gabbia o una scatola solida, a tua scelta. Una prigione nella forma di una gabbia può avere 6 metri di lato ed essere composta da sbarre di 1,5 centimetri separate di 1,5 centimetri tra di loro e fornisce una copertura

completa alle creature all'interno. Una prigione a forma di scatola può avere 3 metri di lato, creando una barriera solida che impedisce a qualsiasi materia di attraversarla e bloccando qualsiasi incantesimo lanciato dall'interno o l'esterno dell'area. Quando lanci questo incantesimo, qualsiasi creatura che è completamente all'interno della gabbia, 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 Volontà. Se lo supera, la creatura può usare quella magia per sfuggire alla gabbia. Se lo fallisce, la creatura non può uscire dalla gabbia e spreca l'uso dell'incantesimo o dell'effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo, bloccando così il viaggio etereo.
Questo incantesimo non può essere dissolto da Dissolvi Magie ma solo con Dissolvi Magie Avanzato.

Giara Magica

Scuola: Necromanzia
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una gemma, cristallo, reliquario o qualche altro contenitore ornamentale del valore di almeno 500 mo)
Durata: Finché a che dissolto
Il tuo corpo entra in uno stato catatonico mentre la tua anima lo abbandona ed entra nel contenitore da te usato come componente materiale. Mentre la tua anima occupa il contenitore, sei consapevole dei tuoi dintorni come se fossi nello spazio del contenitore. Non puoi muoverti né usare reazioni. L'unica azione che puoi effettuare è quella di proiettare la tua anima fino a 30 metri di distanza, fuori dal contenitore, ritornando al tuo corpo vivente (e terminando l'incantesimo) o cercando di possedere un corpo umanoide. Puoi tentare di possedere qualsiasi umanoide entro 30 metri da te e che tu possa vedere (le creature protette dagli incantesimi protezione dal bene e dal male o cerchio magico non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo fallisce, la tua anima entra nel corpo del bersaglio, mentre l'anima del bersaglio resta intrappolata nel contenitore. Se lo supera, il bersaglio resiste ai tuoi tentativi di possederlo, e non puoi tentare di possederlo nuovamente prima che siano trascorse 24 ore.
Una volta che possiedi il corpo di una creatura, lo puoi controllare. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura, a eccezione dei tuoi Tratti e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni i benefici forniti dalle Abilità. Se il bersaglio possiede delle Abilità non puoi usarne nessuna.
Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire i dintorni del contenitore usando i propri sensi, ma non può muoversi né effettuare alcuna azione.
Mentre possiedi un corpo, puoi usare 2 Azioni per ritornare dal corpo ospite al contenitore, se ti trovi entro 30 metri da esso, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre sei al suo interno, la creatura muore, e tu devi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà contro la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Se lo superi, ritorni al contenitore, se si trova entro 30 metri da te. Altrimenti, morirai.
Se il contenitore viene distrutto o l'incantesimo termina, la tua anima ritorna immediatamente al tuo corpo. Se il tuo corpo è più di 30 metri lontano o se è morto mentre cerchi di farvi ritorno, morirà anche la tua anima. Se l'anima di un'altra creatura è nel contenitore quando viene distrutto, l'anima della creatura ritorna al suo corpo, se il corpo è vivo e si trova entro 30 metri, altrimenti, la creatura muore. Quando l'incantesimo termina, il contenitore viene distrutto.

Glifo di Interdizione

Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V. S, M (incenso e diamante in polvere del valore di almeno 200 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto o attivato
Quando lanci questo incantesimo, inscrivi un glifo che danneggia altre creature su di una superficie (come un tavolo o una sezione di pavimento o muro) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro, una pergamena o un forziere) per celare il glifo. Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.
Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi. Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.
Per i glifi inscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi a una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è inscritto il glifo. Per i glifi inscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi a una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo. Una volta che il glifo è stato attivato, l'incantesimo ha termine.
Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso), specie di creatura (per esempio, l'interdizione potrebbe agire contro le aberrazioni o gli elfi oscuri), o specifici Tratti. Puoi anche predisporre condizioni per evitare

che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.
Quando inscrivi il glifo scegli rune esplosive o glifo incantesimo.

- *Glifo Incantesimo.* Puoi inserire un incantesimo preparato di livello 2 o inferiore nel glifo lanciandolo come parte della creazione del glifo. L'incantesimo deve prendere come bersaglio una singola creatura o un'area. L'incantesimo che viene inserito non ha effetto immediato se lanciato in questo modo. Quando il glifo è attivato, l'incantesimo inserito viene lanciato. Se l'incantesimo ha un bersaglio, prende come bersaglio la creatura che ha attivato il glifo. Se l'incantesimo agisce su di un'area, l'area è incentrata su quella creatura. Se l'incantesimo evoca creature ostili o crea oggetti o trappole nocive, questi appaiono quanto più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. Se l'incantesimo richiede concentrazione, questa è mantenuta fino al termine della sua normale durata.

- *Rune Esplosive.* Quando attivato, il glifo erutta energia magica in una sfera di raggio 6 metri centrata sul glifo. La sfera si propaga intorno agli angoli. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 5d8 danni da acido, fulmine, fuoco, freddo o suono se fallisce il Tiro Salvezza (a tua scelta quando crei il glifo), o la metà di questi danni se supera il Tiro Salvezza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella prova di magia il danno del glifo rune esplosive aumenta di 1d8.

Globo di Invulnerabilità
Scuola: Abiurazione
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 3 metri)
Componenti: V. S, M (una pallina di vetro o di cristallo che si frantuma quando l'incantesimo termina)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una barriera immobile e lievemente scintillante si erge in un raggio di 3 metri intorno a te e vi rimane per la durata.
Qualsiasi incantesimo di Livello 4 (ad esclusione di risultati superiori grazie a critici magici) o più basso lanciato dall'esterno della barriera non può agire sulle creature o gli oggetti al suo interno. Questi incantesimi vengono soppressi se prendono come bersaglio creature e oggetti all'interno della barriera o coinvolgono l'area su cui è la barriera.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi bloccare un livello superiore di incantesimo.

Gragnola di Ghiande di Kyrin
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 50 metri
Componenti: V, S, M (9 ghiande che vengono consumate, un pezzo di caucciù)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti 9 ghiande di energia magica e queste incominciano a vorticare 30 centimetri sopra la tua spalla. Ogni round, spendendo 1 Azione, puoi lanciare fino a 5 ghiande contro uno o più bersagli. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante, per bersaglio indipendentemente dal numero di ghiande che gli tiri. Ogni ghianda se colpisce fa 1d4 di danno da botta.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi incantare due ghiande in più.

Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin
Scuola: Animali e Piante, Fuoco
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azione
Gittata: 50 metri
Componenti: V, S, M (9 ghiande che vengono consumate, un pezzo di caucciù)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti 9 ghiande di energia magica e queste incominciano a vorticare 30 centimetri sopra la tua spalla. Ogni round, spendendo 1 Azione, puoi lanciare fino a 5 ghiande contro uno o più bersagli. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante o Fuoco, per bersaglio indipendentemente dal numero di ghiande che gli tiri. Ogni ghianda se colpisce fa 1d4 di danno da botta + 1d4 di danno da fuoco.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi incantare due ghiande in più.

Gragnola di Limoni Kyrin
Scuola: Animali e Piante, Terra
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (almeno 9 gocce di limone, una boccetta)
Durata: 1 round per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti una boccetta con dentro almeno 9 gocce di limone. Ogni round, spendendo 1 Azione, puoi spruzzare fino a 2 gocce di limone, delle 9 totali, contro uno o più bersagli entro 30 metri. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante o Terra, per bersaglio indipendentemente dal numero di gocce che gli tiri. Ogni goccia se colpisce fa 1d6+1 danni da acido.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi creare due gocce di limone in più.

Gragnola di Marroni di Kyrin
Scuola: Animali e Piante
Livello: 5, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 60 metri

Componenti: V, S, M (9 marroni che vengono consumati, un pezzo di caucciù)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti 9 marroni di energia magica e queste incominciano a vorticare 60 centimetri sopra la tua spalla. Ogni round, spendendo 1 Azioni, puoi lanciare fino a 5 marroni contro uno o più bersagli. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante, per bersaglio indipendentemente dal numero di ghiande che gli tiri. Ogni ghianda se colpisce fa 2d8+4 di danno da botta
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi incantare due marroni in più.

Grido di dolore
Scuola: Necromanzia
Livello: 1, Raro
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: personale
Componenti: V
Durata: Tstantanea
Come Azione di Reazione emetti un grido di dolore quando colpito in mischia. La creatura che ti ha colpito deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o subito 2d4 di danno da Vuoto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia causi 1d4 di danno in più.

Guarigione
Scuola: Cura
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. un'ondata di energia positiva curativa travolge la creatura, facendole recuperare 70 Punti Ferita. L'incantesimo pone anche termine a qualsiasi cecità, sordità e malattia (anche magica) che affligga il bersaglio. Questo incantesimo causa 50 Punti Ferita di danno ad un non morto con un Tiro per Colpire con incantesimo a tocco.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'ammontare guarito aumenta di 20.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi **Seguaci** dello stesso Patrono l'incantesimo cura 90 Punti Ferita.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi **Devoti** dello stesso Patrono l'incantesimo riporta a pieno di Punti Ferita.

Guarigione di Massa
Scuola: Cura
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un effluvio di energia guaritrice scorre da te verso le creature ferite che ti circondano. Ripristini fino a 700 Punti Ferita, divisi come preferisci tra qualsiasi creatura a gittata e che puoi vedere (con un massimo di 70 Punti Ferita a creatura). Le creature guarite da questo incantesimo sono curate anche di tutte le malattie e da qualsiasi effetto che le renda accecate o assordate. Questo incantesimo può infliggere fino a 120 Punti Ferita di danno ad un non morto. TS su Tempra per annullare l'effetto.

Se l'incantatore e creatura curata sono entrambi **Seguaci** dello stesso Patrono la cura assegnata aumenta di 20%

Se l'incantatore e creatura curata sono entrambi **Devoti** dello stesso Patrono la cura assegnata aumenta di 50%

Guida
Scuola: Divinazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 Round
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Una volta, prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il risultato tirato a una prova di competenza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di Competenza. L'incantesimo ha poi termine. Non è possibile lanciare Guida sulla stessa creatura ad intervalli inferiori ad 1 ora.

Guscio Anti-Vita
Scuola: Animali e Piante
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S
Durata: massimo 1 ora
Una barriera luminosa si estende fino a un raggio di 3 metri intorno a te, muovendosi con te e rimanendo centrata su di te, tenendo distanti le creature che non siano non morti o costrutti. La barriera permane per la durata.
La barriera impedisce a una creatura soggetta di attraversarla in alcun modo. Una creatura soggetta può lanciare incantesimi o effettuare attacchi con armi a distanza o con portata attraverso la barriera. Se ti muovi in modo che una creatura soggetta venga forzata ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

Identificare
Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una gemma del valore di almeno 10 mo e una piuma di gufo che l'incantesimo consumano)
Durata: Istantanea
Scegli un oggetto con cui devi restare a contatto per

tutto il lancio dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o altro oggetto imbevuto di magia effettua una prova di Arcana a DC 30 con un +2d6 bonus, se riesci ne apprendi le proprietà e come usarle e quante cariche abbia, se ne ha.
Apprendi se degli incantesimi stiano agendo sull'oggetto e cosa siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, apprendi quale incantesimo lo abbia creato. Se invece durante l'esecuzione resti a contatto con una creatura, apprendi se degli incantesimi stiano agendo su di essa e quali siano.
Solo se ottieni un Successo Critico Magico apprendi se l'oggetto è maledetto.

Illusione Minore

Scuola: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: S, M (un pezzo di vello)
Durata: 1 minuto
Crei l'immagine di un oggetto o un suono a gittata per la durata dell'incantesimo. L'illusione ha termine se la interrompi con un'azione o lanci di nuovo questo incantesimo.
Se crei un suono, il suo volume può variare da quello di un bisbiglio a un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, un battito di tamburi, o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessante per tutta la durata, oppure puoi produrre suoni diversi in momenti diversi prima del termine dell'incantesimo.
Se crei l'immagine di un oggetto (come una sedia, un'impronta fangosa o un piccolo forziere) non può essere più grande di un cubo di 1 metro di spigolo. L'immagine non può produrre suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'interazione fisica con l'oggetto lo rivela come illusione, perché le cose lo possono attraversare.
Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare il suono o l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, per lei l'illusione sbiadisce.

Illusione Programmata

Scuola: Illusione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di vello e polvere di giada del valore di almeno 25 mo)
Durata: Fino a che dissolto
Crei, a gittata, l'illusione di un oggetto, creatura o qualche altro fenomeno visibile che si attiva quando viene soddisfatta una specifica condizione. Fino ad allora l'illusione è impercettibile. Non può essere più grande di un cubo di 9 metri di spigolo, e decidi tu quando lanci l'incantesimo, come si comporti l'illusione e che suoni produca. L'esibizione programmata può durare fino a 5 minuti. Quando occorrono le condizioni da te specificate, l'illusione si manifesta e si comporta nel modo da te descritto. Una volta che l'illusione ha terminato la sua esibizione, scompare e rimane dormiente per 10 minuti. Dopo questo periodo, l'illusione può essere attivata di nuovo.
La condizione di attivazione può essere generica o dettagliata quanto vuoi, sebbene debba essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengano entro 9 metri dall'area. Per esempio, potresti creare un'illusione di te stesso che appare e avverta chi tenti di aprire una porta munita di trappola, oppure potresti predisporre l'illusione perché si attivi solo quando una creatura pronunci la parola o la frase giusta.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Maggiore

Scuola: Illusione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto per Competenza Magica
Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e vi rimane per la durata dell'incantesimo. L'immagine sembra completamente reale, e comprende suoni, odori e la temperatura appropriata alla cosa raffigurata. Non puoi generare calore o freddo sufficiente a provocare danni, né un suono abbastanza forte da infliggere danno da suono o assordare una creatura, o un odore che possa far star male una creatura (come il fetore di un troglodita). Finché resti a gittata dell'illusione, puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata.
Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Per esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare. Allo stesso modo, puoi impiegare l'illusione per produrre suoni diversi in momenti diversi, fino a farle portare avanti una conversazione.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso, e per quella creatura tutte le altre qualità sensoriali svaniscono.

Se ottieni un critico l'incantesimo dura finché non viene dissolto, senza richiedere la tua concentrazione.

Immagine Proiettata
Scuola: Illusione
Livello: 7, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 750 chilometri
Componenti: V, S, M (una tua piccola riproduzione fatta di materiali del valore almeno di 5 mo)
Durata: 1 giorno
Crei una copia illusoria di te stesso che permane per la durata. La copia può apparire in qualsiasi luogo entro la gittata che tu abbia già visto, ignorando qualsiasi ostacolo frapposto. L'illusione riproduce il tuo aspetto e i tuoi rumori ma è intangibile. Se l'illusione subisce danni, scompare, e l'incantesimo ha termine.
Puoi usare 2 Azioni per far muovere questa illusione fino al doppio della tua velocità e farle compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia. Imita alla perfezione i tuoi comportamenti.
Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui essa si trova. Durante ciascun tuo round, con un'Azione, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Silenziosa
Scuola: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)
Durata: Concentrazione, massimo 3 minuti per Competenza Magica
Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 3 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata dell'incantesimo. L'immagine è puramente visiva; non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali. Puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Per esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso.

Immagine Speculare
Scuola: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Nel tuo spazio compaiono 2d4 duplicati illusori di te stesso. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con te e imitano le tue azioni, scambiandosi di posto in modo da rendere impossibile determinare quale sia l'immagine reale. Puoi usare 1 Azione per congedare i duplicati illusori.
Ogni volta che una creatura ti prende in realtà ha colpito una immagine illusoria. Se una creatura fa più attacchi a round può disperdere una immagine per ogni attacco andato a buon fine. Se vieni colpito da un incantesimo ad area tutte le immagini svaniscono.
Una creatura che non può vedere, o si affida a sensi diversi dalla vista (come la vista cieca), o che può distinguere le illusioni come false (come la visione del vero), ignora gli effetti di questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei una immagine duplicata in più fino ad un massimo totale di 8 immagini.

Imprigionare
Scuola: Abiurazione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una raffigurazione su vello o una statuetta incisa con le fattezze del bersaglio, e una componente speciale che varia a seconda della versione che scegli dell'incantesimo, del valore di almeno 500 mo per Dado Ferita del bersaglio)
Durata: Fino a dissolvimento
Crei dei vincoli magici per bloccare una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o essere avvinto dall'incantesimo; se lo supera, è immune all'incantesimo qualora lo lanci di nuovo. Mentre è soggetta a questo incantesimo, la creatura non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare né percepire il bersaglio.
Quando lanci questo incantesimo, scegli una delle seguenti forme di prigionia.

- *Incatenamento.* Catene pesanti, ben saldate al terreno, tengono il bersaglio ancorato. Il bersaglio è intralciato fino al termine dell'incantesimo, e non può muoversi né essere mosso in alcun modo fino ad allora. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una catenella di metallo prezioso.
- *Isolamento Minimo.* Il bersaglio rimpicciolisce fino a 2,5 centimetri di altezza ed è imprigionato in una gemma o simile oggetto. La luce può attraversare

normalmente la gemma (permettendo al bersaglio di vedere all'esterno e ad altre creature di vedere dentro), ma null'altro può attraversarla, neppure tramite teletrasporto o viaggio planare. La gemma non può essere tagliata né infranta finché l'incantesimo rimane in atto. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una grande gemma trasparente, come il corindone, il diamante o il rubino.
- *Prigione Confinata*. L'incantesimo trasporta il bersaglio in un minuscolo semipiano interdetto al teletrasporto e al viaggio planare. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre, o qualsiasi altra struttura chiusa scelta da te. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una rappresentazione in miniatura della prigione fatta di giada.
- *Sepoltura*. Il bersaglio viene sepolto nelle profondità della terra in una sfera di forza magica grande a sufficienza da contenere il bersaglio. Nulla può attraversare la sfera, né alcuna creatura può teletrasportarsi o usare il viaggio planare per entrarvi o uscire. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una piccola sfera di mithral.
- *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, le Abilità o i Punti Ferita.
Un incantesimo dissolvi magie può porre fine all'incantesimo solo se lanciato da un personaggio con Competenza Magica almeno 18, che prenda come bersaglio la prigione o la componente materiale usata per crearla.
Puoi usare una particolare componente speciale per creare solo una prigione alla volta. Se lanci l'incantesimo di nuovo usando la stessa componente, il bersaglio del primo lancio dell'incantesimo viene immediatamente liberato dal suo vincolo.

Inaridire
Scuola: Necromanzia
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Energia necromantica avvolge una creatura di tua scelta a gittata e che puoi vedere, deprivandola di linfa e vitalità. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio subisce 8d8 danni da Vuoto, o la metà di questi danni se supera il Tiro Salvezza. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.
Se il bersaglio è un vegetale non magico che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio, non effettua alcun Tiro Salvezza, avvizzisce e muore all'istante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Individuazione del Bene e del Male
Scuola: Divinazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 round per Competenza Magica
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.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia durata raddoppia.
Nota: questo incantesimo non ha effetto sulle creature che seguono i Tratti. A discrezione del Narratore può essere usato per identificare il Patrono di un Seguace o Devoto.

Individuazione del Magico
Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1d4 +1 round per Competenza Magica
Per la durata, percepisci la presenza della magia entro 9 metri da te. Puoi usare 1 Azione per vedere una flebile aura che si estende intorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che rechi magia. Con due Azioni ne apprendi anche la Liste di Magia, se ce l'ha. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Individuazione delle Malattie e dei Veleni
Scuola: Divinazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)
Durata: 1 round per Competenza Magica

Per la durata, percepisci la presenza e posizione di veleni, creature velenose e malattie entro 9 metri da te. Inoltre riesci a identificare il tipo di veleno, creatura velenosa o malattia. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia durata raddoppia.

Individuazione dei Pensieri
Scuola: Divinazione
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di rame)
Durata: 1 minuto
Per la durata, puoi leggere i pensieri di certe creature. Quando lanci questo incantesimo e con altre due Azioni in ciascun round successivo sino al termine dell'incantesimo, puoi concentrare la tua mente su qualsiasi creatura che tu possa vedere e si trovi entro 9 metri da te. Se la creatura che hai scelto ha un punteggio di Intelligenza -3 o meno o non parla nessun linguaggio, la creatura ignora l'effetto.
Inizialmente, apprendi solo i pensieri di superficie della creatura: quelli più ricorrenti. Con un'azione, puoi o spostare la tua attenzione sui pensieri di un'altra creatura o tentare di sondare più a fondo la mente della stessa creatura. Se sondi più a fondo, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo fallisce, ottieni una percezione dei suoi ragionamenti (se ve ne sono), del suo stato emotivo, e di ogni cosa abbia prevalenza nei suoi pensieri (come una preoccupazione, l'amore, o l'odio). Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina. A ogni modo, il bersaglio sa che stai sondando la sua mente e, a meno che non sposti la tua attenzione verso la mente di un'altra creatura, nel suo round la creatura può usare la 2 Azioni per effettuare un Tiro Salvezza su Volontà contrapposto; se la vince, l'incantesimo termina.
Le domande poste verbalmente alla creatura bersaglio, ovviamente, modellano il corso dei suoi pensieri, cosicché questo incantesimo risulta particolarmente efficace negli interrogatori.
Puoi anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non puoi vedere. Quando lanci questo incantesimo o con 2 Azioni nella sua durata, puoi cercare pensieri entro 9 metri da te. L'incantesimo può penetrare le barriere, ma è bloccato da 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo che non sia il piombo, o un sottile foglio di piombo. Non puoi individuare una creatura con Intelligenza -3 o meno, o una creatura che non parla alcun linguaggio. Una volta individuata in questo modo la presenza di una creatura, puoi leggerne i pensieri per la durata dell'incantesimo finché resta nella gittata, come descritto sopra, anche se non puoi vederla. Mentre hai attivo questo incantesimo per il lancio di altri incantesimo risulterai Distratto.

Infliggi Ferite
Scuola: Necromanzia
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni da Vuoto, Tiro Salvezza su Tempra per dimezzare.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Ingrandire/Ridurre
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere)
Durata: 1 minuto
Fai sì che una creatura od oggetto a gittata e che puoi vedere ingrandisca o rimpicciolisca per la durata dell'incantesimo. Scegli una creatura o un oggetto che non sia né indossato né trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un Tiro Salvezza su Tempra, se lo supera, l'incantesimo non ha effetto. Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che sta indossando e trasportando cambia taglia assieme a essa. Qualsiasi oggetto lasciato cadere da una creatura soggetta a questo incantesimo ritorna subito alla sua taglia normale.

- *Ingrandire.* La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni, e il suo peso è moltiplicato per otto. Questa crescita aumenta la sua taglia di una categoria: da Media a Grande, per esempio. Se non c'è spazio sufficiente perché il bersaglio raddoppi la sua taglia, la creatura od oggetto assume la taglia più grossa possibile permessagli dallo spazio disponibile. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 alle Azioni basate su Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra. Le armi del bersaglio crescono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono ingrandite, gli attacchi del bersaglio con esse faranno una categoria di danno ulteriore.
- *Ridurre.* La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni, e il suo peso è ridotto a un ottavo. Questa crescita diminuisce la sua taglia di una categoria: da Media a Piccola, per esempio. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha -1d6 alle Azioni basate su Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra. Le armi del bersaglio rimpicciolisco no per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono rimpicciolite, gli attacchi del bersaglio con esse faranno una categoria di danno inferiore (ma senza ridurre il danno dell'arma a meno di 1).
Per ogni due Critici ottenuti nella Prova di Magia la creatura aumenta di un altra taglia, oppure influenzi un altra creature entro 6 metri dalla prima.

Insetto Gigante

Scuola: Animali e Piante
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo, trasformi fino a dieci centopiedi, tre ragni, cinque vespe o uno scorpione a gittata, in versioni giganti della loro forma naturale. Un centopiedi diventa un centopiedi gigante, un ragno diventa un ragno gigante, una vespa diventa una vespa gigante e uno scorpione diventa uno scorpione gigante. Ogni creatura obbedisce ai tuoi comandi vocali e, in combattimento, agisce in ciascun round durante il tuo round. Il Narratore possiede le statistiche di queste creature, e sarà sempre Il Narratore a risolvere le loro azioni e i loro movimenti. Una creatura resta nella sua forma gigante per la durata, finché non scende a 0 Punti Ferita, o finché non usi un'azione per interrompere l'effetto su di essa.
Il Narratore può permetterti di scegliere bersagli differenti. Per esempio, se trasformi un'ape, la sua versione gigante potrebbe avere le stesse statistiche della vespa gigante.

Interdizione alla Morte
Scuola: Abiurazione
Livello: 4, Non Comune
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.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incatesimo protegge una volta in più.

Intermittenza
Scuola: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 round per Competenza Magica
Tira un 1d6 alla fine di ciascun tuo round per la durata di questo incantesimo. Se ottieni un numero dispari svanisci dal tuo attuale piano di esistenza e riappari sul Piano Etereo (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato qualora tu fossi già su quel piano). All'inizio del tuo prossimo round, e quando l'incantesimo termina, qualora tu fossi sul Piano Etereo, ritorni in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere, entro 3 metri dallo spazio da cui sei svanito. Se nessuno spazio non occupato è disponibile entro questa gittata, compari nello spazio non occupato più vicino (determinato casualmente se è disponibile più di uno spazio). Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.
Mentre sei sul Piano Etereo, puoi vedere e udire il piano da cui provieni, che percepisci in sfumature di grigio, ma non puoi comunque percepire nulla che si trovi a più di 18 metri di distanza. Puoi interagire solo con creature che si trovano sul Piano Etereo. Le creature che non si trovano lì non possono né percepirti né interagire con te, a meno che non siano provviste della capacità di farlo.

Schiaffo di Cattalm
Scuola: Evocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che puoi effettuare in risposta al danno arrecatoti da una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Punti il dito, e la creatura che ti ha danneggiato viene momentaneamente avvolta da fiamme diaboliche. La creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Subisce 2d10 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia i danno aumenta di 1d6.

Intralciare
Scuola: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, questi vegetali trasformano il terreno nell'area in terreno difficile.
Una creatura nell'area nel momento in cui lanci questo incantesimo deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare intralciata da questi vegetali fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dai vegetali può usare due Azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza. Se la supera, si libera. Quando l'incantesimo ha termine, i vegetali evocati svaniscono.

Inversione della Gravità
Scuola: Trasmutazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (una calamita e un fil di ferro)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto Questo incantesimo inverte la gravità in un cilindro di raggio 15 metri, alto 30 metri, centrato in un punto a gittata. Quando lanci questo incantesimo, tutte le creature e gli oggetti che non sono in qualche modo ancorati al terreno cadono verso l'alto e raggiungono la cima dell'area. Una creatura può tentare un Tiro Salvezza su

Riflessi per afferrare un oggetto fisso a portata, per evitare di cadere in questo modo, in caso lo superi.
Se lungo questa caduta si incontra un oggetto solido (il soffitto), gli oggetti e le creature che cadono vi impattano come accadrebbe durante una normale caduta. Se un oggetto o creatura raggiunge la cima dell'area senza colpire nulla, rimane lì, oscillando lievemente, per la durata.
Al termine della durata, gli oggetti e le creature colpite ricadono verso il basso.

Inviare
Scuola: Invocazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Illimitata
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)
Durata: 1 round
Invii un breve messaggio di 25 parole o meno a una creatura con cui sei familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, ti riconosce come mittente, e può risponderti in modo simile. L'incantesimo permette a creature con un punteggio di Intelligenza almeno di -2 di comprendere il significato del tuo messaggio anche se non comprende la tua lingua. Puoi inviare il messaggio attraverso qualsiasi distanza e anche su altri piani di esistenza, ma se il bersaglio è su di un piano diverso dal tuo, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 25 parole il messaggio o di un round la durata.

Invisibilità
Scuola: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un ciglio avvolto nella gomma arabica)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa il bersaglio stia indossando o trasportando diventa invisibile finché resta sul bersaglio. L'incantesimo ha fine per il bersaglio che attacca od esegue un incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi scegliere un'ulteriore creatura bersaglio o raddoppi la durata.

Invisibilità Superiore
Scuola: Illusione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa indossata o trasportata dal bersaglio diventa invisibile finché resta addosso al bersaglio. Eseguire incantesimi o azioni di attacco non fa diventare visibile.

Invocare il Fulmine
Scuola: Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Una nube di tempesta compare nella forma di un cilindro alto 3 metri con un raggio di 18 metri, centrato su di un punto che puoi vedere, 30 metri sopra di te. L'incantesimo fallisce automaticamente se non puoi vedere il punto nell'aria dove apparirà la nube di tempesta (per esempio, se sei in una stanza che non può accogliere la nube). Quando lanci l'incantesimo, scegli un punto che puoi vedere entro la gittata. Un fulmine si abbatterà dalla nuvola su quel punto. Ogni creatura entro 1 metro da quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 3d10 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Durante ciascun tuo round fino al termine dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per richiamare un altro fulmine in questo modo, prendendo come bersaglio lo stesso punto o uno diverso.
Se quando lanci questo incantesimo ti trovi all'esterno in condizioni di tempesta, l'incantesimo ti fornisce il controllo della tempesta esistente invece di crearne una nuova. Sotto queste condizioni, il danno dell'incantesimo aumenta di 1d10.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Labirinto
Scuola: Evocazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: massimo 10 minuti
Bandisci una creatura a gittata e che puoi vedere in un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane lì per la durata dell'incantesimo o finché non fugge dal labirinto. Il bersaglio può impiegare 3 Azioni per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua una prova di Intelligenza DC 25. Se la supera, fugge, e l'incantesimo termina (un minotauro o un demone goristro riescono automaticamente).
Quando l'incantesimo termina, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o, se quello spazio è occupato, nel più vicino spazio non occupato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 10 minuti. Con due Successo Critico Magico puoi influenzare un altra creatura.

Lacrima di Laydel
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Molto Raro/Comune
Tempo di Lancio: 2 Azione/1 Azione
Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una lacrima dell'incantatore)
Durata: Istantaneo
L'incantatore permea di magia una lacrima che getta contro l'avversario, è necessario un Tiro per Colpire con Incantesimi a distanza. La creatura subisce 1d6+2d6 di danno, per stabilire il tipo di danno consultare la tabella con i valori del primo d6 tirato.

1d6	Energia
1	Fuoco
2	Elettricità
3	Freddo
4	Suono
5	Vuoto
6	Forza

Il danno che l'obiettivo subisce e' pari a tipo di Energia che risulta dal primo d6. Se il primo dado è un 6 ed è 6 anche uno degli altri dadi allora tira nuovamente 1d6 e somma al danno.

Per un Devoto di Laydel questo incantesimo è Comune e ha un tempo di lancio di 1 Azione inoltre può continuare a tirare ulteriori d6 di danno purché continui a tirare 6 con quel dado.

Lama Infuocata
Scuola: Fuoco
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una foglia di sommacco)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Crei nella tua mano una lama infuocata. La lama è simile in dimensioni e forma a una scimitarra, e rimane per la durata. Se lasci andare la lama, questa sparisce, ma ne puoi creare un'altra con un'Azione. Puoi usare 2 Azioni per effettuare un attacco in mischia con la lama infuocata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco. La lama infuocata emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.
Per ogni due Critici ottenuti nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Lanciafiamme
Scuola: Fuoco
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un tubo in ferro di 30 cm, dei fagioli)
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Una fiammella compare al termine del tubo di metallo che tieni nella mano. La fiamma resta lì per la durata dell'incantesimo durante il quale devi rimanere concentrato e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 1 metro e luce fioca nel raggio di 1 metro. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo lanci di nuovo.
Con un Tiro per Colpire con incantesimo a distanza e spendendo 1 Azione puoi allungare la fiamma fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco, se mantieni il bersaglio hai un +2 al colpire il round successivo.
Per ogni Critico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Legame Telepatico
Scuola: Divinazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (pezzi di gusci d'uovo da due differenti specie di creature)
Durata: 1 ora
Stabilisci un collegamento telepatico tra un massimo di otto creature consenzienti a gittata di tua scelta, collegando psichicamente ciascuna creatura alle altre per la durata dell'incantesimo. Le creature con punteggio di Intelligenza -3 o meno ignorano questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, i bersagli possono comunicare telepaticamente tramite questo legame, che condividano o meno un linguaggio comune. La comunicazione è possibile a qualsiasi distanza, ma non può estendersi su differenti piani di esistenza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 ora.

Lentezza
Scuola: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Modifichi lo scorrere del tempo intorno a un massimo di 1d4 creature di tua scelta in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata. Ciascun bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà od eseguire una Azione in meno a round.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una creatura in più.
Tiro Salvezza Fallimento Critico: In caso di fallimento critico si viene rallentati di una ulteriore azione.

Lettura della terra di Kyrin
Scuola: Terra
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Round
Gittata: Personale (raggio di 30 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Appoggi le mani sulla terra e formulato l'incantesimo hai una fugace visione dell'ambiente intorno a te nel raggio sferico di 30 metri. Riesci a percepire la posizione e relativa forma delle creature e delle strutture che poggiano a terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il raggio aumenta di 10 metri.

Levitazione
Scuola: Aria
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (o un piccolo laccio di cuoio oppure un pezzo di cavo d'oro piegato a forma di tazza con un lungo stelo alla fine)
Durata: 10 minuti
Una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, scelto da te, si alza verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può levitare un bersaglio pesante fino a 250 chili. Una creatura non consenziente che superi un Tiro Salvezza su Tempra ignora l'effetto.
Il bersaglio può muoversi solo spingendo o tirando verso un oggetto fisso o superficie a portata (per esempio un muro o un soffitto). Durante il tuo round puoi cambiare l'altitudine del bersaglio fino a 6 metri in entrambe le direzioni. Se sei tu il bersaglio, ti puoi muovere verso l'alto o il basso come parte del tuo movimento. Altrimenti puoi usare 1 Azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere nella gittata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, qualora sia ancora in aria, il bersaglio fluttua dolcemente a terra.
Mentre sei sotto l'influenza di questo incantesimo sei considerato Distratto nel lancio di incantesimi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi spostarti di 1 metro lateralmente o influenzi un altra creatura.

Lettura del Magico

Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un frammento di un oggetto incantato)
Durata: 1 minuto, finché usato
L'incantatore conferisce la capacità di leggere una pergamena o una scritta magica ad un bersaglio. Per la durata di 1 minuto o finché usato una volta, quale venga prima, la creatura riesce automaticamente a comprendere una pergamena magica od a lanciare il contenuto della pergamena rispettando i criteri e regole di lancio incantesimi da pergamena. **Per ogni Successo Critico Magico ottenuto** nella Prova di Magia puoi leggere o comprendere una pergamena in più.

Libertà di Movimento

Scuola: Abiurazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una striscia di cuoio, avvolta intorno a un braccio o simile appendice)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la sua durata, il movimento del bersaglio ignora il terreno difficile, mentre gli incantesimi o altri effetti magici non possono ridurre la sua velocità né far sì che il bersaglio sia paralizzato o intralciato.
Il bersaglio può usare due Azioni per liberarsi automaticamente da qualsiasi restrizione non magica, come manette o una creatura da cui è afferrato. Infine, trovarsi sott'acqua non comporta penalità al movimento o gli attacchi del bersaglio.
Per due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra creatura.

Lingue

Scuola: Divinazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, M (un piccolo modello di argilla di una ziggurat)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo conferisce alla creatura con cui sei stato in contatto al momento del lancio dell'incantesimo la capacità di comprendere qualsiasi linguaggio parlata che ode. Inoltre, quando il bersaglio parla, qualsiasi creatura che conosca almeno un linguaggio e può udire il bersaglio, comprende ciò che dice.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia o influenzi un'altra creatura.

Localizza Animali e Piante

Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelo di un segugio)
Durata: Istantanea
Descrivi o nomina uno specifico tipo di bestia o vegetale. Concentrandoti sulla voce della natura nei tuoi dintorni, apprendi la direzione e la distanza dalla più vicina creatura o vegetale di quella specie, se ce ne sono entro 7,5 chilometri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 km l'area controllata

Localizza Creatura

Scuola: Divinazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia di segugio)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Descrivi o nomina una creatura che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione della creatura, purché quella creatura si trovi entro 300 metri da te. Se la creatura si muove, conosci anche la direzione del suo movimento.
L'incantesimo può localizzare una specifica creatura a te nota, o la più vicina creatura di una specie (come umano o unicorno), purché tu abbia visto una simile creatura da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. Se la creatura che descrivi o nomini ha una forma diversa, per esempio è sotto gli effetti dell'incantesimo metamorfosi, questo incantesimo non sarà in grado di localizzare la creatura.
Questo incantesimo non può localizzare una creatura se un flusso di acqua corrente largo almeno 3 metri blocca un percorso diretto tra te e la creatura.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenta la distanza di altri 300m.

Localizza Oggetto
Scuola: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un ramoscello biforcuto)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Descrivi o nomina un oggetto che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione dell'oggetto, purché quell'oggetto si trovi entro 300 metri da te. Se l'oggetto si muove, conosci anche la direzione del suo movimento.
L'incantesimo può localizzare uno specifico oggetto a te noto, purché tu lo abbia visto da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un particolare tipo, come certi tipi di abbigliamento, gioielleria, mobili, attrezzi o armi.
Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se qualsiasi spessore di piombo, anche un foglio sottile, blocca un percorso diretto tra di te e l'oggetto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata.

Loquacità
Scuola: Trasmutazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 ora
Fino al termine dell'incantesimo, quando effettui una prova basata sul Carisma puoi rimpiazzare il numero tirato con 15. Inoltre, non importa quello che dici, la magia o l'analisi che determina se stai dicendo la verità indicherà sempre che sei onesto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata.

Luce
Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)
Durata: 30 minuti di tempo reale di gioco
Lanci l'incantesimo a contatto di un oggetto che non sia più grosso di 3 metri in qualsiasi direzione. Fino al termine dell'incantesimo, l'oggetto irradia una luce intensa in un raggio di 3 metri e penombra per ulteriori 6 metri. La luce può essere di qualsiasi colore tu voglia. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. Se un oggetto bersaglio è tenuto o indossato da una creatura ostile, quella creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi per evitare l'incantesimo. Una creatura colpita dall'incantesimo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o rimanere accecato fino alla fine del round successivo. Non puoi avere attivo più di un incantesimo Luce alla volta, un lancio successivo spegne la precedente Luce.
Per ogni Critico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Luce Diurna
Scuola: Invocazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora di tempo reale di gioco
Una sfera di luce con raggio 6 metri si espande da un punto a tua scelta entro la gittata. La sfera irradia luce intensa e luce fioca per ulteriori 12 metri. Se scegli un punto su di un oggetto che stai reggendo o che non è indossato o trasportato, la luce si irradia dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco, come un vaso o un elmo, blocca la luce. Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di oscurità creata da un incantesimo di livello 3 o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto. La luce creata si considera luce solare.
Nota: i Devoti di Ljust o Sumkjr prendono +1 ai Tiri Salvezza finché illuminati da questo incantesimo

Luci Danzanti
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di fosforo o legno stregato, o un lombrico)
Durata: 10 minuti di tempo reale di gioco
Crei, a gittata, fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come torce, lanterne o sfere luminose che fluttuano nell'aria per la durata dell'incantesimo. Puoi anche combinare le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualsiasi forma scegli, ciascuna luce emette una luce fioca in un raggio di 3 metri. Come 1 Azione di movimento durante il tuo round, puoi spostare le luci fino a 18 metri in un nuovo punto a gittata. Una luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata con questo incantesimo, e le luci svaniscono se eccedono la gittata dell'incantesimo.
Per ogni Critico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 ora.

Luminescenza
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto di tempo reale di gioco
Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene lanciato, viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un Tiro Salvezza su Riflessi.

Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature soggette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri. Qualsiasi tiro per colpire contro una creatura od oggetto soggetto ha +1d6 se l'attaccante può vederlo, e la creatura od oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

Onda rovente
Scuola: Fuoco
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 3 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tieni le mani chiuse davanti a te, una potente onda rovente si genera da ogni tuo pugno. Ogni creatura in un cono di 3 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 1d4 di danno per Competenza Magica, fino ad un massimo di 5d4, danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. Il calore incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d4.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Mano Arcana
Scuola: Invocazione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Crei una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano.
La mano è un oggetto che ha Difesa 25 e Punti Ferita uguali ai tuoi Punti Ferita massimi. Ha Forza 4 e Destrezza 0. La mano non riempie il suo spazio. Quando lanci l'incantesimo e come 2 Azioni durante i tuoi round successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti.

- *Mano Afferrante*. La mano cerca di afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola che si trovi entro 1 metro da essa. Per risolvere l'azione di afferrare usi la Forza della mano. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai +1d6 alla prova. Mentre la mano tiene afferrato il bersaglio, puoi usare un'Azione per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni da botta pari a 2d6 + il tuo valore di Intelligenza o Saggezza
- *Mano di Forza*. La mano cerca di spingere una creatura di 1 metro in una direzione a tua scelta. Effettua un Tiro Salvezza su Tempra con modificatore da incantesimi contrapposto al bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai +1d6 alla prova. Se vinci la contesa, la mano spinge il bersaglio di 1 metro più 1 metro moltiplicato per il valore di Intelligenza o Saggezza (minimo 1 metro). La mano si muove assieme al bersaglio per restare entro 1 metro da lui.
- *Mano Frapposta*. La mano si frappone tra di te e una creatura di tua scelta finché non le dai un comando diverso. La mano si muove di modo da restare tra di te e il bersaglio, fornendoti metà copertura contro il bersaglio. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è uguale o inferiore al punteggio di Forza della mano. Se il suo punteggio di Forza è superiore al punteggio di Forza della mano, il bersaglio può muoversi attraverso lo spazio della mano, ma considera quello spazio come fosse terreno difficile.
- *Pugno Serrato*. La mano colpisce una creatura o un oggetto entro 1 metro da essa. Effettua un attacco in mischia con incantesimo usando la mano. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno dell'opzione pugno serrato aumenta di 1d8 e il danno dell'opzione mano afferrante aumenta di 1d6.

Mano Magica
Scuola: Evocazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1d4 round +1 per punto di Competenza Magica
Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a gittata, scelto da te. La mano resta per la durata dell'incantesimo o finché non viene interrotta con un'azione. La mano svanisce se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se lanci nuovamente l'incantesimo. Le Azioni necessarie a muovere ed usare la mano magica sono le stesse che useresti per usare la tua mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiusi a chiave, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare fuori i contenuti di una fiala. Puoi muovere la mano di 9 metri ogni volta che la usi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare oggetti con Ingombro maggiore di 2.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'Ingombro sollevato aumenta di 1 o raddoppi la durata.

Marchio Magico
Scuola: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Questo incantesimo permette di iscrivere una personale runa o marchio su un oggetto. La scritta non può

essere lunga più di 15 cm. La scritta può essere visibile od invisibile a seconda di come si decide al momento del lancio della magia. Un incantesimo di Individuazione del Magico o Lettura del magico mostra la scritta se invisibile. Se la scritta è posta su una creatura questa scompare nel giro di un mese.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scrivi un logo in più.

Messaggio
Scuola: Trasmutazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)
Durata: 1 round
Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio breve. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire.
Puoi lanciare questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 1 round in più.

Metamorfosi
Scuola: Animali e Piante
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un bozzolo di bruco)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo trasforma una creatura a gittata, che puoi vedere, in una nuova forma. Una creatura non consenziente deve superare un Tiro Salvezza su Volontà per evitare l'effetto. I mutaforma superano automaticamente il Tiro Salvezza. L'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 Punti Ferita.
La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 Punti Ferita o muore. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia il cui grado di sfida sia la metà del punteggio di Competenza Magica (o somma dei Tratti se Devoto di Shayalia) di chi lancia l'incantesimo. Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta. Egli mantiene però i suoi Tratti e personalità.
Il bersaglio mantiene i medesimi Punti Ferita e ne recupera 1d12 Punti Ferita nella sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura mantiene i Punti Ferita che ha attualmente. Se arriva a 0, o meno, Punti Ferita nella nuova forma allora torna normale e qualsiasi effetto si ripercuote anche nella forma corrente.
La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, lanciare incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare. 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: Animali e Piante
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un goccio di mercurio, un mucchietto di gomma arabica, e uno sbuffo di fumo)
Durata: 1 ora
Scegli una creatura od oggetto non magico a gittata e che puoi vedere. L'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 Punti Ferita. Trasformi la creatura in una creatura diversa, la creatura in un oggetto, o l'oggetto in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato né trasportato da un'altra creatura). La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 Punti Ferita o muore. Se ti concentri su questo incantesimo per l'intera durata, la trasformazione diventa permanente.
I mutaforma ignorano questo incantesimo. Una creatura non consenziente può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo supera, ignora l'effetto di questo incantesimo.

- *Creatura in Creatura.* Se trasformi una creatura in un'altra specie di creatura, la nuova forma può essere quella di qualsiasi specie tu voglia, il cui grado di sfida sia pari o inferiore al tuo punteggio di Competenza Magica (o somma Tratti in comune se Devoto di Shayalia). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della nuova forma. Egli mantiene però il suoi Tratti e personalità.
Il bersaglio mantiene i medesimi Punti Ferita e ne recupera 1d12 Punti Ferita nella sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura mantiene i Punti Ferita che ha attualmente. Se arriva a 0, o meno, Punti Ferita nella nuova forma allora torna normale e qualsiasi effetto si ripercuote anche nella forma corrente. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, lanciare incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare, a meno che la nuova forma non sia capace di svolgere queste azioni. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La 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'og-

getto e il grado di sfida della creatura sia 9 o meno. La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Essa agisce durante i tuoi round. Decidi tu quali azioni essa compirà e come si muove. Il Narratore possiede le statistiche della creatura e risolverà tutte le sue azioni e i suoi movimenti. Se l'incantesimo diventa permanente, perdi il controllo della creatura. A seconda di come l'hai trattata, potrebbe restare amichevole nei tuoi confronti.

- *Creatura in Oggetto*. Se trasformi una creatura in un oggetto, essa si trasforma assieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto, e, dopo che l'incantesimo termina e la creatura ritorna alla sua forma normale, questa non ha più ricordi del tempo trascorso in forma di oggetto.

Miraggio Arcano
Scuola: Illusione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: 10 giorni
Fai sì che un pezzo di terreno a gittata, in un'area quadrata fino a 1,5 chilometri, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno. La conformazione generale del terreno rimane tuttavia la stessa. Campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia.
Allo stesso modo, puoi modificare l'aspetto delle strutture, o aggiungerne dove non ve ne sono. L'incantesimo non camuffa, occulta né aggiunge creature.
L'illusione comprende elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, così da poter trasformare un terreno sgombro in terreno difficile (o viceversa) o impedire altrimenti il movimento nell'area. Qualsiasi pezzo di terreno illusorio (come una pietra o un bastone), che venga rimosso dall'area dell'incantesimo, svanisce immediatamente. Le creature con visione del vero possono vedere oltre l'illusione e distinguere la vera forma del terreno; tuttavia, gli altri elementi dell'illusione rimangono, così, sebbene la creatura sia consapevole della presenza dell'illusione, vi può comunque interagire fisicamente.
Con tre Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata è permanente.

Modificare Memoria
Scuola: Ammaliamento
Livello: 5, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra creatura. Una creatura che puoi vedere deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se la stai combattendo, la creatura ha +1d6 sul Tiro Salvezza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa Affascinato da te per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio affascinato è inabile e inconsapevole dell'ambiente circostante, sebbene sia ancora in grado di udirti. Se subisce danni o diviene bersaglio di un altro incantesimo, questo incantesimo termina, e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato.
Mentre il bersaglio resta affascinato da questo incantesimo, puoi agire sui ricordi del bersaglio in merito a un evento che abbia vissuto nelle ultime 24 ore e che non sia durato più di 10 minuti. Puoi eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, permettere al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli particolareggiati, modificare il ricordo dei dettagli dell'evento, o creare il ricordo di un altro evento. Devi poter parlare al bersaglio per descrivere il modo in cui i suoi ricordi saranno colpiti, e questi deve essere in grado di comprendere il tuo linguaggio, affinché i ricordi modificati si instaurino nella sua memoria. Se l'incantesimo termina prima che tu abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati si instaurano al termine dell'incantesimo.
Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento della creatura, in particolare se i suoi ricordi contraddicono le inclinazioni naturali, i Tratti o la fede della creatura. Una memoria modificata in modo illogico, come impiantare il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene rimossa, come fosse un brutto sogno. Il Narratore può giudicare un ricordo modificato troppo insensato perché abbia alcun effetto su di una creatura. Un incantesimo rimuovi maledizione o ristorare superiore lanciato sul bersaglio ne ripristina i veri ricordi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi alterare i ricordi di un bersaglio riguardo un evento svoltosi fino a 7 giorni prima, 30 giorni prima, 1 anno prima o qualsiasi punto nel passato della creatura.

Movimenti del Ragno
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura ottiene la capacità di spostarsi verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali o stando a testa in giù sul soffitto, tenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene anche velocità di scalata pari alla sua velocità di movimento. La creatura soggetta all'incantesimo si considera Distratta nel lancio di altri incantesimi.

Muovere il Terreno
Scuola: Terra

Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un badile di ferro e un piccola borsa contenente un misto di tipi di terreno - argilla, concime e sabbia)
Durata: Concentrazione, massimo 2 ore
Scegli un'area sul terreno a gittata, non più grande di 12 metri di lato. Per la durata, puoi rimodellare terriccio, sabbia o argilla nell'area in qualsiasi modo tu voglia. Puoi innalzare o abbassare l'altitudine dell'area, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grossa dell'area. Così, se operi su di un quadrato di 12 metri di lato, puoi creare un pilastro alto 6 metri, innalzare o abbassare l'altitudine del terreno di 6 metri, scavare un fossato profondo 6 metri, e così via. Ci vogliono 10 minuti per completare questi mutamenti. Al termine di ogni 10minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, puoi scegliere una nuova area di terreno su cui operare.
Dato che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area di solito non possono restare intrappolate o ferite dal movimento del terreno. L'incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si muovono per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui modelli il terreno renderebbe una struttura instabile, questa potrebbe crollare. Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza direttamente la crescita dei vegetali. La terra smossa trasporta con sé qualsiasi vegetale presente.

Muro di Forza
Scuola: Invocazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)
Durata: Concentrazione
Un invisibile muro di forza si forma in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te desiderato, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola semisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata dell'incantesimo. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione). Nulla può attraversare fisicamente il muro, chiunque al di là del muro ha copertura completa. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da dissolvi magie. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo disintegrazione. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterei di attraversarlo.

Muro di Fuoco
Scuola: Fuoco
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di fosforo)
Durata: 1 minuto
Crei un muro di fuoco su di una superficie solida a gittata. Puoi creare un muro lungo fino a 18 metri, alto fino a 6 metri e spesso 30 centimetri, o un muro circolare di 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore. Il muro è opaco e rimane per la durata dell'incantesimo.
Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 5d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. Un lato del muro, selezionato da te quando lanci questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ciascuna creatura che termini il suo round entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce lo stesso danno quando entra nel muro per la prima volta durante un round. L'altro lato del muro non infligge danni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Muro di Ghiaccio
Scuola: Acqua
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di quarzo)
Durata: 10 minuti
Crei un muro di ghiaccio su di una superficie solida a gittata. Puoi creare una cupola semisferica o una sfera con un raggio massimo di 3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci panelli quadrati di 3 metri di lato. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In ogni forma, il muro è spesso 30 centimetri e rimane per la durata dell'incantesimo.
Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta) e deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 10d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo supera.
Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e sfondato. Ogni sezione di 3 metri ha Difesa 12 e 30 Punti Ferita, ed è vulnerabile al danno da fuoco. Ridurre una sezione di 3 metri a 0 Punti Ferita la distrugge e lascia nello spazio che era occupato dal muro una brezza di vento gelido. Una creatura che si muova 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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumentano di 2d8.

Muro di Pietra
Scuola: Invocazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo blocco di granito)
Durata: 10 minuti
Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto da 10 pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore.
Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo supera, può usare la sua Azione di Reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro.
Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare un rampa.
Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via. Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha Difesa 15, Durezza 15 e 15 Punti Ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 Punti Ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione del Narratore. Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

Muro Prismatico
Scuola: Abiurazione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Un piano di luci brillanti e multicolore forma un muro verticale opaco, largo fino a 27 metri, alto 9 metri e spesso 2,5 centimetri, centrato su di un punto a gittata e che puoi vedere. In alternativa, puoi modellare il muro in una sfera, fino a 9 metri di diametro, centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Il muro resta fisso sul posto per la durata dell'incantesimo. Se posizioni il muro in modo che attraversi lo spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e lo slot incantesimo sono sprecati. Il muro irradia luce intensa fino a una gittata di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Tu e le creature indicate da te al momento del lancio dell'incantesimo potete attraversare e restare vicini al muro senza pericolo. Se un'altra creatura che può vedere il muro si muove entro 6 metri da esso o inizia lì il suo round, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare accecata per 1 minuto. Il muro consiste di sette strati, ognuno di un diverso colore. Quando una creatura cerca di immergersi o attraversare il muro, lo fa uno strato alla volta, attraverso tutti gli strati del muro. Mentre si immerge o attraversa ciascuno strato, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire le proprietà di ciascuno strato, uno alla volta, come descritto di seguito.
Il muro può essere distrutto, uno strato alla volta, in ordine dal rosso al violetto, in un modo specifico per ogni strato. Una volta che uno strato è distrutto, lo sarà per la durata dell'incantesimo. Una verga di cancellazione distrugge un Muro Prismatico, ma un campo anti-magia non ha effetto su di esso.

- *1. Rosso.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Finché questo strato esiste, gli attacchi a distanza non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli 25 danni da freddo.
- *2. Arancio.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Finché questo strato esiste, gli attacchi a distanza magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un forte vento. 3. Giallo. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Questo strato può essere distrutto infliggendogli 60 danni di forza.
- *4. Verde.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Un incantesimo Passa Porta, o un altro incantesimo di pari livello o più alto che può aprire un portale su di una superficie solida, distrugge questo strato.
- *5. Blu.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.
- *6. Indaco.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Tempra all'inizio di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza tre volte,l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo. Finché questo strato esiste, non si possono lanciare incantesimi attraverso il muro. Lo strato viene distrutto dalla luce intensa emanata dall'incantesimo luce diurna o da un simile incantesimo di livello più alto.
- *7. Violetto.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su

Volontà all'inizio del tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, la cecità termina. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta del Narratore e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata su di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo). Questo strato è distrutto dall'incantesimo dissolvi magie o da un incantesimo simile di pari livello o più alto che possa porre fine a incantesimi ed effetti magici.

Muro di Spine
Scuola: Animali e Piante
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di spine)
Durata: massimo 10 minuti
Crei un muro di cespugli robusti, malleabili e impigliati, ricolmi di spine appuntite. Il muro compare a gittata su di una superficie solida e rimane per la durata dell'incantesimo. Il muro che puoi creare può essere lungo fino a 18 metri, alto fino a 3 metri, e spesso fino a 1 metro o un circolo che abbia un diametro di 6 metri e sia alto fino a 6 metri e spesso 1 metro. Il muro blocca la linea di visuale.
Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 7d8 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppure in maniera lenta e dolorosa. Per ogni 1 metro che la creatura si muove attraverso il muro, deve spendere 6 metri di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro durante un round o vi termina il suo round dentro, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Subisce 7d8 danni taglienti se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Muro di Vento
Scuola: Aria
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)
Durata: 1 minuto
Un muro di forte vento si leva dal terreno in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 15 metri, alto 3 metri e spesso 30 centimetri. Puoi modellare il muro in qualsiasi maniera desideri purché componga un percorso continuo sul terreno. Il muro rimane per la durata dell'incantesimo. Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 3d8 danni 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.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 minuto.

Nube Incendiaria
Scuola: Fuoco
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una nube di fumo turbinante attraversata da lapilli incandescenti si forma in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata. La nube si propaga intorno agli angoli ed è in penombra. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.
Quando la nube appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 10d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, e la metà di questi danni se lo supera. Una creatura deve effettuare il Tiro Salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area o termina lì il suo round.
All'inizio di ciascun tuo round, la nube si muove di 3 metri lontano da te in una direzione a tua scelta.

Nebbia Nauseante
Scuola: Acqua, Aria
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un uovo marcio o foglie di cavolo puzzolente)
Durata: 10 minuti
Crei, in un punto a gittata, una sfera di 6 metri di raggio composta di un gas giallo e nauseabondo. La nebbia si propaga dietro gli angoli e la sua area è in penombra. La nebbia permane nell'aria per la durata. Ogni creatura che si trovi completamente all'interno della nebbia all'inizio del proprio round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra contro il veleno. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura spende 2 Azioni di quel round a vomitare e barcollare. Le creature che non hanno bisogno di respirare o che sono immuni al veleno superano automaticamente il Tiro Salvezza. Un vento moderato (almeno 15 chilometri all'ora) disperde la nebbia dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 chilometri all'ora) lo disperde dopo 1 round.

Nebbia mortale
Scuola: Acqua, Aria
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri

Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Crei una sfera di 6 metri di raggio formata da una nebbia velenosa giallo-verde centrata in un punto a gittata di tua scelta. La nebbia si propaga dietro gli angoli. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un forte vento non disperde la nebbia, terminando l'incantesimo. La sua area è in penombra. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un round o inizia lì il suo round, quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. La creatura subisce 5d8 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Le creature ne sono soggette anche se trattengono il respiro o non hanno bisogno di respirare. La nebbia si allontana di 3 metri da te all'inizio di ogni tuo round, spostandosi lungo la superficie del terreno. I vapori, essendo più pesanti dell'aria, tendono a scendere verso il basso, arrivando addirittura a insinuarsi nelle aperture.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Nube di Nebbia
Scuola: Acqua, Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Crei una sfera di foschia del raggio di 6 metri centrata su di un punto a gittata. La sfera si propaga intorno agli angoli, e la sua area è in penombra. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il raggio della foschia aumenta di 6 metri.

Occhio Arcano
Scuola: Divinazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di manto di pipistrello)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Crei a gittata un occhio magico e invisibile, che fluttua nell'aria per la durata dell'incantesimo.
Ricevi mentalmente le informazioni visive dall'occhio, che ha vista normale e scurovisione fino a 9 metri. L'occhio può guardare in tutte le direzioni. Con un'azione di movimento, puoi spostare l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite a quanto lontano possa spostarsi l'occhio, ma non può entrare in un altro piano di esistenza. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, ma questo può attraversare un'apertura di una grandezza minima di 2,5 centimetri di diametro.

Onda Tonante
Scuola: Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cubo di 3 metri di spigolo)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un'onda di forza tonante si proietta da te. Ogni creatura in una sfera di 2 metri di raggio che origina da te deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 2d8 danni da suono e viene allontana 3 metri da te. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non viene allontanata. Inoltre, gli oggetti non ancorati che sono totalmente all'interno dell'area vengono spinti 3 metri lontano da te dall'effetto dell'incantesimo, e l'incantesimo produce un rimbombo tonante udibile fino a 90 metri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Oscurità
Scuola: Invocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (pelo di pipistrello e un pizzico di bitume o un pezzo di carbone)
Durata: 10 minuti
L'oscurità magica si propaga da un punto a gittata, scelto da te, per riempire una sfera di 3 metri di raggio per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si propaga intorno agli angoli. Una creatura con scurovisione non può vedere in questa oscurità, e la luce non magica non può illuminarla.
Se il punto che hai scelto è su di un oggetto che stai trasportando o uno che non è indossato o trasportato, l'oscurità emana dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come un vaso o un elmo, blocca l'oscurità.
Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di luce creata da un incantesimo con livello 2 o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Palla di fango di Eithne
Scuola: Lista della Terra
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 24 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea
L'incantatore mima il gesto di tirare un sasso con una fionda in direzione del bersaglio ed esegue un Tiro per Colpire con incantesimi a distanza. Se il tiro per colpire va a segno il bersaglio subisce 2d6 di danno da botta e deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se il tiro salvezza fallisce il movimento del bersaglio diminuisce di 2 metri per Azione per 1 minuto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scagli un sasso in più.

Mi sparpaglio in giro per evitare incantesimi ad area (detta da un giocatore per evitare una Palla di Fuoco)

Palla di Fuoco
Scuola: Fuoco
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)
Durata: Istantanea
Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato verso un punto a gittata scelto da te e poi esplode con un boato roboante e si trasforma in lingua di fiamme. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 8d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Il fuoco si propaga ed occupa tutto il volume disponibile entro i 6 metri dal punto di esplosione. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno base aumenta di 3d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Palla di Fuoco Ritardata
Scuola: Fuoco
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una grossa palla di guano di pipistrello e zolfo)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato, per condensarsi per la durata dell'incantesimo nella forma di una pallina luminosa in un punto a gittata, scelto da te. Quando l'incantesimo termina, o perché la tua concentrazione è spezzata o perché decidi tu di porgli fine, la pallina esplode con un boato sommesso e si trasforma in un getto di fiamme che si propaga dietro gli angoli. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce danni da fuoco pari al danno totale accumulato se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il danno base dell'incantesimo è 12d6. Se al termine del tuo round la pallina non è ancora detonata, il danno aumenta di 1d6.
Se la pallina luminosa viene toccata prima che l'incantesimo abbia avuto fine, la creatura che la tocca deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina immediatamente, facendo eruttare fiamme dalla pallina. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura può lanciare la pallina fino a 12 metri di distanza. Quando colpisce una creatura od oggetto solido, l'incantesimo ha fine e la pallina esplode.
Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumento di 1d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato.

Parlare con gli Animali
Scuola: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo, ottieni la capacità di comprendere e comunicare verbalmente con le bestie. Il sapere e la consapevolezza di molte bestie sono limitati dal loro intelletto ma, come minimo, le bestie possono fornirti informazioni riguardo luoghi e mostri nelle vicinanze, compresi quelli che possono percepire o hanno percepito nei giorni passati. A discrezione del Narratore potresti riuscire a convincere una bestia a farti un piccolo favore.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Parlare con i Morti
Scuola: Necromanzia
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (incenso acceso)
Durata: 10 minuti
Conferisci un'apparenza di vita e Intelligenza a un cadavere a gittata, scelto da te, permettendogli di rispondere alle domande che gli poni. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non può essere non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Fino al termine dell'incantesimo, puoi porre al cadavere fino a cinque domande. Il cadavere conosce solo quello che già sapeva in vita, compresi i linguaggi parlati. Le risposte sono di solito brevi, criptiche o ripetitive, e il cadavere non è sotto nessun obbligo a darti risposte veritiere se gli sei ostile o ti riconosce come suo nemico. Questo incantesimo non riporta l'anima della creatura nel corpo, ma solo lo spirito che lo muove. Di conseguenza, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non capisce nulla di quello che è successo da quando è morto, e non può fare valutazioni su eventi futuri.

Parlare con le Piante
Scuola: Animali e piante
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Infondi i vegetali entro 9 metri da te di capacità senziente e di limitata mobilità, dandole la capacità di comunicare con te ed eseguire dei semplici comandi. Puoi interrogare i vegetali in merito a eventi avvenuti nell'ultimo giorno nell'area dell'incantesimo, ottenendo informazioni sulle creature di passaggio, il clima e altro. Puoi anche trasformare il terreno difficile prodotto dalla crescita dei vegetali (come cespugli e fitto sottobosco) in terreno ordinario per la durata dell'incantesimo.
Oppure puoi trasformare del terreno normale in cui siano presenti dei vegetali in terreno difficile, che rimane per la durata dell'incantesimo facendo sì, per esempio, che rampicanti e rami rallentino gli inseguitori.
A discrezione del Narratore i vegetali potrebbero svolgere anche altri compiti per tuo conto. L'incantesimo non permette ai vegetali di sradicarsi e muoversi, ma possono muovere liberamente rami, steli e gambi. Se una creatura vegetale si trova nell'area, puoi comunicare con essa come se parlaste lo stesso linguaggio, ma non ottieni alcuna capacità magica per influenzarla. Questo incantesimo può far sì che i vegetali creati dall'incantesimo intralciare rilascino una creatura intralciata.

Parola Divina
Scuola: Invocazione
Livello: 7, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Pronunci una parola divina, infusa del potere del tuo Patrono. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura che può udirti deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce un effetto in base ai suoi attuali Punti Ferita:

- 100 Punti Ferita o meno: assordata per 1 minuto
- 40 Punti Ferita o meno: assordata e accecata per 10 minuti
- 30 Punti Ferita o meno: accecata, assordata e stordita per 1 ora
- 20 Punti Ferita o meno: uccisa all'istante

Quali che siano i suoi attuali Punti Ferita, un celestiale, elementale, fatato o demone che fallisca il Tiro Salvezza è obbligato a tornare al suo piano di origine (se non vi si trova già) e non può tornare sul tuo attuale piano prima che siano passate 24 ore, a meno dell'uso dell'incantesimo desiderio.

Parola Guaritrice
Scuola: Cura
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Reazione
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 modificatore di caratteristica per incantesimi da incantatore. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno su un non morto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la cura aumenta di 1d4.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d4 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura 2d4 in più.

Parola Guaritrice di Massa
Scuola: Cura
Livello: 3, Raro
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 per incantesimi. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno sui non morti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la cura aumenta di 1d4.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d4 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura 2d4 in più.

Parola del Potere Stordire
Scuola: Ammaliamento
Livello: 8, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuti
Pronunci una parola di potere che può travolgere la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, lasciandola confusa. Se il bersaglio ha 150 Punti Ferita o meno, è stordito. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Parola del Potere Uccidere
Scuola: Ammaliamento
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Pronunci una parola di potere che costringe a morire all'istante una creatura a gittata che puoi vedere. Se la creatura che scegli ha 100 Punti Ferita o meno, muore. Altrimenti l'incantesimo non ha effetto.

Parola del Ritiro
Scuola: Evocazione

Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 1 metro
Componenti: V
Durata: Istantanea
Te e fino a cinque creature consenzienti entro 1 metro da te vi teletrasportate istantaneamente in un luogo sicuro indicato precedentemente, detto santuario. Tu e tutte le creature teletrasportate con te, riapparite nello spazio non occupato più vicino al punto indicato quando hai preparato questo santuario (vedi sotto). Se lanci questo incantesimo senza aver prima preparato un santuario, l'incantesimo non ha effetto.
Devi indicare un santuario, che sia dedicato o fortemente collegato al tuo Patrono. Se tenti di lanciare l'incantesimo perché ti porti in un'area che non sia dedicata dal tuo Patrono, l'incantesimo non ha effetto.

Passa Porta
Scuola: Terra
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)
Durata: 1 ora
Per la durata dell'incantesimo, compare un passaggio in un punto a gittata che puoi vedere, su di una superficie di legno, muro o pietra (come una parete, un soffitto o un pavimento) scelta da te. Scegli le dimensioni dell'apertura: al massimo larga 1 metro, alta 2 metri e profonda 6 metri. Il passaggio non crea instabilità nella struttura che lo circonda.
Quando l'apertura sparisce, qualsiasi creatura od oggetto ancora nel passaggio creato dall'incantesimo viene espulso al sicuro nello spazio non occupato più vicino alla superficie su cui hai lanciato l'incantesimo.

Passare Senza Tracce
Scuola: Terra, Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)
Durata: Concentrazione, 1 ora Per la durata dell'incantesimo le tue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. La creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi includere un altra creature nei benefici dell'incantesimo.

Passo Velato
Scuola: Evocazione
Livello: 2, Non Comune
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.
Se ottieni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi scambiarti con una creatura consenziente.

Passo Veloce
Scuola: Trasmutazione
Livello: 1, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una zampa di lepre)
Durata: 1 ora
Il movimento di una creatura aumenta di 1 metro fino al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura.

Paura
Scuola: Illusione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 9 metri)
Componenti: V, S, M (una piuma bianca o il cuore di una gallina)
Durata: 1 minuto
Proietti un'immagine illusoria delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura in un cono di 9 metri deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o far cadere qualsiasi cosa stia impugnando e restare spaventata per la durata dell'incantesimo.
Mentre è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve, durante ciascun suo round, 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 su di te, può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, se lo supera, l'incantesimo, per quella creatura, ha termine.

Pelle di Corteccia
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una manciata di corteccia di quercia)
Durata: 1 ora
La pelle del bersaglio con cui sei in contatto al momento del lancio dell'incantesimo diventa ruvida e dall'aspetto simile alla corteccia fino al termine dell'incantesimo e la Difesa del bersaglio non può essere inferiore a 16, quale che sia l'armatura che stia indossando.

Pelle di Pietra
Scuola: Terra
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente, la cui pelle si tramuta in una sostanza dura come la pietra. Tira 1d4+metà del valore di CM, la somma risultante è le volte che un attacco con arma di mischia o distanza viene annullato (indipendentemente che di colpisca o meno).
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 gli attacchi annullati.

Piaga degli Insetti
Scuola: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (qualche granello di zucchero, qualche chicco di grano, un pò di lardo)
Durata: 10 minuti
Uno sciame di locuste affamate riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata in un punto a gittata scelto da te. La sfera si propaga intorno agli angoli. La sfera rimane per la durata dell'incantesimo, e la sua area è in penombra. L'area della sfera è terreno difficile.
Quando l'area appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 4d10 danni se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura deve effettuare questo Tiro Salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo durante un round o se termina il proprio round al suo interno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Pietra in Fango - Fango in Pietra
Scuola: Terra
Livello: 5, Non Comune - Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (acqua e argilla)
Durata: Istantanea
Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale in un eguale volume di fango. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo. L'incantesimo ha effetto fino a 2 cubi di 3x3x3 metri. La profondità del fango creato non può superare i 3 metri. Le creature incapaci di Volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; il terreno diviene doppiamente difficile e sono Intralciati. Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadare l'area come terreno difficile.

Se Pietra in Fango viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1 metro. Il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni da botta a chiunque si trovi direttamente sotto l'area se non dimezza i danni con un Tiro Salvezza su Riflessi.

I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto Trasformare Pietra in Fango non arriva abbastanza in profondità da minare le fondamenta. Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo.

Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo Dissolvi Magie o Fango in Pietra, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma. L'evaporazione naturale trasforma il fango in terreno normale nel giro di diversi giorni a seconda dell'esposizione al sole, al vento ed all'essiccazione naturale. Se una creatura è nel fango al momento dell'incantesimo Fango in Pietra può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi per liberarsi altrimenti è necessario una prova di Forza a DC 22 oppure 30 di danno, per rompere la pietra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi un cubo di 3x3x3 metri in più.

Piroesperto
Scuola: Fuoco
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un fiammifero che viene consumato)
Durata: Istantanea
L'incantatore sceglie un'area con un fuoco, di almeno 1 metro di spigolo, entro gittata che sia a lui direttamente visibile. Estinguendo le fiamme può creare fuochi d'artificio o fumo.

- *Fuochi d'Artificio.* Il fuoco bersaglio esplode in uno spettacolo luminoso di fiamme e colori. Ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra oppure diventa accecata fino alla fine round successivo.

- *Fumo.* Un fumo nero e denso scaturisce dal fuoco bersaglio e si diffonde in un raggio di 6 metri, muovendosi oltre gli angoli. L'area del fumo è pesantemente oscurata e fornisce copertura media. Il fumo persiste per 1 minuto o finché un vento forte non lo disperde.

Polvere luccicante
Scuola: Fuoco, Aria
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (polvere d'argento)
Durata: 1 round per Competenza Magica
In una sfera di 3 metri di diametro chiunque si trovi viene ricoperto da polvere luccicante e luminosa. La nuvola delinea le creature presenti, anche quelle invisibili e chiunque permanga nell'area deve fare ad inizio round un Tiro Salvezza su Riflessi od essere accecata per il round. La polvere scompare naturalmente dopo la durata o se portata via da un vento anche leggero.

Porta Dimensionale
Scuola: Evocazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 150 metri
Componenti: V

Durata: Istantanea
Ti teletrasporti dalla tua attuale posizione in qualsiasi altro posto a gittata. Arrivi esattamente nel posto desiderato. Può essere un luogo che puoi vedere, uno che puoi visualizzare, o uno che puoi descrivere indicando distanza e direzione, come "30 metri verso il basso" o "90 metri in alto a nordovest con un angolo di 45 gradi."
Puoi portare con te oggetti il cui peso non ecceda la tua capacità di Ingombro. Puoi portare con te anche una creatura consenziente della tua taglia o più piccola con equipaggiamento fino al limite della sua capacità di carico. La creatura deve essere entro 1 metro da te quando lanci questo incantesimo.
Se dovessi arrivare in un posto già occupato da un oggetto o creatura, tu e la creatura che viaggia con te subite ciascuno 4d6 danni da forza, e l'incantesimo non riesce a teletrasportarvi.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi portare una ulteriore creatura.

Preghiera di Guarigione
Scuola: Cura
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano ciascuna Punti Ferita pari a 2d6 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno sui non morti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la cura aumenta di 1d8.

Presagio
Scuola: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (dei bastoncini, ossa o simili oggetti marchiati appositamente e del valore di almeno 25 mo)
Durata: Istantanea
Gettando bastoncini intarsiati con gemme, facendo rotolare ossa di drago, impilando carte elaborate o impiegando qualche altro strumento di divinazione, ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo il risultato di uno specifico corso di azione che intendi intraprendere nei prossimi 30 minuti. Il Narratore sceglie tra i seguenti presagi:

- Prosperità, per i risultati positivi
- Calamità, per i risultati negativi
- Prosperità e calamità, per i risultati sia positivi che negativi
- Nulla, per i risultati che non sono né particolarmente positivi né negativi

L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come il lancio di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato. Se lanci l'incantesimo due o più volte prima che sia sorto il nuovo sole, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu ottenga una lettura erronea. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.

Prestidigitazione
Scuola: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Massimo 1 ora
Questo incantesimo è un trucco magico minore che gli incantatori novizi impiegano per fare pratica. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- Crei un effetto sensoriale innocuo e istantaneo come una pioggia di scintille, un soffio di vento, una debole nota musicale o uno strano odore.
- Illumini o spegni istantaneamente una candela, una torcia o piccolo fuoco da campo.
- Ripulisci o insozzi istantaneamente un oggetto non più grosso di 30 cm di lato.
- Raffreddi, riscaldi o insapori per 1 ora un cubo di 30 cm di lato di materiale non vivente.
- Fai comparire per 1 ora un colore, un piccolo segno o un simbolo su di un oggetto o una superficie.
- Crei un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che entri nella tua mano e che resta fino al termine del tuo prossimo round.

Se lanci questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti non istantanei alla volta, e puoi interrompere uno di questi effetti con un'azione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi attivare un effetto magico in più.

Previsione
Scuola: Divinazione
Livello: 9, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una piuma di colibrì)
Durata: 8 ore
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente per conferirle una limitata capacità di vedere nell'immediato futuro. Per la durata, il bersaglio non può essere sorpreso e ha +1d6 sui Tiri per Colpire, prove 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: Fuoco
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione

Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata dell'incantesimo e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce fioca nel raggio di 1 metro. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo lanci di nuovo.
Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, o con un'azione in un round successivo, puoi scagliare la fiamma a una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco a distanza con incantesimo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi attaccare una creatura in più senza terminare l'incantesimo.

Proibizione
Scuola: Abiurazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa, incensi rari, e un rubino in polvere del valore di 1000 mo)
Durata: 1 giorno
Crei una interdizione al viaggio magico che protegge fino a 4000 metri quadri di pavimento, fino a un'altezza di 9 metri dal suolo. Per la durata dell'incantesimo, le creature non possono teletrasportarsi nell'area o usare passaggi, come quello creato dall'incantesimo portale, per entrare nell'area. L'incantesimo protegge l'area dal viaggio planare, e quindi impedisce alle creature di accedere all'area tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo od il Piano delle Ombre, 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 da Vuoto (a tua scelta, quando lanci l'incantesimo).
Quando lanci questo incantesimo, puoi stabilire una parola d'ordine. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine mentre entra nell'area dell'incantesimo, non subisce danni da esso.
L'area dell'incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo proibizione. Se esegui proibizione ogni giorno per 30 giorni nello stesso posto, l'incantesimo durerà finché non viene dissolto, e le componenti materiali saranno consumate durante l'ultimo lancio.

Proiezione Astrale
Scuola: Necromanzia
Livello: 9, Molto Raro
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 1000 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
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (Acqua santa o argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma del valore di 5 mo)
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. Il Narratore può concedere i medesimi effetti verso i Seguaci e Patroni di altri Patroni

Protezione dall'Energia
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha resistenza a un tipo di danno scelto da te: acido, freddo, fuoco, fulmine o suono. Puoi sacrificare tutta la durata dell'incantesimo, terminandolo, per annullare completamente il danno subito da una fonte di energia.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra persona o raddoppiare la durata.

Protezione dall'Energia minore
Scuola: Abiurazione
Livello: 1, Raro
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha Riduzione al Danno dall'energia scelta pari a 5. Puoi sacrificare tutta la durata dell'incantesimo, terminandolo, per ridurre di 20 il danno subito da una fonte di energia (come se avessi Resistenza al Danno 20 da quella fonte di energia).
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra persona o raddoppiare la durata.

Protezione dai Veleni
Scuola: Abiurazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.
In caso di due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi annullare un veleno in circolo sul bersaglio.

Punizione Marchiante
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco in mischia con arma nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore magico mentre colpisci. L'attacco infligge 1d6 danni da Luce aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1 metro. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aggiuntivo aumenta di 1d6.

Purificare Cibo e Bevande
Scuola: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tutti i cibi e le bevande non magiche in una sfera di 1 metro di raggio, centrata in un punto a gittata di tua scelta, vengono purificati e liberati da veleni e malattie. Un cibo in decomposizione viene ripulito e reso commestibile.

Raggio di Gelo
Scuola: Acqua
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un fascio gelato di luce azzurra colpisce una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, egli subisce 1d8 danni da freddo, e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo prossimo round.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un fascio gelato aggiuntivo.

Raggio di Affaticamento
Scuola: Necromanzia
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Un fascio nero di energia debilitante parte dal tuo dito diretto contro una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio infliggerà la metà dei danni con gli attacchi con arma che usano la Forza fino al termine dell'incantesimo.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 il livello di Affaticamento del bersaglio.

Raggio Rovente
Scuola: Fuoco
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Crei tre raggi di fuoco e li proietti verso tre bersagli a gittata. Puoi proiettarli contro lo stesso bersaglio o bersagli diversi.
Effettua un attacco a distanza con incantesimo per ciascun raggio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un raggio aggiuntivo.

Ragnatela
Scuola: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di tela di ragno)
Durata: 1 ora
Evochi una spessa massa di tela densa e appiccicosa in un punto a gittata, scelto da te. Per la durata, la ragnatela riempie un cubo di 6 metri di spigolo da quel punto. La ragnatela è terreno difficile e rende quell'area oscurata leggermente.
Se la tela non è ancorate tra due masse solide (come pareti o alberi) o stesa lungo un pavimento, parete o soffitto, la ragnatela evocata crolla su se stessa, e l'incantesimo termina all'inizio del tuo prossimo round. Le tele distese su di una superficie piatta hanno una profondità di 1 metro.
Ogni creatura che inizia il suo round nella ragnatela o che vi entra durante il proprio round deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura è intralciata finché rimane nella ragnatela o finché non si libera.
Una creatura intralciata dalle ragnatele può usare 2 Azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza. Se lo supera, non è più intralciata.
La ragnatela è infiammabile e se esposta alle fiamme prende fuoco immediatamente e per 2 round causando a ogni creatura dentro la sua area 2d4 di danno da fuoco.

Randello Incantato
Scuola: Animali e Piante
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di quadrifoglio, e una randello o bastone da combattimento)
Durata: 1 minuto
Il legno di un randello o bastone da combattimento che stai impugnando viene infuso del potere della natura. Per la durata dell'incantesimo, usando quell'arma puoi usare la tua caratteristica da incantatore al posto della Forza per i Tiri per Colpire e danno da mischia, e il dado di danno dell'arma diventa un d8. L'arma diventa anche magica, se già non lo è. L'incantesimo ha termine se lo lanci di nuovo o se lasci l'arma.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia oppure prendi un +1 al danno.

Reggia Meravigliosa
Scuola: Evocazione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un piccolo pezzo di marmo lucido, e un minuscolo cucchiaio d'argento, ciascuno di questi oggetti deve essere almeno del valore di 5 mo)
Durata: 24 ore
Entro la gittata, evochi un'abitazione extradimensionale che rimane per la durata dell'incantesimo. Scegli dove è posizionato il suo portone d'ingresso. Il portone d'ingresso emette una lieve luminosità ed è largo 1 metro per 3 metri di altezza. Tu e tutte le creature da te indicate quando hai lanciato l'incantesimo potete entrare nell'abitazione extradimensionale, fino a quando il portone resta aperto. Puoi aprire o chiudere il portone se ti trovi entro 9 metri da esso. Mentre è chiuso, il portone è invisibile.
Oltre il portone si trova un magnifico ingresso, oltre il quale si dipanano numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e accogliente. Puoi creare quanti piani desideri, ma lo spazio non può eccedere 50 cubi ognuno di 3 metri di spigolo. Il luogo è ammobiliato e decorato come preferisci. Contiene cibo sufficiente a soddisfare un banchetto di 9 portate per 100 persone. Uno staff di 100 servitori quasi trasparenti è al servizio di chiunque vi faccia ingresso. Sta a te decidere l'aspetto visivo di questi servitori e il loro abbigliamento. Essi obbediscono assolutamente ai tuoi ordini. Ogni servitore può svolgere qualsiasi compito un normale servitore umano possa svolgere, ma non possono attaccare o effettuare alcuna azione che potrebbe arrecare direttamente danno a un'altra creatura. I servitori possono quindi raccogliere oggetti, pulire, riparare, ripiegare vestiti, accendere fuochi, servire cibi, versare vini e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora, ma non posso-

no uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo diventano fumo quando vengono portati fuori dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi creatura all'interno dello spazio extradimensionale viene espulsa nello spazio aperto più vicino all'uscita.
Nota: l'incantesimo lanciato per un anno tutti i giorni sempre nello stesso luogo diventa permanente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia o togli un mese dal conteggio per renderlo permanente.

Regressione Mentale
Scuola: Ammaliamento
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di sfere di argilla, cristallo, vetro o minerali)
Durata: Istantanea
Assalti la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, cercando di frammentarne l'intelletto e la personalità. Il bersaglio subisce 4d6 danni e deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, i punteggi di Intelligenza e Carisma della creatura scendono a -4. La creatura non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici, comprendere linguaggi, o comunicare in alcun modo comprensibile. La creatura può, tuttavia, identificare i suoi amici, seguirli e anche proteggerli. Dopo 30 giorni, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo ha termine se fallisce l'effetto è permanete.
l'incantesimo può essere terminato entro i 30 giorni da ristorare superiore, guarigione o desiderio.

Reincarnazione
Scuola: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Entri a contatto con un umanoide morto o un frammento di umanoide morto. Purché la creatura non sia morta da più di 10 giorni, l'incantesimo gli forma un nuovo corpo adulto e poi ne richiama l'anima affinché entri nel corpo. Se l'anima del bersaglio non è libera o consenziente a farlo, l'incantesimo fallisce.
La magia modella un nuovo corpo, che probabilmente provocherà un cambio di razza alla creatura. Il Narratore tira un d10 e consulta la seguente tabella per determinare quale forma assuma la creatura una volta riportata in vita, oppure sarà Il Narratore a scegliere la forma.

d10	Razza
0	Lupo/Aquila/Volpe/Lince (tirate 1d4)
1	Nano
2	Elfo
3	Mezzelfo
4	Mezzorco
5	Cinghiale/Tasso/Cane/Ratto (tirate 1d4)
6	Nibali
7	Orso/Gufo/Procione/Gatto (tirate 1d4)
8	Umano
9	Stessa razza precedente

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate (stesso punteggio di CA e CM, abilità e competenze). Mantiene le capacità che aveva nella sua forma originale se è in grado di applicarle.
Questo incantesimo non non è disponibile se non ai Devoti e Seguaci di Shayalia od Efrem
Nota: un Devoto o Seguace di Shayalia od Efrem reincarnerà la creatura sempre in un animale, però potendo scegliere il tipo.
Non è possibile reincarnarsi in uno gnomo se non si era prima uno gnomo.

Resistenza
Scuola: Abiurazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)
Durata: Istantanea
Lanci l'incantesimo a contatto con una creatura consenziente. Una volta prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il risultato ottenuto a un Tiro Salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato il Tiro Salvezza. Poi l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi fare usufruire del bonus un altra creatura.

Respirare Sott'Acqua
Scuola: Acqua, Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una cannuccia o una pagliuzza)
Durata: 24 ore
Questo incantesimo consente a un massimo di dieci creature consenzienti a gittata e che puoi vedere, di respirare sott'acqua fino al termine dell'incantesimo. Le creature soggette mantengono anche il loro normale metodo di respirazione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi scegliere una creatura aggiuntiva.

Rianimare Morti
Scuola: Necromanzia
Livello: 5, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una diamante del valore di al-

meno 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 una notte di riposo la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.
Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Rigenerazione
Scuola: Trasmutazione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un rosario e Acqua santa)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura per stimolare la sua capacità di guarigione naturale. Il bersaglio recupera 4d8 + 15 Punti Ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ciascun suo round (6 Punti Ferita al minuto). Le membra recise del corpo del bersaglio (dita, gambe, code e così via), se ne ha, vengono ripristinate in 2 minuti. Se hai la parte recisa e la tieni appoggiata al moncherino, l'incantesimo fa sì che l'arto si ricucia in 3 round col moncherino.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi i Punti Ferita recuperati per round.

Rimuovi Malattia
Scuola: Cura
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 1 turno
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Puoi porre fine a una malattia naturale. In caso di malattie magiche la tua DC di incantesimo deve essere superiore alla DC della malattia.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi guarire una persona in più oppure considerare un +4 per superare la DC della malattia.

Rimuovi Maledizione
Scuola: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Se l'oggetto o persona è stato maledetto tramite l'incantesimo Scagliare Maledizione, o comunque il Narratore decide che l'oggetto ha una maledizione particolare allora la DC di chi lancia Rimuovi Maledizione deve essere superiore a quella della Maledizione.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi guarire una persona in più oppure considerare un +4 per superare la DC della maledizione.

Sia che sia stato sufficiente lanciare l'incantesimo oppure sia stato lanciato con una Prova di Magia, la maledizione resta, ma l'incantesimo permette di rimuovere l'oggetto e gettarlo.

Rimuovi Veleno
Scuola: Acqua, Cura
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
L'obiettivo oggetto dell'incantesimo non è più avvelenato.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aggiungi +4 alla propia DC per capire se ha superato quella dello del veleno.

Rinascita
Scuola: Cura, Necromanzia
Livello: 3, Molto Raro
Tempo di Lancio: 10 Minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (diamante del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Una creatura morta nell'ultimo minuto e con cui sei in contatto, ritorna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita le persone morte di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.
La creatura riportata in vita deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 oppure per il trauma subito non torna in vita, se torna in vita è Esausta 2.
Nota: a discrezione del Narratore questo potrebbe essere l'unico incantesimo concesso per riportare in vita una creatura, altrimenti vale la regola che solo un Patrono può riportare in vita.

Riparare
Scuola: Terra
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (due calamite)

Durata: Istantanea
Questo incantesimo ripara una singola rottura o spaccatura in un oggetto con cui sei a contatto, come una catenella spezzata, due metà di una chiave rotta, un mantello lacerato, o un otre che perde. Purché la rottura o la spaccatura non sia più grande di 30 centimetri in qualsiasi dimensione, sei in grado di ripararle, senza lasciare traccia dei danni subiti. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico o un costrutto, ma non è in grado di ripristinare le funzioni magiche di questi oggetti.

Riposo Inviolato
Scuola: Necromanzia
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e un pezzo di rame posto su ciascun occhio del cadavere, che devono restare lì per la durata)
Durata: 10 giorni
Entri a contatto con un cadavere o altri resti. Per la durata, il bersaglio è protetto dalla putrefazione e non può diventare non morto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata fino ad un massimo di un anno.

Risata Incontenibile
Scuola: Ammaliamento
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (piccole torte e una piuma che viene agitata nell'aria)
Durata: 1 minuto Una creatura a gittata di tua scelta e che puoi vedere percepisce tutto come tremendamente ilare e divertente, scoppiando in fragorose risate finché è soggetta a questo incantesimo. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o cadere prono, restando inabile e incapace di rialzarsi per la durata. Le creature con un punteggio di Intelligenza -2 o meno, ignorano l'effetto.
Al termine di ciascun suo round e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Il bersaglio ha +1d6 al Tiro Salvezza se ha subito danni nel round. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Riscaldare il Metallo
Scuola: Fuoco
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)
Durata: 1 minuto
Scegli un manufatto di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, a gittata e che puoi vedere. Fai sì che l'oggetto risplenda di rosso per il calore. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 1d8 danni da fuoco quando lanci questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare 2 Azioni per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi round successivi.
Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce danno da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o gettare l'oggetto se ne è in grado. Se non getta l'oggetto, ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove di caratteristica fino all'inizio del suo prossimo round. Finché la creatura è oltre i 18 metri dall'incantatore l'incantesimo non termina ma l'oggetto smette di essere rovente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Ristorare Inferiore
Scuola: Cura
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Puoi porre fine a una malattia non magica o condizione che affligge una creatura con cui sei a contatto. La condizione può essere accecato, assordato o paralizzato. Può ridurre di un grado il livello di Affaticamento. Si recupera 2d6 Punti Ferita Massimi persi, ma non aumentano i Punti Ferita attuali. Puoi recuperare 1 punto di Caratteristica perso non permanentemente.

A discrezione del Narratore se la condizione è stata causata da una magia, il valore di Competenza Magica di chi lancia questo incantesimo deve superare la Competenza Magica di chi ha originato l'effetto. Eventualmente puoi effettuare una Prova di Magia e per ogni successo critico aggiungi 6 alla propria Competenza Magica per capire se si è in grado di rimuovere l'effetto.

Ristorare Superiore
Scuola: Cura
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Imbevi una creatura a contatto di energia positiva curativa per annullare un effetto debilitante. A discrezione del Narratore se la condizione è stata causata da una magia, il valore di Competenza Magica di chi lancia questo incantesimo deve superare la Competenza Magica di chi ha originato l'effetto. Eventualmente puoi effettuare una Prova di Magia e per ogni successo critico aggiungi 6 alla propria Competenza Magica per capire se si è in grado di rimuovere l'effetto.

- Un effetto che ha Affascinato il bersaglio.
- Fai recuperare 2 punti ad una statistica al bersaglio. Recuperi 1 punto se la perdita era permanente.
- I Punti Ferita massimi tornano al valore normale, ma non aumentano i Punti Ferita attuali.
- Sei in grado di alleviare di due gradi le condizioni di Affaticamento.

Risveglio
Scuola: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 8 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Dopo aver trascorso il tempo di lancio a disegnare tracciati magici con una gemma preziosa, entri a contatto con una bestia o vegetale Enorme o di taglia inferiore. Il bersaglio deve essere privo di punteggio di Intelligenza o avere Intelligenza -3 o meno. Il bersaglio ottiene Intelligenza 0. Il bersaglio ottiene anche la capacità di parlare un linguaggio che conosci. Se il bersaglio è un vegetale, ottiene la capacità di muovere i suoi arti, radici, liane, rampicanti e così via, e ottiene sensi simili a quelli di un umano. Il Narratore sceglierà le statistiche appropriate al tipo di vegetale risvegliato, come le statistiche per il cespuglio risvegliato o l'albero risvegliato.
La bestia o vegetale risvegliato è Affascinato da te per 30 giorni o finché tu o i tuoi compagni non gli arrecherete danno. Quando la condizione Affascinato termina, la creatura risvegliata sceglie se rimanerti amichevole, in base a come l'hai trattata mentre era affascinata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata della fascinazione fino ad un massimo di 1 anno.

Ritirata Rapida
Scuola: Trasmutazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Questo incantesimo ti permette di muoverti a un'andatura incredibile. Quando lanci questo incantesimo guadagni un Azione di Movimento bonus.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 round.

Saltare
Scuola: Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)
Durata: 1 minuto
La distanza di salto della creatura con cui sei in contatto al momento del lancio è triplicata fino al termine dell'incantesimo.

Santificare
Scuola: Invocazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 24 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (erbe, oli e incensi del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto
Infondi l'area circostante a un punto con cui sei in contatto del potere del tuo Patrono. L'area può avere un raggio massimo di 18 metri, e l'incantesimo fallisce se include un'area già sotto l'effetto di un incantesimo santificare. L'area soggetta all'incantesimo genera i seguenti effetti. *Per prima cosa*, celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti non possono entrare nell'area, né una simile creatura può affascinare, spaventare o possederne altre al suo interno. Qualsiasi creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura simile non è più affascinata,spaventata o posseduta dal momento in cui entra in quest'area. Puoi escludere uno o più tipi di queste creature da questo effetto.
Seconda cosa, puoi vincolare un effetto ulteriore all'area. Scegli l'effetto dalla lista seguente, o scegline uno presentatoti dal Narratore. Alcuni di questi effetti si applicano alle creature nell'area; puoi decidere se gli effetti si applichino a tutte le creature, le creature Devote o Seguaci di specifica Patrono, o le creature di un tipo specifico, come orchi o troll. Quando una creatura soggetta all'incantesimo entra in quest'area per la prima volta durante un round o inizia il suo round qui, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, la creatura ignora l'effetto aggiuntivo finché non lascia l'area.

- *Coraggio*. Le creature soggette non possono essere spaventate mentre restano in quest'area. Interferenza Extradimensionale. Le creature soggette non possono muoversi o viaggiare usando il teletrasporto o altri mezzi extradimensionali o interplanari.
Lingue. Le creature soggette possono comunicare con qualsiasi altra creatura nell'area, anche se non condividono un linguaggio comune.
- *Luce Diurna*. Luce intensa riempie l'area. L'oscurità magica creata da incantesimi di più basso livello di quella usata per lanciare questo incantesimo non possono estinguere la luce. La durata in questo caso è di una settimana.
- *Oscurità*. L'oscurità riempie l'area. La luce normale, e anche la luce magica creata da incantesimi di più basso livello di quello usato per lanciare questo incantesimo, non possono illuminare l'area.
- *Paura*. Le creature soggette sono spaventate mentre restano in quest'area.
- *Protezione dall'Energia*. Le creature soggette ricevono resistenza a un tipo di danno a tua scelta (a eccezione dei danni 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
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo specchio d'argento)
Durata: 1 minuto
Proteggi una creatura a gittata dagli attacchi. Fino al termine dell'incantesimo, qualsiasi creatura che prenda come bersaglio la creatura protetta con un attacco o incantesimo dannoso deve prima effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, l'attaccante deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dagli effetti ad area, come lo scoppio di una palla di fuoco. Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che agisce su creature nemiche, l'incantesimo termina.

Santuario Privato
Scuola: Abiurazione
Livello: 4, Molto Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un sottile foglio di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto, e crisolito in polvere)
Durata: 24 ore
Proteggi con la magia un'area. L'area è un cubo che può essere piccolo fino a 1 metro di spigolo o grande fino a 30 metri di spigolo. L'incantesimo agisce fino al termine della durata o finché non usi un'azione per interromperlo.
Quando lanci l'incantesimo, decidi che tipo di protezione questo fornisce, scegliendo una o più delle seguenti proprietà:

- Il suono non può attraversare il perimetro dell'area protetta.
- Il perimetro dell'area protetta appare buio e nebbioso, impedendo di vedervi attraverso (anche alla scurovisione).
- Sensori creati da incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta o attraversare la sua barriera perimetrale.
- Le creature nell'area non possono essere bersaglio di incantesimi di divinazione.
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dell'area protetta.
- All'interno dell'area protetta, il viaggio planare è interdetto.

Lanciare questo incantesimo sullo stesso punto ogni giorno per un anno, rende l'effetto permanente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aumentare le dimensioni del cubo di 10 metri di spigolo oppure aumentare la durata di 12 ore.

Scagliare Maledizione
Scuola: Necromanzia
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una creatura con cui sei a contatto deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di caratteristica. Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1d6 alle prove di caratteristica e i Tiri Salvezza basati eventualmente 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 Volontà all'inizio di ciascun suo round. Se lo fallisce, spreca le azioni 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 (vedi descrizione) termina questo effetto. A discrezione del Narratore, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque più potente di quelle descritte qui sopra. Il Narratore detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.
Se ottieni un critico la durata della maledizione è un giorno. Se ottieni 3 critici la durata è permanente.

Scagliare Maledizione Minore
Scuola: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una creatura con cui sei a contatto deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di caratteristica. Mentre è maledetto, il bersaglio ha -2 alle prove di caratteristica e i Tiri Salvezza basati eventualmente su quel punteggio di caratteristica.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha -2 ai Tiri per Colpire contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio di ciascun suo round. Se lo fallisce, spreca 2 azioni di quel suo round senza fare nulla.

L'incantesimo rimuovi maledizione (vedi descrizione) termina questo effetto. A discrezione del Narratore, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque più poten-

te di quelle descritte qui sopra. Il Narratore detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.

Scassinare
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Scegli un oggetto a gittata e che puoi vedere. L'oggetto può essere una porta, scatola, delle manette, una serratura o un altro oggetto che possieda un metodo comune o magico per prevenirne l'accesso.
Un bersaglio che è chiuso da una serratura comune o che è bloccato o sbarrato viene aperto, sbloccato o liberato. Se l'oggetto ha più serrature, solo una di queste viene aperta.
Se scegli un bersaglio che è tenuto chiuso con Serratura Magica quell'incantesimo resta soppresso per 10 minuti, durante i quali il bersaglio può essere aperto come di norma. Quando lanci questo incantesimo, un sonoro bussare, udibile fino a 90 metri di distanza, emana dall'oggetto bersaglio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aprire un altro lucchetto/serratura entro gittata.

Sciame di Meteore
Scuola: Fuoco, Terra
Livello: 9, Leggendario
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.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato
Ogni 3 critici ottenuti nella Prova di Magia scegli un altro punto di impatto.

Scolpire Pietra
Scuola: Terra
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (argilla malleabile, che deve essere lavorata per ottenere una vaga forma dell'oggetto di pietra)
Durata: Istantanea
Scolpisci in qualsiasi forma che si presti ai tuoi scopi un 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
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (degli attrezzi da divinazione - dei bastoncini d'avorio, ossa, carte, denti o rune incise - del valore di almeno 100 mo e un oggetto dal luogo che desideri trovare)
Durata: 1 giorno
Questo incantesimo ti permette di trovare la rotta fisica più breve e diretta verso uno specifico luogo fisso con cui hai familiarità ed è sullo stesso piano di esistenza. Se indichi una destinazione su di un altro piano di esistenza, una destinazione che si muove (come una fortezza mobile) o una destinazione non specifica (come "la tana di un drago verde"), l'incantesimo fallisce.
Per la durata dell'incantesimo, finché sei nello stesso piano di esistenza della destinazione, saprai quanto è distante e in che direzione si trovi. Mentre sei in viaggio verso di essa, ogni volta che ti si presenterà la possibilità di scegliere tra percorsi diversi, determinerai automaticamente qual è la via più breve e la rotta più diretta (ma non necessariamente la più sicura) per raggiungere la destinazione.
Per ogni critico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 8 ore in più.

Scopri Trappole
Scuola: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo avverti la presenza di qualsiasi trappola a gittata che sia nella tua linea di visuale. Una trappola, ai fini di questo incantesimo, comprende qualsiasi cosa che sia in grado di infliggere un effetto improvviso o inaspettato che tu possa considerare dannoso o indesiderabile, e che è stato espressamente inteso come tale dal suo creatore. Di conseguenza, l'incantesimo percepirebbe un'area sotto l'incantesimo allarme, un glifo di interdizione, o una botola meccanica, ma non rivelerebbe una debolezza naturale del pavimento, un soffitto instabile o una buca nascosta.
La trappola viene evidenziata alla tua vista con un segnale viola.

Scrigno Segreto
Scuola: Evocazione
Livello: 4, Raro

Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un forziere lavorato, 1 metro x 50 cm x 50 cm, costruito con rari materiali del valore di almeno 5000 mo, e una sua replica Minuscola fatta degli stessi materiali e del valore di almeno 50)
Durata: Istantanea
Nascondi un forziere e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Quando lanci questo incantesimo devi essere in contatto con il forziere e la replica in miniatura che serve da componente materiale. Il forziere può contenere fino a 0,25 metri cubi di materiale non vivente (1 x metro x 50 centimetri x 50 centimetri). Mentre il forziere rimane sul Piano Etereo, puoi usare un'azione per entrare in contatto con la replica e richiamare il forziere. Esso riapparirà in uno spazio non occupato sul terreno entro 1 metro da te. Puoi rispedire il forziere nel Piano Etereo, usando un'azione ed entrando in contatto sia col forziere che con la replica.
Dopo 60 giorni, c'è una percentuale cumulativa del 5% al giorno che l'effetto dell'incantesimo abbia termine.
L'effetto termina se l'incantesimo viene lanciato nuovamente, se la replica del forziere viene distrutta, o se decidi di terminare l'incantesimo con un'azione. Se l'incantesimo termina e il forziere si trova sul Piano Etereo, viene irrimediabilmente perduto.

Scritto Illusorio
Scuola: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: S, M (un inchiostro a base di piombo del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 10 giorni
Scrivi su di una pergamena, un pezzo di carta o qualche altro materiale adatto a scrivere e lo infondi di una potente illusione che permane per la durata dell'incantesimo.
Per te e qualsiasi creatura da te indicata al lancio dell'incantesimo, la scritta appare normale, con la tua grafia, e trasmette qualsiasi significato volevi comunicare quando hai vergato il testo. Per tutti gli altri, la scritta appare come se fosse redatta in una scrittura ignota o magica, che risulta incomprensibile. In alternativa, puoi far sì che la scritta sembri un messaggio totalmente diverso, in una grafia e linguaggio differente, sebbene debba essere un linguaggio a te conosciuto.
In caso l'incantesimo venisse dissolto, sia la scritta originale che l'illusione svaniscono. Una creatura con visione del vero può leggere il messaggio nascosto.

Scrutare
Scuola: Divinazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1000 mo, come una sfera di cristallo, un specchio d'argento o una fonte ricolma di Acqua santa)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Puoi vedere e udire una particolare creatura a tua scelta che si trovi sul tuo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, modificato da quanto bene conosci il bersaglio e la tua connessione fisica a esso. Se il bersaglio sa che stai lanciando l'incantesimo, può fallire volontariamente il Tiro Salvezza, in caso desiderasse essere osservato da te.

Conoscenza	**Mod. al TS**
Ne hai sentito parlare	+5
Hai incontrato il bersaglio	+0
Conosci bene il bersaglio	-5
Connessione	**Mod. TS**
Descrizione o immagine	-2
Proprietà o indumento	-4
Parte del corpo (capelli...)	-10

Se supera il Tiro Salvezza, il bersaglio ignora gli effetti dell'incantesimo, e non potrai usare di nuovo questo incantesimo contro di lui prima che siano passate 24 ore.
Se il Tiro Salvezza fallisce, l'incantesimo crea un sensore invisibile entro 3 metri dal bersaglio. Tramite il sensore puoi udire e vedere come se fossi sul posto. Il sensore si muove assieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da lui per la durata dell'incantesimo. Una creatura che può vedere oggetti invisibili vede il sensore come una sfera luminosa delle dimensioni all'incirca di un pugno.
Invece di prendere come bersaglio una creatura, puoi scegliere come bersaglio dell'incantesimo un luogo che hai già visto in passato. Quando scegli questa opzione, il sensore compare in quel luogo ma non si muove.

Scudo
Scuola: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che effettui quando sei colpito da un attacco o bersaglio dell'incantesimo Dardo arcano
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Compare una barriera di forza magica invisibile a proteggerti. Fino all'inizio del tuo prossimo round hai un bonus di +2 alla Difesa compreso l'attacco innescante, e non subisci danni da Dardo arcano e Dardo occulto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti la durata di 1 round.

Scudo della Fede
Scuola: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una piccola pergamena con su scritto un frammento di testo sacro)
Durata: 10 minuti
Compare un campo scintillante che circonda una

creatura a gittata, scelta da te, conferendole un bonus di +2 alla Difesa per la durata dell'incantesimo. **Per ogni Successo Critico Magico ottenuto** nella Prova di Magia influenzi un altra creatura.

Scudo di Fuoco
Scuola: Fuoco, Acqua
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pò di fosforo o una lucciola)
Durata: 10 minuti
Fiamme sottili e vaporose avvolgono il tuo corpo per la durata dell'incantesimo, emettendo luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Puoi terminare l'incantesimo in anticipo, usando un'azione per interromperlo.
Le fiamme ti forniscono uno scudo caldo o uno scudo freddo, a tua scelta. Lo scudo caldo ti conferisce resistenza al danno da freddo, mentre lo scudo freddo ti fornisce resistenza al danno da caldo.
Inoltre, ogni qualvolta una creatura entro 1 metro da te ti colpisce con un attacco in mischia, lo scudo erutta fiamme. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco da uno scudo caldo, o 2d8 danni da freddo da uno scudo freddo.

Scurovisione
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (o un pizzico di carota od un mirtillo secco)
Durata: 1 ora di tempo reale di gioco
Una creatura consenziente con cui sei in contatto ottiene la capacità di vedere al buio. Per la durata dell'incantesimo, quella creatura ha scurovisione fino a una gittata di 9 metri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata.

Segugio Fedele
Scuola: Evocazione
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo fischietto d'argento, e un pezzo d'osso, 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 per incantesimi + CM. Se colpisce, infligge 2d8 danni perforanti.

Sembrare
Scuola: Illusione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 8 ore
Questo incantesimo ti permette di cambiare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Fornisci a ciascun bersaglio un nuovo aspetto illusorio. Una creatura non consenziente può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo supera, ignora l'incantesimo.
L'incantesimo camuffa l'aspetto fisico oltre che gli abiti, le armature, le armi e l'equipaggiamento. Puoi far sembrare ciascuna creatura 30 centimetri più bassa o più alta, sembrare magra, grassa o una via di mezzo. Non puoi cambiare la conformazione del corpo del bersaglio, e quindi devi scegliere una forma che abbia la stessa distribuzione basilare di arti.
Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia. L'incantesimo permane per la sua durata, a meno che tu non usi una azione per interromperlo prima. I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello all'abbigliamento di una creatura, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccare la testa e i capelli della creatura. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria. Una creatura può usare 2 Azioni per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, se impiega 3 Azione ha +1d6 di bonus. Se la riesce, capisce che il bersaglio è camuffato.

Semipiano
Scuola: Evocazione
Livello: 8, Raro
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 oppure aumenti di altri 9 metri in ciascuna dimensione un semipiano conosciuto creato da te precedentemente.
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 Magica
Scuola: Abiurazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di almeno 25 mo, che viene consumata dall'incantesimo)
Durata: Fino a che dissolto
Lanci l'incantesimo a contatto di una porta, finestra, portale, forziere o altro ingresso chiuso, e questo diventa chiuso a chiave per la durata. Tu e le creature che hai indicato, quando hai lanciato questo incantesimo, potete aprire l'oggetto normalmente. Puoi anche predisporre una parola d'ordine che, quando pronunciata entro 1 metro dall'oggetto, sopprime l'incantesimo per 1 minuto. Altrimenti l'apertura è invalicabile fino a che non viene distrutta o l"incantesimo è dissolto o soppresso. Lanciare scassinare sull'oggetto sopprime Serratura Magica per 10 minuti.
Mentre è soggetto a questo incantesimo, l'oggetto è più difficile da distruggere o aprire a forza; la DC per romperlo o scassinare una serratura su di esso aumenta di 10.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra chiusura.

Servitore Invisibile
Scuola: Evocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di corda e un pezzo di legno)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo crea una forza quasi invisibile solo delimitata da una leggera aura (di colore a tua scelta) che svolge dei semplici compiti al tuo comando, fino al termine dell'incantesimo. Il servitore si forma in uno spazio sul terreno non occupato, entro la gittata. Ha Difesa 10, 1 punto ferita, Forza 0 e non può attaccare. Se scende a 0 Punti Ferita, l'incantesimo ha termine.
Come Azione Immediata, durante ciascun tuo round, puoi comandare mentalmente il servitore di muoversi fino a 3 metri e interagire con un oggetto. Il servitore può svolgere dei semplici compiti alla stregua di un servitore umano, come raccogliere cose, pulire, riparare, piegare abiti, accendere fuochi, servire il cibo e versare il vino. Una volta impartito il comando, il servitore svolgerà il compito al meglio delle sue capacità finché non l'avrà completato, e poi aspetterà il tuo prossimo comando.
Se comandi al servitore di svolgere un compito che lo farà muovere a più di 18 metri da te, l'incantesimo termina.

Sfera Congelante
Scuola: Acqua
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sfera di cristallo)
Durata: Istantanea
Un globo gelido di energia fredda parte dalla punta delle tue dita verso un punto di tua scelta a gittata, dove esplode in una sfera di 18 metri di raggio. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 10d6 danni da freddo. Se lo supera, subisce la metà di questi danni.
Se il globo colpisce un corpo d'acqua o un liquido composto principalmente d'acqua (escluse però le creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 centimetri in un'area quadrata di 9 metri di lato. Il ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua congelata restano intrappolate nel ghiaccio. Una creatura intrappolata può usare due azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza al fine di liberarsi.
Se lo desideri, dopo aver completato l'incantesimo, puoi trattenerti dallo sparare il globo. Un piccolo globo, circa delle dimensioni di una pietra da fionda, freddo al contatto, appare nella tua mano. In qualsiasi momento, tu, o una creatura a cui hai dato il globo, potete lanciare il globo (fino a una gittata di 12 metri). Questo si frantumerà all'impatto, con lo stesso effetto del normale lancio dell'incantesimo. Puoi anche poggiare il globo a terra senza che si frantumi. Dopo 1 minuto, se il globo non è già stato frantumato, esploderà.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Sfera Elastica
Scuola: Invocazione
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo semisferico di cristallo trasparente e un pezzo semisferico corrispondente di gomma arabica)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una sfera di energia luminosa avvolge una creatura od oggetto di taglia Grande o inferiore a gittata. Una creatura non consenziente deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura è avvolta dall'incantesimo per la sua durata.
Nulla (né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi) può attraversare questa barriera, in en-

trata o uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare senza problemi. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura al suo interno non può essere danneggiata da attacchi o effetti originanti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla che si trovi all'esterno. La sfera è priva di peso e grande giusto a sufficienza per contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura avvolta può usare 1 Azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino alla metà della velocità della creatura. Allo stesso modo, il globo può essere raccolto e mosso da altre creature. Un incantesimo disintegrazione che prenda come bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla al suo interno.

Sfera Infuocata
Scuola: Fuoco
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pò di sego, un pizzico di zolfo e una manciata di ferro in polvere)
Durata: 1 minuto
Per la durata dell'incantesimo compare una sfera di 1 metro di diametro in uno spazio a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura che termini il suo round entro 1 metro dalla sfera deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 2d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Con un'azione puoi spostare la sfera di 9 metri. Se fai schiantare la sfera contro una creatura, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza contro il danno della sfera, e la sfera smetterà di muoversi per quel round. Quando muovi la sfera, la puoi spostare oltre barriere alte fino a 1 metro, e farle saltare spazi larghi fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati, e irradia una luce intensa in un raggio di 3 metri e una luce fioca per ulteriori 3 metri. Mentre hai questo incantesimo attivo sei Distratto nel lancio di altri incantesimi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Sfocatura
Scuola: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il tuo corpo diventa sfocato, indistinto e tremolante a chiunque ti veda. Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature hanno ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Gli attaccanti che non si affidano alla vista sono immuni a questo effetto, per esempio se hanno vista cieca o sono in grado di distinguere le illusioni, come per visione del vero.

Sguardo Penetrante
Scuola: Necromanzia
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Per la durata dell'incantesimo, i tuoi occhi si tramutano in un vuoto nero infuso di terribile potere. Una creatura a tua scelta entro 18 metri da te e che puoi vedere, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o, per la durata, subire uno dei seguenti effetti di tua scelta. Durante ciascun tuo round, fino al termine dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per prendere come bersaglio un'altra creatura, ma non puoi prendere di nuovo come bersaglio una creatura che abbia superato un Tiro Salvezza contro questo lancio di sguardo penetrante.

- *Addormentato*. Il bersaglio cade privo di sensi. Si risveglia qualora subisca qualsiasi ammontare di danno o se un'altra creatura usa 2 Azioni per scuoterlo dal sonno.
- *Ammalato*. Il bersaglio ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove di caratteristica. Al termine di ciascun suo round, può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, l'effetto ha termine.
- *Impanicato*. Il bersaglio è spaventato da te. Durante ciascun suo round, la creatura spaventata deve effettuare usare due Azioni di Movimento e muoversi lontano da te tramite il tragitto più breve e sicuro possibile, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se il bersaglio si muove in un luogo lontano almeno 18 metri da te, dove non ti possa vedere, questo effetto ha termine.

Silenzio
Scuola: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura o oggetto che si trovi completamente all'interno della sfera è immune al danno da suono, e le creature che sono completamente al suo interno sono assordate. È impossibile lanciare un incantesimo che comprende una componente verbale mentre si è al suo interno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Simbolo Scuola: Abiurazione
Livello: 7, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (mercurio, fosforo e diamante e opale in polvere con un valore totale di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto o attivato
Quando lanci questo incantesimo, inscrivi un glifo dannoso su di una superficie (come una sezione di

pavimento, muro o un tavolo) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso per nascondere il glifo (come un libro, una pergamena o un forziere). Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto,quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.
Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Sopravvivenza contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi.
Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.
Per i glifi inscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi a una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è inscritto il glifo.
Per i glifi inscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi a una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo.
Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso) o specie di creatura (per esempio, la protezione potrebbe agire contro le megere o i mutaforma). Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.
Quando inscrivi il glifo scegli una delle opzioni seguenti come suo effetto. Una volta attivato, il glifo riluce, riempiendo una sfera di 18 metri di raggio di luce fioca per 10 minuti, dopo i quali l'incantesimo termina. Ogni creatura nella sfera quando il glifo si attiva diventa bersaglio del suo effetto, così come una creatura che entri per la prima volta nella sfera durante un round o termine lì il suo round.

- *Demenza*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa demente per 1 minuto. Una creatura demente non può effettuare azioni, non comprende quello che gli altri le dicono, non può leggere, e parla solo farfugliando. Il Narratore ne controlla i movimenti, che risultano erratici.
- *Discordia*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio inizia a bisticciare e discutere con un'altra creatura per 1 minuto. In questo periodo, è incapace di effettuare qualsiasi comunicazione significativa e ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove 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 Volontà e, se lo fallisce, restare spaventato per 1 minuto. Mentre è spaventato, il bersaglio getta qualsiasi cosa stesse tenendo e deve muoversi almeno 9 metri lontano dal glifo durante ciascuno suo round, se in grado.
- *Sfiducia*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è sopraffatto dalla disperazione per 1 minuto. Durante questo periodo, non può attaccare o prendere come bersaglio nessuna creatura con capacità, incantesimi o altri effetti magici nocivi.
- *Sonno*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e cadere privo di sensi per 10 minuti se lo fallisce. Una creatura si risveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.
- *Stordimento*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e restare stordito per 1 minuto se lo fallisce.

Simulacro
Scuola: Illusione
Livello: 7, Raro
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 pò 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, la metà del punteggio di Competenza Magica e Competenza Armi, 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 ritrasforma 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
Livello: 5, Non Comune

Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Speciale
Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia, una punta di inchiostro, e una penna per scrivere presa da un volatile addormentato)
Durata: 8 ore
Questo incantesimo modella i sogni di una creatura. Scegli una creatura a te nota come bersaglio dell'incantesimo. Il bersaglio deve trovarsi sul tuo stesso piano di esistenza. Le creature che non dormono non possono essere soggette a questo incantesimo. Tu o una creatura consenziente con cui sei a contatto entrate in uno stato di trance, agendo da messaggero. Mentre è in trance, il messaggero è consapevole di ciò che lo circonda, ma non può effettuare azioni o muoversi.
Per la durata dell'incantesimo, se il bersaglio è addormentato, il messaggero appare nei sogni del bersaglio e può conversare con lui finché questi rimane addormentato. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando terreni, oggetti e altre immagini. Il messaggero può emergere dalla trance in qualsiasi momento, terminando anticipatamente l'effetto dell'incantesimo. Al risveglio, il bersaglio ricorda perfettamente il suo sogno. Se il bersaglio è sveglio quando lanci l'incantesimo, il messaggero ne viene a conoscenza e può porre fine alla trance (e all'incantesimo) o aspettare che il bersaglio si addormenti. A quel punto il messaggero potrà comparire nei sogni del bersaglio.
Puoi fare apparire il messaggero al bersaglio con un aspetto mostruoso e terrificante. Se lo fai, il messaggero può consegnare un messaggio di al massimo dieci parole e poi il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, gli echi della spaventosa mostruosità generano un incubo per la durata del sonno del bersaglio che gli impedisce di ottenere qualsiasi beneficio da quel riposo. Inoltre, quando il bersaglio si sveglia, subisce 3d6 danni.
Se possiedi una ciocca di capelli, delle unghie tagliate, o simile porzione del corpo del bersaglio, egli effettuerà il suo Tiro Salvezza con -1d6.

Sonnellino
Scuola: Alterazione
Livello: 2, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: 6 metri
Componenti: V, S, M (una piuma, un pezzo di cotone bianco)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo permette all'incantatore di mettere a riposo per 1 ora fino ad 1 creatura per Competenza Magica/4. La creatura deve essere consenziente.

Quest'ora di riposo è equivalente a 8 ore di riposo per quanti riguarda il recupero dei Punti Magia e Punti Ferita. Non è possibile usufruire di più di una volta in 36 ore dei benefici dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi 1 creatura in più.

Sonno
Scuola: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia, petali di rosa o un grillo)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo pone le creature in un torpore magico. Tira 5d8; il totale è il numero di Punti Ferita di creature su cui l'incantesimo può agire. Le creature, entro 6 metri dal punto a gittata scelto da te, sono influenzate in ordine ascendente di Punti Ferita (ignorando le creature svenute).
A partire dalla creatura con il numero più basso di Punti Ferita 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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi 2d8 Punti Ferita aggiuntivi.

Spada Arcana
Scuola: Invocazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una spada di platino in miniatura con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco, del valore di 250 mo)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Per la durata dell'incantesimo, crei a gittata un piano di forza a forma di spada fluttuante. Quando la spada appare, effettui un attacco in mischia con modificatore CM + modificatore da incantesimo contro un bersaglio scelto da te entro 1 metro dalla spada. Se colpisci, il bersaglio subisce 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.

Spruzzo Colorato
Scuola: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 3 metri)
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere o sabbia che sia colorata di rosso, giallo e blu)
Durata: 1 round
Dalla tua mano si sprigiona una raffica di luci colorate e abbaglianti. Tira 6d10; il totale è l'ammontare di Punti Ferita di creature su cui questo incantesimo agisce. Le creature, in un cono di 3 metri che origina

da te, sono soggette in ordine ascendente dei loro attuali Punti Ferita (ignorando le creature prive di sensi e le creature che non possono vedere).
A partire dalla creatura che ha il minor numero di Punti Ferita attuali, ciascuna creatura soggetta a questo incantesimo resta accecata fino al termine dell'incantesimo. Sottrarre i Punti Ferita di ciascuna creatura dal totale prima di passare alla creatura col totale più basso di Punti Ferita successiva. I Punti Ferita di una creatura devono essere uguali o minori del totale rimanente perché l'incantesimo agisca su di essa.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia tira 1d10 Punti Ferita aggiuntivi.

Spruzzo Prismatico
Scuola: Invocazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 18 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Otto raggi di luce multicolore partono dalla tua mano. Ogni raggio è di un diverso colore e ha un potere e uno scopo diverso. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Per ogni bersaglio, tirare un d8 per determinare quale sia il colore del raggio che lo ha colpito.

- *1. Rosso.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *2. Arancio.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *3. Giallo.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *4. Verde.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *5. Blu.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *6. Indaco.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Tempra all'inizio di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.
- *7. Violetto.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio del tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, la cecità termina. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta del Narratore e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata su di esso, mentre le altre creature sono di solito portate nei piani Astrale o Etereo).
- *8. Speciale.* Il bersaglio è colpito da due raggi. Tira altre due volte, ritirando gli 8.

Spruzzo Velenoso
Scuola: Animali e Piante
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Stendi la mano verso una creatura a gittata e che puoi vedere, e proietti una nube di gas velenoso dal tuo palmo. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o subire 1d12 danni da veleno.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi un altra creatura entro gittata.

Stretta Folgorante
Scuola: Aria
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Dalle tue mani saettano lampi che infliggono una scossa a una creatura con cui provi a entrare in contatto. Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro il bersaglio. Hai +1d6 sul tiro per colpire se il bersaglio sta indossando un'armatura fatta di metallo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine, e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo round.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per due ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8

Succo concentrato di Ribes di Kyrin
Scuola: Animali e Piante, Terra
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, M (12 ribes che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 minuto
Estrai la linfa acida dai ribes e proietti una linea di spruzzo d'acido lunga 9 metri e larga 1 metro in una direzione a tua scelta. Ogni creatura nella linea deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o essere ricoperta di acido per la durata dell'incantesimo o finché una creatura non usa due Azioni per togliere via l'acido da

sé o da un'altra creatura. Una creatura coperta dall'acido subisce 2d4 danni da acido all'inizio di ciascuno dei suoi round.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d4

Suggestione
Scuola: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)
Durata: 8 ore
Suggerisci un corso di attività (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente una creatura a gittata e che puoi vedere e udire e ti possa capire, scelta da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnalarsi,gettarsi su una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.
Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue capacità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve,l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.
Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata dell'incantesimo. Per esempio, potresti suggerire a un cavaliere di cedere il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontri. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Suggestione di Massa
Scuola: Ammaliamento
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)
Durata: 24 ore
Suggerisci un corso di attività (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente fino a dodici creature a gittata che puoi vedere e udire e ti possano capire, scelte da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.
Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue capacità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.
Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata dell'incantesimo. Per esempio, potresti suggerire a un gruppo di soldati di cedere tutti i loro soldi al primo mendicante che incontrino. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia una creatura soggetta a questo incantesimo, per quella creatura l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aggiungi un giorno alla durata.

Taumaturgia
Scuola: Universale
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Massimo 1 minuto
Manifesti a gittata una trucco minore, un segno di potere soprannaturale. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- La tua voce risuona tre volte più forte del normale per 1 minuto.
- Fai sì che le fiamme tremolino, si intensifichino, affievoliscano o cambino colore per 1 minuto.
- Provochi innocui tremori sul terreno per 1 minuto.
- Crei un rumore istantaneo, come un rombo di tuono, il verso di un corvo, o un sussurro inquietante, che origina da un punto a gittata scelto da te.
- Fai sì che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo.
- Modifichi l'aspetto dei tuoi occhi per 1 minuto.

Se lanci questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti da un minuto alla volta, e puoi interrompere questi effetti con un'azione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi manifestare un effetto magico aggiuntivo.

Telecinesi
Scuola: Trasmutazione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Ottieni la capacità di muovere o manipolare creature o oggetti tramite il pensiero. Quando lanci questo incantesimo, e come 2 Azioni durante ciascun round, puoi esercitare la tua volontà su di una creatura od oggetto a gittata e che puoi vedere, provocando l'effetto appropriato tra quelli seguenti. Puoi agire round dopo round sempre sullo stesso bersaglio, o sceglierne uno nuovo ogni volta. Se cambi bersaglio, il bersaglio precedente non è più soggetto all'incantesimo.

Creatura. Puoi tentare di muovere una creatura di taglia Enorme o più piccola. Effettua un Tiro Salvezza contrapposto tra la tua Volontà con modificatore la tua caratteristica da incantatore contro un Tiro Salvezza su Tempra. Se vinci la contesa, muovi la creatura di 9 metri in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto, ma senza eccedere la gittata dell'incantesimo. Fino al termine del tuo prossimo round, la creatura è intralciata dalla tua presa telecinetica. Una creatura sollevata in alta, resta sospesa a mezz'aria.
Nei round successivi, puoi usare 2 Azioni per tentare di mantenere la tua presa telecinetica sulla creatura ripetendo la contesa. *Oggetto.* Puoi tentare di muovere un oggetto che pesa fino a 500 chili. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, lo sposti automaticamente di 9 metri in qualsiasi direzione, ma senza superare la gittata dell'incantesimo.
Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, devi effettuare un Tiro Salvezza contrapposto tra la tua Volontà con modificatore la tua caratteristica da incantatore contro un Tiro Salvezza su Tempra modificato da Forza della creatura che lo trattiene. Se vinci la contesa, trascini via l'oggetto da quella creatura e lo muovi di 9 metri in una qualsiasi direzione, senza però superare la gittata dell'incantesimo.
Puoi esercitare un controllo preciso sugli oggetti tramite la tua presa telecinetica, riuscendo così a manipolare un attrezzo semplice, aprire una porta o un contenitore,inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare del materiale in una fiala.

Teletrasporto
Scuola: Evocazione
Livello: 7, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Questo incantesimo teletrasporta istantaneamente te e altre otto creature consenzienti (oppure un singolo oggetto) a gittata e che puoi vedere, scelte da te, in una destinazione di tua scelta. Se il bersaglio è un oggetto, deve poter entrare in un cubo di 3 metri di spigolo, e non può essere tenuto o trasportato da una creatura non consenziente.
La destinazione che scegli ti deve essere nota, e deve essere sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi. La tua familiarità con la destinazione determina se vi riesce ad arrivare.
Il DM tira un d100 e consulta la tabella.

d100	Errore	Area Simile	Fuori Bersaglio	Sul Bersaglio
Cerchio permanente	-	-	-	01-100
Oggetto Associato	-	-	-	01-100
Molto Familiare	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto per caso	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una volta	01-43	44-53	54-73	74-100
Descrizione	01-43	44-53	54-73	74-100
Falsa Destinazione	01-50	51-100	-	-

Cerchio permanente indica un cerchio di teletrasporto permanente di cui conosci la sequenza dei sigilli.
Oggetto associato indica che possiedi uno oggetto preso negli ultimi sei mesi dalla destinazione desiderata, come il libro della biblioteca di un mago, biancheria della suite reale, o un pezzo di marmo della tomba segreta di un lich.
Molto familiare è un luogo in cui sei stato molto spesso, un posto che hai studiato attentamente, o un posto che puoi vedere quando lanci l'incantesimo.
Visto casualmente è un posto che hai visto più di una volta ma con cui non sei molto familiare.
Visto una volta è un posto che hai visto una volta sola, magari tramite la magia.
Descrizione è un luogo la cui posizione e aspetto conosci solo tramite la descrizione di qualcun altro, magari una mappa.
Falsa destinazione è un posto che non esiste. Magari hai cercato di scrutare il nascondiglio di un nemico ma hai invece visto un'illusione, oppure stai cercando di teletrasportarti in un posto familiare che non esiste più.
Sul Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite dove desideri.
Fuori Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite a una distanza casuale dalla destinazione in una direzione casuale. La distanza fuori bersaglio è 1d10 x 1d10 percento della distanza viaggiata. Per esempio, se hai provato a viaggiare per 180 chilometri, atterri fuori bersaglio e tiri 5 e 3 su due d10, allora saresti fuori bersaglio del 15%, ovvero 27 chilometri. Il Narratore determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando un d8 e indicando l'1 come nord, il 2 come nordest, il 3 come est e così via seguendo le direzioni della bussola. Se ti stai teletrasportando in una città costiera e finisci 27 chilometri al largo in mare, potresti essere nei guai!
Area Simile. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) finite in un'area diversa che è visualmente o tematicamente simile all'area bersaglio. Per esempio, se sei diretto al tuo laboratorio personale, potresti finire nel laboratorio di un altro incantatore o in un negozio di oggetti alchemici che possiede molti degli attrezzi e strumenti del tuo laboratorio. In genere, compari nel luogo simile più vicino, ma dato che l'incantesimo non ha limiti di gittata, potresti finire praticamente dovunque sullo stesso piano.
Errore. L'imprevedibile magia dell'incantesimo provoca un viaggio difficile. Ogni creatura teletrasporta-

ta (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).
NOTA: Teletrasportarsi da Curyan a Tiya e vice versa ha solo il 5% di riuscita.

Tempesta di Fuoco
Scuola: Fuoco
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Una tempesta composta di fiamme ruggenti compare in un punto a gittata, scelto da te. L'area della tempesta consiste di un massimo di dieci cubi di 3 metri di spigolo, che puoi disporre come preferisci. Ogni cubo deve avere almeno una faccia adiacente a quella di un altro cubo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce subisce 7d10 danni da fuoco, o la metà di questi danni se lo supera. Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati. Se lo desideri, la vita vegetale nell'area resta illesa dagli effetti di questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti l'area di un cubo di 3 metri di spigolo.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Ghiaccio
Scuola: Acqua, Aria
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)
Durata: Istantanea
Una grandinata di ghiaccio si abbatte a terra in un cilindro di 6 metri di raggio e 12 metri di altezza centrato su di un punto a gittata. Ogni creatura nel cilindro deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 2d8 danni 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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumento di 2d8.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Nevischio
Scuola: Acqua
Livello: 3, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e qualche goccia d'acqua)
Durata: 1 minuto
Fino al termine dell'incantesimo, pioggia gelida e nevischio si abbattono in un cilindro alto 6 metri e del raggio di 12 metri centrato in un punto da te scelto a gittata. L'area è in penombra, mentre le fiamme esposte vengono spente. Il terreno nell'area è coperto di ghiaccio scivoloso, rendendolo terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round o inizia il suo round lì, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, cade prona. Se una creatura nell'area dell'incantesimo si sta concentrando, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o perdere la concentrazione.

Tentacoli Neri
Scuola: Evocazione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di tentacolo di una piovra gigante o di un calamaro gigante)
Durata: 1 minuto
Viscidi tentacoli d'ebano riempiono un quadrato di 6 metri di lato sul terreno, a gittata e che puoi vedere. Per la durata dell'incantesimo, questi tentacoli trasformano l'area in terreno difficile.
Quando una creatura entra nell'area soggetta per la prima volta in un round o comincia qui il suo round, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 3d6 danni 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 2 Azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza per essere libera in quel round.

Terremoto
Scuola: Terra
Livello: 8, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 150 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio, un pezzo di pietra e un grumo di argilla)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Provochi un disturbo sismico in un punto sul terreno a gittata e che puoi vedere. Per la durata, un intenso tremore scuote il terreno in un cerchio di 30 metri di raggio centrato su quel punto e scuote le creature e le strutture in quell'area che sono a contatto del terreno.Il terreno nell'area diventa terreno difficile. Ogni creatura a terra che si sta concentrando deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la sua concentrazione è infranta.
Quando lanci questo incantesimo e alla fine di ogni round che hai speso a concentrarti su di esso, ogni creatura nell'area che si trovi a terra deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura cade prona.

Questo incantesimo ha effetti aggiuntivi a seconda del tipo di terreno nell'area, a discrezione del Narratore. Fenditure. All'inizio del round successivo a quello in cui hai lanciato l'incantesimo si aprono delle fenditure per tutta l'area dell'incantesimo. Un totale di 1d6 fenditure si aprono in punti scelti dal Narratore. Ognuna di esse è profonda 1d10 x 3 metri, larga 3 metri e si estende da un lato dell'area dell'incantesimo all'altro. Una creatura che si trova sul punto in cui si apre una fenditura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadervi dentro. Una creatura che riesca il Tiro Salvezza si sposta sul bordo della fenditura, nel momento in cui questa si apre.
Una fenditura che si apre sotto una struttura la fa crollare immediatamente (vedi sotto). Strutture. Il tremore infligge 50 danni da botta a qualsiasi struttura in contatto col terreno nell'area quando lanci l'incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi round fino al termine dell'incantesimo. Se una struttura scende a 0 Punti Ferita, crolla e potrebbe danneggia le creature vicine. Una creatura distante dalla struttura metà della altezza o meno della struttura, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da botta, cade prona ed è sommersa dalle macerie. Dovrà poi impiegare 2 azioni riuscendo una prova di Destrezza (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
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una pietra, un rametto e un pezzo di pianta verde)
Durata: 24 ore
Fai sì che un pezzo di terreno naturale a gittata, in un cubo di 150 metri di spigolo, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno naturale. Di conseguenza, campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia. Le strutture edificate, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non mutano d'aspetto.
Le peculiarità tattili del terreno sono immutate, così che le creature che entrano nell'area è probabile che svelino l'illusione. Se al contatto la differenza non è ovvia, una creatura che esamina con cautela l'illusione può tentare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi per dubitare di essa. Una creatura che riconosca l'illusione per quello che è, la percepisce come una vaga immagine sovrapposta al terreno.

Tocco Gelido
Scuola: Necromanzia
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Crei una scheletrica mano spettrale nello spazio di una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro la creatura, per aggredirla con il gelo della morte. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da Vuoto, e non può recuperare Punti Ferita fino all'inizio del tuo prossimo round. Fino ad allora, la mano resterà serrata sul bersaglio. Se colpisci un bersaglio non morto, esso avrà anche -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te fino alla fine del suo prossimo round. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia in questa Lista di Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei una mano scheletrica aggiuntiva che deve attaccare una creatura diversa entro gittata.

Tocco Vampirico
Scuola: Necromanzia
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Il contatto con la tua mano avvolta dall'ombra può risucchiare la forza vitale altrui per curare le tue ferite. 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 da Vuoto che hai inflitto. Fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare ogni round di nuovo questo attacco come tua azione di attacco.
Mentre hai questo incantesimo attivo sei considerato Distratto per il lancio di altri incantesimi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumento di 1d12.

Trama Ipnotica
Scuola: Illusione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: S, M (un bastoncino luminoso di incenso o una fiala di cristallo piena di materiale fosforescente)
Durata: 1 minuto
Crei a gittata una trama contorta di colori che si muove nell'aria all'interno di un cubo di 9 metri di spigolo. La trama appare per un momento e poi svanisce. Ogni creatura nell'area che veda la trama deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura rimane affascinata per la durata. Mentre è affascinata da questo incantesimo, la creatura è inabile e ha velocità 0. L'incantesimo ter-

mina per la creatura soggetta, qualora questa subisca danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla dal suo stato confusionale.

Trasformazione
Scuola: Trasmutazione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un cerchietto di giada del valore di almeno 1.500 mo, che devi poggiare sulla tua testa prima di lanciare l'incantesimo)
Durata: 1 ora
Per la durata assumi la forma di una creatura differente. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura il cui grado di sfida sia pari o inferiore alla tua CM. La creatura non può essere un costrutto o un non morto, e devi averla vista almeno una volta. Ti trasformi in un esemplare medio di quella creatura, uno senza Abilità specifiche. Puoi restare nella forma assunta fino al termine dell'incantesimo. Ti ritrasformi automaticamente se cadi privo di sensi, scendi a 0 Punti Ferita o muori. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura scelta, fatta accezione per i tuoi Tratti, e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le tue competenze nelle abilità e i Tiri Salvezza, oltre a ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede le tue stesse competenze e il bonus indicato nelle sue statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura al posto del tuo. Non puoi usare nessuna azione aggiuntiva o azione da tana della nuova forma.
Quando ti trasformi, assumi i Punti Ferita e i Dadi Vita della creatura. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di Punti Ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 Punti Ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 Punti Ferita, non cadrai privo di sensi.
Mantieni tutti i benefici di qualsiasi Abilità possedessi, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la scurovisione, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso. Puoi parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.
Quando ti trasformi scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta al Narratore decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma. L'equipaggiamento che si fonde è inefficace.
Nella durata dell'incantesimo, puoi usare due azioni per assumere una forma diversa seguendo le stesse restrizioni e regole della forma originale, con una eccezione: se la tua nuova forma ha più Punti Ferita della forma attuale, i tuoi Punti Ferita restano al livello attuale.
NOTA: devi essere un seguage di Efrem o Shayalia per imparare questo incantesimo

Trasformazione Furiosa di Restser
Scuola: Trasmutazione
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (20cc di bevanda alcolica che viene consumata dal lancio dell'incantesimo, un arma magica)
Durata: 1 round per Competenza Magica
Questo incantesimo permette ad un incantatore di convogliare le sue energie magiche per trasformarsi in un potente combattente.

Fino alla fine della durata dell'incantesimo la Competenza Armi dell'incantatore diviene pari alla sua Competenza Magica.

In base all'arma magica che si tiene in mano al momento dell'incantesimo si diviene competente nella Lista d'Armi in cui appartiene quell'arma, se l'arma è presente in più liste sarà l'incantatore a scegliere la lista. L'incantatore acquisisce le capacità di quella Lista d'Armi come se l'avesse scelta un numero di volte pari alla metà dei suoi punti in Competenza Magica.

L'incantatore acquisisce 4 Punti Ferita Temporanei per punto di Competenza Magica posseduto. Il punteggio non modificati delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) se inferiori a 2 diventano 2.

Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi.

Traslazione Arborea
Scuola: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: massimo 1 minuto
Ottieni la capacità di entrare in un albero e muoverti dal suo interno all'interno di un altro albero della stessa specie entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e almeno della tua stessa taglia. Devi usare 1 metro di movimento per entrare nell'albero. Apprendi istantaneamente la posizione di tutti gli altri alberi della stessa specie entro 150 metri e, come parte del movimento impiegato per entrare nell'albero, puoi passare in uno degli altri alberi o uscire dall'albero in cui sei entrato. Riappari in un punto a tua scelta entro 1 metro dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1 Azione di movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1 metro dall'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: Animali e Piante
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Questo incantesimo crea un legame magico tra un vegetale inanimato di taglia Grande o maggiore a gittata e un altro vegetale, a qualsiasi distanza, sullo stesso piano di esistenza. Devi aver visto o essere entrato in contatto almeno una volta con il vegetale di destinazione. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi creatura può entrare nel vegetale bersaglio e uscire dal vegetale di destinazione usando 1 azione di movimento.

Trucco della Corda
Scuola: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (estratto di grano in polvere e un laccio di pergamena)
Durata: 1 ora
Entri a contatto con un pezzo di corda lungo fino a 18 metri. Un'estremità della corda si leva nell'aria finché la corda non pende perpendicolare al terreno. All'estremità opposta della corda, un'entrata invisibile si apre su di uno spazio extradimensionale che resta fino al termine dell'incantesimo
Lo spazio extradimensionale può essere raggiunto arrampicandosi fino alla cima della corda (prova di Arrampicarsi DC 15). Lo spazio può contenere fino a 2 creature di taglia Media o inferiore. La corda può essere trascinata nello spazio, facendola sparire dalla vista di chi è fuori di esso.
Attacchi e incantesimi non possono attraversare l'ingresso in entrata o uscita dallo spazio extradimensionale, ma chi si trova al suo interno può vedere fuori come se vedesse attraverso una finestra di 1 x 1 metro centrata sulla corda. L'incantesimo di Individuazione del Magico permette di vedere l'apertura. Qualsiasi cosa si trovi nello spazio extradimensionale ne cade fuori al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia o può starci un'altra creatura media o più piccola.

Uno con la pietra
Scuola: Terra
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 8 ore
Entri in un oggetto o superficie di pietra grossi abbastanza da contenere tutto il tuo corpo, fondendoti con la pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporti per la durata. Usando il tuo movimento, entri nella pietra in un punto con cui sei in contatto. Non resta nulla della tua presenza che rimanga visibile o altrimenti possa essere individuato da sensi non magici. Mentre sei fuso con la pietra, non puoi vedere ciò che avviene all'esterno, e qualsiasi prova di Consapevolezza che effettui per ascoltare i suoni prodotti fuori da essa è fatta con -1d6. Resti consapevole del passare del tempo e puoi lanciare incantesimi su di te mentre sei fuso con la pietra. Puoi usare il tuo movimento per lasciare la pietra e ricomparire nel punto in cui vi sei entrato, terminando così l'incantesimo. Altrimenti non puoi muoverti.
I danni minori alla pietra non ti danneggiano, ma la sua parziale distruzione o cambio di forma (di modo che tu non vi entri più) ti espellono da essa e ti infliggono 6d6 danni 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.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata massima aumenta di 1 ora.

Viscido
Scuola: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro od unto topetto)
Durata: 1 minuto
Del grasso scivoloso ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri di lato, centrato su di un punto a gittata, e lo trasforma in terreno difficile per la durata dell'incantesimo
Quando compare il grasso, ciascun bersaglio che si trova in piedi nell'area deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadere prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo round lì, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadere prona.

Vedere Invisibilità
Scuola: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento)
Durata: 1 ora
Per la durata dell'incantesimo, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei ti appaiono spettrali e trasparenti.

Velocità
Scuola: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una grattata di radice di liquirizia)
Durata: 1 minuto
Modifichi lo scorrere del tempo velocizzandolo intorno a un massimo di 1d4 creature in un cubo di 6 metri

di spigolo a gittata. Fino al termine dell'incantesimo i bersagli possono eseguire una Azione aggiuntiva di Attacco o Movimento. Questo incantesimo contrasta ed è contrastato da Lentezza.
Quando l'incantesimo termina, i bersagli non possono muoversi o effettuare Azioni fino al loro prossimo round, mentre sono preda di un'improvvisa sonnolenza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una creature in più.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aumentare di un ulteriore 1 le Azioni a round.

Vigilanza e Interdizione

Scuola: Abiurazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (incenso bruciato, un piccolo misurino di zolfo e olio, un laccio legato, un piccolo ammontare di sangue di colosso di terra, e una piccola verga d'argento del valore di almeno 10 mo)
Durata: 24 ore
Crei una interdizione che protegge fino a 225 metri quadri di pavimento (un'area quadrata di 15 metri di lato, o cento quadrati di 1 metro di lato o venticinque quadrati di 3 metri di lato). L'area interdetta può essere alta fino a 6 metri, e modellata come preferisci. Puoi interdire diversi piani di una roccaforte dividendo l'area tra di essi, purché tu possa camminare ininterrottamente in ogni area adiacente, mentre lanci l'incantesimo
Quando lanci questo incantesimo, puoi specificare gli individui che ignorano qualcuno o tutti gli effetti di questo incantesimo. Puoi anche specificare una parola d'ordine che, pronunciata ad alta voce, rende chi la proferisce immune a questi effetti.
Vigilanza e interdizione crea i seguenti effetti all'interno dell'area interdetta.
Corridoi. La nebbia riempie tutti i corridoi interdetti, rendendoli oscurati pesantemente. Inoltre, a ogni intersezione o biforcazione del passaggio che offre una scelta di direzione, c'è una probabilità del 50% che una creatura, escluso te, creda di stare andando nella direzione opposta a quella che ha scelto.
Porte. Tutte le porte nell'area interdetta sono chiuse magicamente, come se fossero sigillate dall'incantesimo Serratura Magica. Inoltre, puoi coprire fino a dieci porte con un'illusione (equivalente della funzione oggetto illusorio dell'incantesimo illusione minore) per farle sembrare delle semplici sezioni di muro.
Scale. Ragnatele ricoprono da cima a fondo tutte le scale nell'area interdetta, come per l'incantesimo ragnatela. Questi fili ricrescono in 10 minuti se vengono bruciati o strappati mentre vigilanza e interdizione resta attivo.
Altri Incantesimi in Effetto. Puoi piazzare uno dei seguenti effetti magici di tua scelta all'interno dell'area interdetta dell'edificio

- Piazza luci danzanti in quattro corridoi. Puoi indicare un semplice programma che le luci ripeteranno per la durata di vigilanza e interdizione.
- Piazza bocca magica in due posti.
- Piazza Nebbia Nauseante in due posti. I vapori appaiono nel posto da te indicato; ritornano entro 10 minuti se dispersi dal vento mentre vigilanza e interdizione è ancora attivo.
- Piazza una folata di vento costante in un corridoio o stanza.
- Piazza una suggestione in un luogo. Seleziona un'area quadrata di 1 metro di lato, e qualsiasi creatura che entra o passa attraverso quell'area riceve mentalmente la suggestione.

L'intera area interdetta irradia magia. Un incantesimo dissolvi magie lanciato contro uno specifico effetto, se riesce, rimuove solo quell'effetto Puoi creare una struttura perennemente vigilata e interdetta lanciandovi questo incantesimo ogni giorno per un anno.
Se effettui tre critici la durata è permanente.

Vigore

Scuola: Cura
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto metri
Componenti: V, S, M (acqua, sale, zucchero)
Durata: 1 round per Competenza Magica
La creatura influenzata da questo incantesimo recupera un livello di Affaticamento, acquisisce 3d6 Punti Ferita Temporanei. Può concentrare le energie per effettuare una Azione di Attacco senza penalità di multiattacco o eseguire una Azione di Movimento in più.

Vincolo di Interdizione

Scuola: Abiurazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una coppia di anelli di platino del valore di 50 mo l'uno, che tu e il bersaglio dovete indossare per la durata)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura che vuoi proteggere. Crei una connessione mistica tra di te e il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. Finché il bersaglio è entro 18 metri da te, ottiene un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e ha resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che il bersaglio subisce danni, tu ne subisci la stessa quantità. L'incantesimo ha fine se scendi a 0 Punti Ferita o tu e il bersaglio vi allontanate più di 18 metri. Ha fine anche se lo lanci di nuovo sulla stessa creatura su cui è già in atto. Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

Visione del Vero

Scuola: Divinazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un unguento per gli occhi che costa 25 mo; fatto di funghi in polvere, zafferano e grasso; viene consumato dall'incantesimo)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Il bersaglio riceve la capacità di vedere le cose come sono realmente. Per la durata dell'incantesimo, la creatura ha visione del vero, nota porte segrete nascoste dalla magia, e può vedere nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Vita Falsata
Scuola: Necromanzia
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un piccolo ammontare di alcool o spirito distillato)
Durata: 1 ora
Potenziandoti con una parvenza necromantica di vitalità, ottieni 1d4 + 4 Punti Ferita temporanei per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia ottieni 5 Punti Ferita temporanei.

Volare
Scuola: Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una piuma dell'ala di qualsiasi volatile)
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ottiene velocità di volo 18 metri. Quando l'incantesimo ha fine, qualora sia ancora in aria, il bersaglio cade, a meno che non riesca a frenare la discesa.
Lanciare un incantesimo mentre si vola è più complesso, si è Distratti se non si riesce in una prova di Volare a DC 11.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura oppure raddoppiare la durata.

Scudo Mentale
Scuola: Abiurazione
Livello: 8, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 24 ore
Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente con cui sei in contatto durante il lancio è immune a qualsiasi effetto che ne percepirebbe le emozioni o leggerebbe i pensieri, incantesimi di divinazione e la condizione Affascinato. l'incantesimo nega anche gli incantesimi desiderio e altri incantesimi o effetti di simili potenza impiegati per influenzare la mente del bersaglio o per ottenere informazioni su di esso.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia. Se ottieni tre critici la durata è permanente.

Zona di Verità
Scuola: Ammaliamento
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Crei una zona magica che protegge contro i raggiri in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round, o inizia il suo round al suo interno, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio dell'incantesimo. Sei a conoscenza se una creatura ha superato o fallito il Tiro Salvezza. Una creatura soggetta all'incantesimo ne è consapevole e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purché rimanga entro i confini della verità.

Incantesimi antichi e perduti

Gli incantesimi qui presenti sono stati persi nella storia e solo leggende rimandano alla loro esistenza. Questi incantesimi non hanno solo la Rarità Leggendaria ma solo i più eruditi ne hanno sentito parlare. Molto spesso si tratta di incantesimi che erano contrari al volere di qualche Patrono che ha provveduto ad eliminarli dalla storia e conoscenza.

Alleato Planare
Scuola: Evocazione
Livello: 6, Leggendario
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 1000 mo all'ora. Un compito misurato in giorni (massimo 10 giorni) richiede 10000 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.

Bagliore Lunare
Scuola: Invocazione
Livello: 2, Leggendario
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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d10.

Contattare Altri Piani
Scuola: Divinazione
Livello: 5, Leggendario
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'Intelligenza extraplanare può affaticare o addirittura spezzare la tua mente. Quando lanci questo incantesimo, effettua un Tiro Salvezza su Volontà con DC 15. Se lo fallisci, subisci 6d6 danni e resti demente fino all'alba del giorno dopo. 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", "for-

se", "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.

Evoca Celestiali
Scuola: Evocazione
Livello: 7, Leggendario
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 i suoi Tratti. Se non dai comandi al celestiale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di uno il GS della creatura evocata.

Evoca Creature Boschive
Scuola: Evocazione
Livello: 4, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per creature convocata)
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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia appariranno due creature in più.

Evoca Folletto
Scuola: Evocazione
Livello: 6, Leggendario
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 round. Essa obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi i suoi Tratti. Se non dai comandi, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 il GS della creatura evocata.

Guardiano della Fede
Scuola: Evocazione
Livello: 4, Leggendario
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 Riflessi. La creatura subisce 20 danni da Luce/Vuoto 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.

Guardiani Spirituali
Scuola: Evocazione
Livello: 3, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Richiami degli spiriti che ti proteggano. Per la durata dell'incantesimo, essi fluttueranno intorno a te a una distanza di 3 metri. Sei tu a stabilire l'aspetto dei tuoi Guardiani Spirituali. 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 Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza subisce 3d8 danni da Luce o da Vuoto, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8

Legame Planare
Scuola: Abiurazione
Livello: 5, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1000 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 Volontà. 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 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la permanenza della creatura.

Marchio del Cacciatore
Scuola: Divinazione
Livello: 1, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
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 immediata durante il tuo prossimo round per marchiare una nuova creatura.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo un altra ora.

Portale
Scuola: Evocazione
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5000 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 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, comparendo 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.

Resurrezione
Scuola: Necromanzia
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1000 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 una notte di riposo 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 una notte di riposo, non potrai più lanciare incantesimi e avrai -1d6 su tutti i Tiri per Colpire, prove di caratteristica e Tiri Salvezza.
La creatura riportata in vita deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 13 oppure per il trauma subito non torna in vita.
Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Resurrezione Pura
Scuola: Necromanzia
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pò di Acqua santa e diamanti del valore di 25000 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.
Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Salvare i Morenti
Scuola: Animali e Piante
Livello: 0, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 round
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 Punti Ferita. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi la creatura di 1d4 Punti Ferita.

Spostamento Planare
Scuola: Evocazione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuta 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 Volontà. 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.

Tempesta di Vendetta
Scuola: Aria, Acqua
Livello: 9, Leggendario
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 suono 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 Riflessi. 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 in penombra. 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.

Trova Famiglio
Scuola: Animali e Piante
Livello: 1, Leggendario
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, devi avere l'Abilità Famiglio.

The Circle of Solomon and Triangle of Solomon from The Goetia: The Lesser Key of Solomon the King, The Book of Evil Spirits by L. W. De Laurence

Lista incantesimi per Lista, Rarita', Livello

Accanto al titolo di ogni Lista di Magia è indicata la Caratteristica collegata per stabilire il massimo livello lanciabile, a fianco di ogni incantesimo è indicata la Rarità ed il livello della magia.

Lista dell'Acqua - Destrezza
Raggio di Gelo, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Creare o Distruggere Acqua, Comune, 1
Cura Ferite Leggere, Comune, 1
Nube di Nebbia, Comune, 1
Freccia Acida, Comune, 2
Camminare sull'Acqua, Comune, 3
Nebbia Nauseante, Non Comune, 3
Respirare Sott'Acqua, Comune, 3
Rimuovi Veleno, Comune, 3
Tempesta di Nevischio, Molto Raro, 3
Controllare Acqua, Comune, (4)
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Scudo di Fuoco, Non Comune, 4
Tempesta di Ghiaccio, Non Comune, 4
Cono di Freddo, Comune, 5
Evoca Elementale, Raro, 5
Nebbia mortale, Raro, 5
Muro di Ghiaccio, Comune, (6)
Sfera Congelante, Raro, 6
Controllare Tempo Atmosferico, Raro, 8

Lista dell'Aria - Carisma
Stretta Folgorante, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Caduta Piuma, Comune, 1
Nube di Nebbia, Comune, 1
Onda Tonante, Comune, 1
Saltare, Comune, 1
Folata di Vento, Comune, 2
Levitazione, Comune, 2
Polvere luccicante, Non Comune, 2
Fulmine, Comune, 3
Invocare il Fulmine, Comune, 3
Muro di Vento, Non Comune, 3
Nebbia Nauseante, Non Comune, 3
Respirare Sott'Acqua, Comune, 3
Volare, Comune, 3
Bolla vitale, Non Comune, 4
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Tempesta di Ghiaccio, Non Comune, 4
Evoca Elementale, Raro, 5
Nebbia mortale, Raro, 5
Camminare nel Vento, Non Comune, 6
Fulmini Incatenati, Raro, 6
Controllare Tempo Atmosferico, Molto Raro, 8
Muro Prismatico, Raro, (9)

Lista del Fuoco - Forza
Produrre Fiamma, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Dardo di Fuoco, Comune, 1
Onda rovente, Comune, 1
Lama Infuocata, Comune, 2
Lanciafiamme, Raro, 2
Piroesperto, Non Comune, 2
Polvere luccicante, Non Comune, 2
Raggio Rovente, Comune, 2
Riscaldare il Metallo, Non Comune, 2
Sfera Infuocata, Comune, 2
Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin, Raro, 3
Benedizione di Cattalm, Molto Raro, 3
Palla di Fuoco, Comune, 3
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Muro di Fuoco, Non Comune, 4
Scudo di Fuoco, Non Comune, 4
Colpo Infuocato, Comune, 5
Evoca Elementale, Raro, 5
Palla di Fuoco Ritardata, Raro, 7
Tempesta di Fuoco, Raro, 7
Nube Incendiaria, Raro, 8
Sciame di Meteore, Leggendario, 9

Lista della Terra - Costituzione
Riparare, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Palla di fango di Eithne. Non Comune, 1
Lettura della terra di Kyrin, Non Comune, 2
Passare Senza Tracce, Comune, 2
Uno con la pietra, Comune, 3
Freccia Acida, Comune, 2
Gragnola di Limoni Kyrin, Molto Raro, 2
Succo concentrato di Ribes di Kyrin, Non Comune, 2
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Pelle di Pietra, Non Comune, 4
Scolpire Pietra, Comune, 4
Evoca Elementale, Raro, 5
Muro di Pietra, Comune, 5
Passa Porta, Non Comune, 5
Pietra in Fango - Fango in Pietra, Non Comune - Molto Raro, 5
Carne in Pietra - Pietra in Carne, Non Comune - Raro, 6
Muovere il Terreno, Non Comune, 6
Terremoto, Molto Raro, 8
Sciame di Meteore, Leggendario, 9

Abiurazione - Intelligenza
Resistenza, Comune, 0
Armatura Magica, Non Comune, 1
Protezione dal Bene e dal Male, Comune, 1
Protezione dall'Energia minore, Raro, 1
Santuario, Comune, 1
Scudo, Comune, 1
Scudo della Fede, Comune, 1
Allarme, Comune, 1
Protezione dai Veleni, Non Comune, 2
Serratura Magica, Comune, 2
Vincolo di Interdizione, Comune, 2
Anti-Individuazione, Non Comune, 3
Cerchio Magico, Comune, 3
Controincantesimo, Comune, 3
Dissolvi Magie, Comune, 3
Benedizione della Vita, Raro, 3
Glifo di Interdizione, Comune, 3
Protezione dall'Energia, Comune, 3
Rimuovi Maledizione, Comune, 3
Bolla vitale, Non Comune, 4
Esilio, Comune, 4
Interdizione alla Morte, Non Comune, 4
Libertà di Movimento, Comune, 4
Santuario Privato, Molto Raro, 4
Dissolvi il Bene e il Male, Raro, 5
Dissolvi Magie Avanzato, Raro, 5
Globo di Invulnerabilità, Comune, 6
Proibizione, Non Comune, 6
Vigilanza e Interdizione, Non Comune, 6
Simbolo, Non Comune, 7
Aura Sacra, Comune, 8
Campo Anti-Magia, Raro, 8
Scudo Mentale, Non Comune, 8
Imprigionare, Raro, 9

Animali e Piante - Saggezza
Randello Incantato, Comune, 0
Spruzzo Velenoso, Non Comune, 0
Intralciare, Comune, 1
Parlare con gli Animali, Comune, 1
Purificare Cibo e Bevande, Comune, 1
Trova Famiglio, Leggendario, 1
Viscido, Comune, 1
Amicizia con gli Animali, Non Comune, 1
Animale Messaggero, Comune, 2
Bacche Benefiche, Comune, 2
Crescita di Spuntoni, Comune, 2
Evoca Cavalcatura, Comune, 2
Gragnola di Ghiande di Kyrin, Non Comune, 2
Gragnola di Limoni Kyrin, Molto Raro, 2
Localizza Animali e Piante, Non Comune, 2
Movimenti del Ragno, Non Comune, 2
Passare Senza Tracce, Comune, 2
Pelle di Corteccia, Comune, 2
Ragnatela, Comune, 2
Succo concentrato di Ribes di Kyrin, Non Comune, 2
Bastoni in Serpenti, Non Comune, 3
Crescita Vegetale, Non Comune, 3
Evoca Animali, Non Comune, 3
Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin, Raro, 3
Parlare con le Piante, Raro, 3
Dominare Bestie, Comune, 4
Insetto Gigante, Non Comune, 4
Localizza Creatura, Comune, 4
Metamorfosi, Comune, 4
Gragnola di Marroni di Kyrin, Molto Raro, 5
Guscio Anti-Vita, Non Comune, 5
Piaga degli Insetti, Raro, 5
Reincarnazione, Raro, 5
Risveglio, Raro, 5
Traslazione Arborea, Raro, 5
Muro di Spine, Non Comune, 6
Trasporto Vegetale, Molto Raro, 6
Forme Animali, Raro, 8
Metamorfosi Pura, Raro, 9

Ammaliamento - Carisma
Beffa Crudele, Comune, 0
Dito, Raro, 0
Charme su Persone, Comune, 1
Comando, Comune, 1
Eroismo, Non Comune, 1
Risata Incontenibile, Non Comune, 1
Sonno, Comune, 1
Anatema, Comune, 1
Blocca Persona, Comune, 2
Calmare Emozioni, Comune, 2
Estasiare, Comune, 2
Sonnellino, Leggendario, 2
Suggestione, Comune, 2
Zona di Verità, Non Comune, 2
Benedizione di Cattalm, Molto Raro, 3
Blocca Persona Avanzato, Non Comune, 4
Compulsione, Non Comune, 4
Confusione, Comune, 4
Dominare Bestie, Molto Raro, 4
Costrizione, Raro, 5
Dominare Persone, Non Comune, 5
Modificare Memoria, Molto Raro, 5
Suggestione di Massa, Non Comune, 6
Antipatia/Simpatia, Raro, 8
Confusione Contagiosa, Molto Raro, 8
Danza Irresistibile, Leggendario, 8
Dominare Mostri, Non Comune, 8
Parola del Potere Stordire, Non Comune, 8
Regressione Mentale, Raro, 8
Parola del Potere Uccidere, Raro, 9

Cura - Saggezza
Cura Ferite Leggere, Comune, 1
Parola Guaritrice, Non Comune, 1
Preghiera di Guarigione, Comune, 2
Ristorare Inferiore, Comune, 2
Aiuto, Non Comune, 2
Cura Ferite Serie, Non Comune, 3
Distriggere Nonmorto, Non Comune, 3
Parola Guaritrice di Massa, Raro, 3
Rimuovi Veleno, Comune, 3
Rinascita, Molto Raro, 3
Rimuovi Malattia, Comune, 4
Vigore, Raro, 4
Cura Ferite Critiche, Non Comune, 5
Ristorare Superiore, Non Comune, 5
Guarigione, Raro, 6
Rigenerazione, Leggendario, 7
Guarigione di Massa, Leggendario, 9
Cura Ferite di Massa, Non Comune, (variabile)

Divinazione - Saggezza
Colpo Accurato, Comune, 0
Comprensione dei Linguaggi, Comune, 1
Guida, Comune, 1
Individuazione del Bene e del Male, Comune, 1
Comprensione degli Scritti, Non Comune, 2
Individuazione dei Pensieri, Raro, 2
Individuazione delle Malattie e dei Veleni, Non Comune, 2
Localizza Oggetto, Comune, 2
Presagio, Comune, 2
Scopri Trappole, Comune, 2
Vedere Invisibilità, Comune, 2
Lingue, Comune, 3
Chiaroveggenza, Comune, 3
Occhio Arcano, Comune, 4
Comunione, Raro, 5
Comunione con la Natura, Molto Raro, 5
Conoscenza delle Leggende, Comune, 5
Legame Telepatico, Raro, 5
Scrutare, Raro, 5
Divinazione, Comune, 6
Scopri il Percorso, Non Comune, 6
Visione del Vero, Raro, 6
Previsione, Non Comune, 9

Evocazione - Intelligenza
Creare Birra, Raro, 0
Fiotto Acido, Comune, 0
Mano Magica, Comune, 0
Cuoco Invisibile, Comune, 1
Disco Fluttuante, Comune, 1
Schiaffo di Cattalm, Non Comune, 1
Servitore Invisibile, Comune, 1
Passo Velato, Non Comune, 2
Creare Cibo e Acqua, Comune, 3
Evoca Creature Boschive, Leggendario, 4
Porta Dimensionale, Comune, 4
Scrigno Segreto, Raro, 4
Segugio Fedele, Raro, 4
Tentacoli Neri, Non Comune, 4
Cerchio di Teletrasporto, Non Comune, 5
Evocazioni Istantanee, Raro, 6
Parola del Ritiro, Raro, 6
Alleato Planare, Leggendario, 6
Evoca Celestiali, Leggendario, 7
Reggia Meravigliosa, Leggendario, 7
Spostamento Planare, Leggendario, 7
Teletrasporto, Comune, 7
Labirinto, Raro, 8
Semipiano, Raro, 8
Desiderio, Non Comune, 9
Portale, Leggendario, 9

Illusione - Intelligenza

Camuffare Sé Stesso, Comune, 1
Immagine Silenziosa, Comune, 1
Scritto Illusorio, Comune, 1
Spruzzo Colorato, Comune, 1
Aura Magica dell'Arcanista, Non Comune, 2
Bocca Magica, Comune, 2
Immagine Speculare, Comune, 2
Invisibilità, Comune, 2
Lacrima di Laydel, Molto Raro, 2
Sfocatura, Comune, 2
Silenzio, Comune, 2
Destriero Fantasma, Comune, 3
Immagine Maggiore, Comune, 3
Paura, Non Comune, 3
Trama Ipnotica, Comune, 3
Invisibilità Superiore, Non Comune, 4
Terreno Illusorio, Non Comune, 4
Allucinazione Mortale, Non Comune, 4
Creazione, Raro, 5
Fuorviare, Non Comune, 5
Sembrare, Non Comune, 5
Sogno, Non Comune, 5
Illusione Programmata, Non Comune, 6
Immagine Proiettata, Non Comune, 7
Miraggio Arcano, Raro, 7
Simulacro, Raro, 7
Fatale, Raro, 9

Invocazione - Costituzione
Luci Danzanti, Non Comune, 0
Colpo Fiammeggiante, Raro, 1
Dardo Tracciante, Non Comune, 1
Dardo occulto, Comune, 1
Favore Divino, Non Comune, 1
Luminescenza, Non Comune, 1
Oscurità, Invocazione, 1
Benedizione Superiore, Non Comune, 2
Frantumare, Comune, 2
Punizione Marchiante, Comune, 2
Arma Spirituale, Comune, 2
Colpo Luccicante, Non Comune, 2
Benedizione Suprema, Raro, 3
Capanna, Non Comune, 3
Colpo Accecante, 3
Inviare, Comune, 3
Luce Diurna, Comune, 3
Sfera Elastica, Raro, 4
Mano Arcana, Non Comune, 5
Muro di Forza, Comune, 5
Santificare, Raro, 5
Bagliore Solare, Non Comune, 6
Banchetto degli Eroi, Non Comune, 6
Barriera di Lame, Comune, 6
Cerchio di Morte, Molto Raro, 6
Contingenza, Comune, 6
Parola Divina, Molto Raro, 7
Spada Arcana, Raro, 7
Spruzzo Prismatico, Raro, 7
Esplosione Solare, Raro, 8
Gabbia di Forza, Raro, 8

Necromanzia - Costituzione
Tocco Gelido, Comune, 0
Vita Falsata, Comune, 1
Grido di dolore, Raro, 1
Cecità/Sordità, Comune, 2
Infliggi Ferite, Comune, 2
Raggio di Affaticamento, Comune, 2
Riposo Inviolato, Non Comune, 2
Aiuto, Non Comune, 2
Animare Morti, Comune, 3
Cecità/Sordità Avanzata, Non Comune, 3
Parlare con i Morti, Raro, 3
Rinascita, Molto Raro, 3
Scagliare Maledizione, Non Comune, 3
Tocco Vampirico, Comune, 3
Inaridire, Non Comune, 4
Contagio, Non Comune, 5
Rianimare Morti, Leggendario, 5
Creare Non Morti, Non Comune, 6
Dito della Morte, Comune, 6
Ferire, Non Comune, 6
Giara Magica, Molto Raro, 6
Sguardo Penetrante, Molto Raro, 6
Resurrezione, Leggendario, 7
Clone, Non Comune, 8
Proiezione Astrale, Molto Raro, 9
Resurrezione Pura, Leggendario, 9

Trasmutazione - Destrezza
Messaggio, Comune, 0
Passo Veloce, Molto Raro, 1
Ritirata Rapida, Non Comune, 1
Alterare Sé Stesso, Comune, 1
Arma Magica, Comune, 2
Caratteristica Potenziata, Comune, 2
Ingrandire/Ridurre, Comune, 2
Scassinare, Comune, 2
Scurovisione, Comune, 2
Trucco della Corda, Comune, 2
Forma Gassosa, Non Comune, 3
Intermittenza, Non Comune, 3
Lentezza, Non Comune, 3
Velocità, Non Comune, 3
Fabbricare, Comune, 4
Animare Oggetti, Comune, 5
Telecinesi, Non Comune, 5
Disintegrazione, Non Comune, 6
Trasformazione Furiosa di Restser, Molto Raro, 6
Celare, Raro, 7
Forma Eterea, Raro, 7
Inversione della Gravità, Raro, 7
Loquacità, Raro, 8
Fermare il Tempo, Molto Raro, 9
Trasformazione, Raro, 9

Universale - qualsiasi
Fiamma Sacra, Comune, 0
Marchio Magico, Comune, 0
Prestidigitazione, Comune, 0
Taumaturgia, Non Comune, 0
Artificio Druidico, Non Comune, 0
Benedizione, Comune, 1
Dardo arcano, Comune, 1
Identificare, Comune, 1
Illusione Minore, Comune, 1
Individuazione del Magico, Comune, 1
Lettura del Magico, Comune, 1
Luce, Comune, 1
Scagliare Maledizione Minore, Comune, 1
Benedici Acqua, Comune, 2
Fiamma Perenne, Leggendario, 2

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. 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 speciale 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. Ed è sempre e comunque il Narratore ad avere l'ultima parola sui Vantaggi scelti.

Diversi vantaggi non hanno un effetto pratico concreto ed immediato ma sono di arricchimento al background, alla storia del personaggio. Quando si scelgono i vantaggi, e di conseguenza gli svantaggi, non è come andare a fare spesa 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.

Il Narratore potrebbe anche inserire vantaggi e svantaggi tematici all'avventura ma anche peculiari alla caratterizzazione del personaggio come immunità alle malattie, tocchi curativi, capacità extrasensoriali, abilità che modificano il rapporto con un famiglio... Siate sempre scrupolosi nell'analisi e nella valutazione dei benefici, ricordando che ci dovrà essere anche un adeguato valore di Svantaggi.

- I Vantaggi con * e tutti quelli con costo 15 o superiore sono a discrezione del Narratore nell'essere ammessi alla scelta.
- 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 presi dagli Svantaggi.
- I bonus dati alle competenze si intendono specifiche sulla prova quando indicato tra parentesi.
- Se non indicato diversamente costa due Azione attivare un Vantaggio (se l'effetto non è permanente).

Da un grande Vantaggio deriva un grosso Svantaggio ! (cit. "Da un grande potere derivano grandi responsabilità", Amazing Fantasy 15, Stan Lee)

Elenco Vantaggi

Ali della provvidenza 20 : hai delle ali, a te la scelta di forma e colore, solitamente stanno sulle scapole e ti fanno volare. Se non concordato diversamente il movimento in volo è pari a quello razziale di terra.

Ambidestro 10: puoi usare indifferentemente entrambe le mani. Le penalità 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 5: sei un artista. Le tue dita spontaneamente producono colore

Aura di coraggio 15: intorno a te, in distanza entro 3 metri infondi coraggio. +2 Tiro Salvezza vs effetti naturali o magici di paura.

Artigli 5: ogni tanto ricordati di spuntare gli unghiotti. 1d4 di danno per attacco. Gli attacchi naturali con la seconda mano prendono il bonus al danno dato da Forza. 10: gli artigli causano 1d6 di danno.

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 Punti Ferita, un bottiglia di liquore 1d8 Punti Ferita. Se di pessima qualità no.. Puoi comunque ubriacarti.

10: 1 litro birra ti fa recuperare 2d4 Punti Ferita, un bottiglia di liquore 2d8 Punti Ferita. Se di pessima qualità no. Non puoi ubriacarti con liquidi naturali.

Caduta gatto 5: ignori i primi 3 metri di caduta. +2 a Muoversi Silenziosamente.

Camaleonte 10-20: la tua pelle può cambiare colore. Tempo necessario 1 minuto/1 round.

Cambiaforma 40: come incantesimo Alterare Se Stesso. Può essere usato ogni 10 minuti.

Camminare sull'aria 30: non troppo controllato. Qualsiasi cosa che non sia camminare richiede una prova di Destrezza o cadere prono (ma non per terra).

Camminare sulle acque 30: ma non darti delle arie..

Magnetico 5-10: sprigioni luce quando vuoi. per fortuna non letteralmente. $\pm 1/2$ alle prove basate sul Carisma.

Consumi ridotti 5: bevi e mangi la metà di un uomo normale. Sei sotto peso.

Controllo del metabolismo 10: solo il nome è fantastico! Ogni round riduci di 2 il danno da Sanguinamento.

Recuperi i Punti Ferita come se avessi il doppio del punteggio di Costituzione.

Cure efficaci 10: +1d6 Punti Ferita curati ogni volta che tu usi un incantesimo di Cura su te stesso o altri.

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, 1d6. Lavati i denti ogni tanto..

Digestione universale 5: purché non faccia male si mangia, +2 Tiro Salvezza su Tempra vs Veleni. Immune ai disturbi di stomaco naturali.

Direzione Assoluta 5: sai sempre dove è il nord magnetico. Hai un +1d6 alle prove di orientamento.

Duro da soggiogare 10: +2 Tiro Salvezza su Volontà su incantesimi della Lista Ammaliamento.

Duro da uccidere 5: non svieni a 0 Punti Ferita, ma a -LV/2 in Punti Ferita. Muori a 15 + Costituzionex3 Punti Ferita.

Empatia con le piante 10: io comprendo la sofferenza dell'erba pestata.

Empatia 5: +2 alle prove di Percepire Emozioni.

Empatia Animale 10: +1d6 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi).

Empatia spirituale 5: non parli con gli spiriti, ma ne senti le emozioni.

Ermafrodito 0: lgbtE!.

Forgiato nell'acciaio 5: Tramite dolorose operazioni la tua pelle è stata rivestita con placche di metallo. La tua Difesa base è 13.

Forma d'ombra 30: considera il poterti trasformare in un ombra per 1 ora per livello. Puoi spostarti solo su zone ombreggiate.

Fortunato 5: 2 volte al giorno puoi ritirare un 1 sul dado a 6, da dichiarare prima del tiro di dado.

Molto Fortunato 10: 2 volte al giorno puoi ritirare un 1 od un 2 sul dado a 6, da dichiarare anche dopo il tiro di dado.

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. +1d6 alle prove di 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, 1 ora a livello. 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 al danno in mischia e -1 Tiro per Colpire e Difesa. Ogni altri 5 punti +2 danno -1 Tiro per Colpire e Difesa, max 20 punti. Durata 4 (anche non consecutivi) round ogni 5 punti. Si attiva con una Azione.

La mia ombra è mia amica 10: Riesci a posizionare la tua ombra dove vuoi entro 3 metri. La tua ombra può manipolare gli oggetti come fosse un servitore invisibile. Si considera tu possa lanciare Incantesimi a Contatto tramite la tua ombra (che deve essere presente) entro 3 metri. Devono sussistere le condizione per esserci un ombra.

Legami di furia 15 : Puoi evocare lacci eterei che minacciano i tuoi nemici. Per 3 volte al giorno con il costo di 2 Azioni tutti gli avversari in raggio entro 9 metri attorno a te sono influenzati dall'incantesimo Intralciare fino al round successivo, DC 10 + 1/2 LV + Carisma.

Lento e Fermo 5: Sei eccezionalmente stabile sui tuoi piedi. Non puoi essere mosso o sollevato 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 7 giorni di lontananza dall'ambiente dimentichi la lingua. Guadagni un +2 alle prove basate sui linguaggi.

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: +1d6 prova di Mani di Fata e Artista della Fuga che coinvolgano le mani. Puoi prendere 14 come prendessi un 10 nelle prove relative.

Mano Piede palmata 5: +1d6 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). +2d6 alle prove per ricordare dettagli (Conoscenza 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. L'uso va sempre concordato con il Narratore.

Ottima vista 5: hai un ottima vista (12/10). +2 alle prove relative di Consapevolezza che usano la vista.

Ottimo olfatto e gusto 5: hai un ottimo gusto ed olfatto. +2 alle prove di Consapevolezza che usano olfatto o gusto.

Guadagni +1d6 nelle prove per riconoscere una Pozione o veleno naturale.

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 di Consapevolezza che coinvolgono l'udito.

Parlare con gli animali 20: scegli una famiglia (ovini, marsupiali, caviette..).

Parlare con le piante 25: ho sempre voluto parlare con le zucchine..

Percezione Cieca(vista cieca): 30: riesci a percepire qualsiasi cosa con i tuoi sensi entro 18 metri, dall'odore, al calore. Riesci a "vedere" attraverso e fino 18 metri, 5 cm di pietra, 10 cm di legno, 0.2 cm di metallo.

Perfetto equilibrio 5: +2 alle prove relative di Acrobatica.

Piedi veloci 10/20: il tuo movimento aumenta di 1/2 metri.

Pollice verde 5: +1d6 alle prove di Professione (Erboristeria, Giardiniere..).

Polmoni di ferro 5: puoi trattenere il respiro 2*Costituzione minuti (minimo 2 minuti).

Precognizione 30*: Come l'incantesimo Previsione.

Recupero 10: Il tuo corpo produce spontaneamente caffeina. Impieghi la metà del tempo per recuperare dalla condizione affaticato.

Resistenza 5-10: +1/+2 Tiro Salvezza a Riflessi o Tempra o Volontà.

Resistenza al danno 10: -1 danno. -1 danno aggiuntivo ogni 5 punti aggiuntivi. Stabilisce il tipo di resistenza (taglio, botta, perforazione, fuoco..).

Resistenza al magico 20: Hai una Resistenza alla Magia 2.

Ricostruzione 30: perdere una mano non è mai stato un problema..

Rigenerazione 30: +1 Punti Ferita per Turno (non rigeneri arti).

Rigenerazione veloce 40: +1 Punti Ferita 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 e +1d6 di danno.

Scudo Mentale 5: +2 Tiro Salvezza su controlli ed influenze mentali.

Sensi protetti 5: +2 Tiro Salvezza contro suoni/luci/vapori o incantesimi che agiscano su e tramite i 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 (Senso Tellurico) 30: tutto fa tremare un poco la terra, 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: +1d6 alle prove di 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 60: Rigeneri 5 Punti Ferita a round anche se i Punti Ferita 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 raggi X.. sbav..

Comprensione del vero 5: La verità ha un suono tutto suo. +1d6 alla prove di Percepire Emozioni.

Vista demoniaca 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: +1d6 alle prove di Consapevolezza basata su visione ma da lontano.

Voce suadente 5: +2 alle prove di Carisma 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 da 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

Svantaggi di Ruolo e Svantaggi Psico/Fisici

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, sceglili 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 penalità ne danno punti per prendere vantaggi. *Però sono divertenti!*

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 di tutte le informazioni prima di attaccare.

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.

Consigliori: non capiscono mai ma lo fai per loro. Non capiscono mai quanto sei generoso con i tuoi preziosi consigli.

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 tubetto di 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!

Umarel: ogni volta che c'è un lavoro di costruzione è più forte di te, devi fermarti e commentare la pessima capacità dei lavoratori o dei progettisti.

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.

Vecchio dentro: "Ehhh ai miei tempi!". Non è questione di età anagrafica. Hai sempre da lamentarti su qualsiasi cosa, la tua vitalità è quella di un ottantenne.

Svantaggi psico/fisici

Albino

Sei Bianco, quasi fosse latte. Non ti abbronzi 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 tutte le prove. (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. -1d6 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, annaspare nel vomito e tentare di sopravvivere. Fallendo un Tiro Salvezza su Tempra DC 25 il personaggio muore in preda a spasmi disumani. Il tiro va ripetuto ogni round fino a che l'allergene non è allontanato.

Nota: allergeni troppo rari non valgono.

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 1d6. 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 (o il contrario) 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 possedere più di 10 oggetti 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 Carisma

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

Cecità

10: Sei orbo, visione laterale compromessa, problemi nel capire la distanza delle cose. Le competenze quali Consapevolezza e i Tiro per Colpire 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 nel giorno seguente.

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 sii 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.

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.

Deformità

Non tutti nascono belli o dritti. C'è anche chi nasce storto e brutto.

5: Malformazione minore, incide a scelta tra Forza o Destrezza o Costituzione. 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 se non magicamente. 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 di Base.

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. Incantatore 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 Tiro 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 prova 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 prova Competenza Base in cui la luminosità è almeno quella diurna

10: Il personaggio ha un -2 in ogni Competenza Base e Tiro per Colpire in cui la luminosità è almeno quella di una lanterna

20: Il personaggio ha un -3 in ogni Competenza Base e Tiro per Colpire in cui la luminosità è almeno quella di una lanterna

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 Destrezza non può superare 2. Hai un -2 a tutte le prove che richiedano Destrezza (disattivare congegni, svuotare tasche, arrampicarsi, iniziativa....)

Igienista

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 -1 al Tiro per Colpire.

Indeciso

Non facciamolo, aspettiamo domani..magari è meglio!

10: non agisci mai per primo. -1d6 alle prove di iniziativa

Incubi Ricorrenti

10: Il personaggio non riesce a dormire bene. Ogni notte tira un d4. 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 -1d6 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 ai Tiri per Colpire con armi da gittata e prove di Consapevolezza oltre i 12 metri.

15: Ci vedi molto poco. Hai -1d6 al Tiro per Colpire con armi da gittata 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 -1d6 alle prove basate su Carisma 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...

Obesità

Sei decisamente fuori forma, e di tanto.

10: Destrezza non può essere sopra 2. Hai un -1d6 alla prove di Destrezza 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

10: Non sai mentire, la sola idea di dire una menzogna ti rende nervoso.

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 Punti Ferita in più di danno

10: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma da botta causa 5 Punti Ferita in più di danno

Monco

Sei monco, a te la scelta quale sia la mano.

7: ti manca la mano secondaria

13: ti manca la mano primaria. -2 a tutti i tiri che coinvolgono l'uso della mano.

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 usata per comprendere l'agire ed il pensare dell'avversario ha una difficoltà di -5 aggiuntiva ed un fallimento critico ti convince 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 o luce 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 -2 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!

10: 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 -1d6 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 porta lo svantaggio a 6 punti

Ogni giorno viene tirato 1d6. Con 6, durante il giorno la seconda (o terza) 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 Intimidire e Intrattenere Prendi un -2 ai Tiri Salvezza su Charme e Dominazione

Sonno Leggero

Ogni rumore ti 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 -1d6 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 prove 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 posizione sopraelevata non ha penalità

5: Ad altezze superiori i 20 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutte le prova su Competenza Base, Tiri per Colpire e Tiri Salvezza.

7: Ad altezze superiori i 10 metri tendi a bloccarti. Prendi un -3 a tutte le prova su Competenza Base, Tiri per Colpire e Tiri Salvezza.

10: Ad altezze superiori i 6 metri tendi a bloccarti. Prendi un -1d6 a tutte le prova su Competenza Base, Tiri per Colpire e Tiri Salvezza.

Visione notturna ridotta

I tuoi occhi non lavorano bene con luminosità ridotta.

5: Quando la luminosità è fioca il personaggio ha un -2 ai Tiro per Colpire.

Timidezza

5: Sei timido e riservato.

Hai un -2 alle prove basate su Carisma

Zoppo

sei claudicante

5: il tuo movimento per Azione si riduce di 2 metri (da 9 a 7, da 6 a 4)

7: il tuo movimento per Azione si dimezza (da 9 a 4, da 6 a 3)

10: sei significativamente storpio. -2 alle prove che richiedono Destrezza, 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 Nudità
Emofobico	Paura Del Sangue
Traumatofobia	Paura Di Ferirsi
Sciofobia	Paura Delle Ombre

Opzionale – Abilità Iconiche

> La vita è diventata incommensurabilmente migliore da quanto sono stato forzato a smettere di prenderla seriamente. (Daniel Day Lewis)

Queste abilità rappresentano l'apice di un personaggio, non inteso come le abilità capstone del 20esimo livello, ma come abilità legate al modo di ruolare, al tipo di personaggio che si è andato a creare e crescere. Queste abilità andrebbero date solo a personaggi che sono stati portati dal primo ad almeno il 12esimo livello, è un riconoscimento al giocatore.

Sono abilità opzionali perché forti, peculiari, uniche e "rotte". Il Narratore dovrebbe darle alla fine di una lunga ed unica campagna quando i personaggio ormai sono leggenda. Ogni personaggio può' avere una sola abilità iconica, una capacità' che contraddistingue gli eroi, capaci di azioni al limite e oltre l'umano. I giocatori sono invitati a creare nuove Abilità Iconiche in base allo sviluppo del personaggio.

Una Luce contro le tenebre

Requisiti suggeriti: Patrono Ljust, Sumkjr

Una volta al giorno emetti per 60 minuti luce sacra intorno a te che ha gli effetti dell'incantesimo di Protezione dal Bene e dal Male contro i Devoti e Seguaci non del tuo Patrono. Puoi convogliare 1 volta al giorno la luce e tutte le creature Seguaci o Devoti di altri Patroni in raggio di 10 metri da te devono effettuare un TS Tempra a DC 10 + somma Tratti in comune con il Patrono + Saggezza o essere storditi per 2d6 round.

Il Fabbro

Requisiti suggeriti: abilità nel lavorare il metallo

Le tue capacità di lavorare con le armi ed armature sono leggendarie. Ogni armatura da te fatta ingombra e pesa come una categoria inferiore, le armi fanno un danno di una categoria superiore di dado.

L'Oracolo della Guerra

Requisiti suggeriti: maestro combattente di mischia

Ogni arma nelle tue mani è letale. Il dado dell'arma raddoppia come raddoppia il danno causato dalla Forza. Es. una spada lunga fa 2d8 di danno e se hai Forza +3 il danno totale diventa 2d8+6

L'Eroe senza paura

Requisiti suggeriti: coraggioso e risoluto

Una volta per combattimento puoi ignorare (per 1d4 round) le condizioni che ti affliggono come Reazione.

Mindmaster

Requisiti suggeriti: una vita a avventurosa gestita con intelligenza e sangue freddo

Puoi usare il punteggio in una Caratteristica mentale (Intelligenza, Saggezza o Carisma) al posto di una fisica (Forza, Destrezza, Carisma) quello che riguarda tutte le prove.

Su un cavallo pallido

Requisiti suggeriti: non temere al morte, non essere avventato

Sei la cosa più' simile alla morte che i tuoi nemici vedranno mai. Quando uccidi un nemico tutti gli avversari (che possono aver visto la scena) in 10m di raggio devono fare un TS Volontà DC 10+Competenza Armi + Carisma, costo una Reazione, od essere influenzati come dall'incantesimo Paura. L'abilità è usabile 3 volte al giorno.

La Furia Magica

Requisiti suggeriti: una vita dedicata alla magia esplosiva

Sei capace di scatenare l'inferno con la magia. La difficoltà (DC) di ogni tuo incantesimo aumenta di 2, quando fai una Prova di Magia tiri 3d6 in più ed ignori 1 dado tirato.

L'Ombra

Requisiti suggeriti: una vita dedicata a nascondersi e sorprendere i nemici

Tre volte al giorno puoi scambiare la tua posizione con quella di un avversario entro 30 metri purché entrambi siate in una zona d'ombra. Tiro Salvezza su Volontà a DC pari ad alla prova di Nascondersi nelle ombre +10.

La Madre

Requisiti suggeriti: passato più tempo in forma animale che propria

Ha la capacità innata di lasciare le orme di qualsiasi animale, compatibile con la tua taglia, anche se non sei trasformato. Puoi parlare con qualsiasi animale come se fossi sempre sotto effetto dell'incantesimo Parlare con gli Animali.

Il Morto

Requisiti suggeriti: una vita di sempre sul baratro della morte

Tre volte al giorno quando i tuoi Punti Ferita scendono sotto 1, con una Azione di Reazione recuperi 3d12 Punti Ferita. Questa abilità può essere usata anche quando i Punti Ferita sono negativi o si dovrebbe essere direttamente morti.

Il Cacciatore

Requisiti suggeriti: una vita dedicata a cacciare ed inseguire

Le tue prove di Sopravvivenza hanno un +2d6 di bonus. Il primo colpo che va a segno contro un avversario ottiene automaticamente 2 critici.

Cosmologia

E' più facile dominare su chi non crede in niente (La Storia Infinita, Kmorf)

Tu credi che c'è un Dio solo? Fai bene; anche i demoni lo credono e tremano! (Giacomo Il Giusto 2, 19. NdA Riferendosi al proprio Patrono...)

?!

In OBSS le divinità sono diverse dalle tradizionali divinità dei giochi di ruolo.
Le divinità, i Patroni, amano sporcarsi le mani, partecipare nelle faccende delle creature che le adorano, per loro è una sfida continua ad avere più credenti, adepti e persone più simili, per Tratti, a loro.
I Patroni sono stati creati come parossismo dell'animo umano, dove tutto è un eccesso. Come spiriti liberati dal vaso di Pandora hanno il solo scopo di portare i loro Tratti al dominio rendendoli i più comuni e presenti tra le creature, specialmente tra le più potenti.

In principio era il nulla che in sé conteneva il tutto.

L'Energia derivante dalle più primordiali pulsioni esplodeva in tutta la sua potenza senza alcun controllo.

Amore, odio, paura, dolore, gioia, serenità...tutto era aggrovigliato in una fitta ed infinita matassa il cui nucleo si andava formando.

Queste energie, emozioni e pulsioni hanno iniziato a creare tre entità: Atmos, colui che è deputato al controllo l'andamento del tempo e dello spazio, colui che assiste e lo scriba; Ljust l'energia positiva, il calore, la luce, la vita e sintropia; Calicante, l'energia negativa, gelido odio, distruzione, morte ed entropia.

Mentre Atmos non ha una forma definibile Ljust e Calicante si sono manifestate come due lingue di fiamma di un unica energia progenitrice.

Ljust è la rappresentazione di ciò che luce ed vita portano sempre con se. Rappresenta la purezza del sentimento d'amore, la protezione della vita, il rispetto per l'altro, la curiosità per il nuovo, la voglia di migliorarsi sempre, la forza di combattere con coraggio e valore per il bene comune. E' la spinta vitale al cambiamento, il chaos che evolve ma non distrugge.

Calicante è la rappresentazione del buio, dell'odio, della rabbia e violenza. Calicante è vendetta e fredda distruzione, non c'è interesse in alcuna forma di vita piuttosto le usa, le sfrutta e solo in tali casi ne subisce la presenza. Ama sadicamente la sofferenza. E' l'entropia che annienta e annichilisce e trova piacere nel farlo.

Atmos è il testimone, colui che segna il passaggio del tempo e trascrive ogni accadimento di Yeru e trai Patroni della Genesi. Una entità nata dalla creazione perché prevenisse la distruzione assoluta. Vigila e trascrive quanto fanno i Patroni della Genesi, le divinità che hanno generato il creato.

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 mortali tempeste marine perenni ed anche anche magiche, che ne delimitano i confini e 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'energia magica che preme, spinge e si autoalimenta nel "non luogo" al confine dei due regni e che è generata dalle continue emozioni dei Patroni della Genesi.

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 e potere, alcuni ci provano per vie normali, altri attraversando i Portali, molti si sono persi per sempre nel *non luogo*.

Lynx sovrintende al vuoto cosmico, all'accesso ai Piani, ai portali che con l'avvicendarsi di caos e ordine, di bene e male, di luce e tenebra stanno sempre più creando fratture al confine esistente fra i due regni. Lynx li percepisce, li sente, sa dove si stanno generando o spegnendo, con il passare del tempo infatti alcuni di questi Portali sono divenuti stabili e definitivi, altri invece continuano a generarsi casualmente e sempre in modo totalmente ignoto rimangono attivi o si esauriscono. Viaggiando di continuo nel non luogo Lynx chiude i portali più grandi ma per uno che ne

chiude un altro si apre. Lynx ha privato le Liste di Magia da molti degli incantesimi che agiscono sui piani, per proteggere Yeru dalle creature esterne.

Proprio nello svolgimento di questo suo importante ruolo Lynx si scontrò con una strana creatura, rettiloide, gigantesca, alata, potente, forte, intelligente e magica. Un Drago rosso, di nome Tàhil. 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.

Tàhil guidò moltissimi Draghi su Yeru e questi mossi dalla loro sete di distruzione e potere si sono diffusi anche tramite i Portali presenti sia su Tiya che Curyan. Per questo motivo i draghi vengono chiamati *Draghi di Tàhil*.

Orde di draghi di tutti i colori hanno oscurato i cieli per decenni. Nessuna nazione fu salva. Saccheggi, razzie e violenza furono perpetrati indifferentemente nei due regni. Erano molto intelligenti, furbi e violenti, potenti oltre l'immaginabile ed estremamente malvagi. Avevano una robustezza fuori dall'ordinario. Ma soprattutto, non temevano i Patroni. Non si sottomisero a loro.

Atmos, preoccupato per l'equilibrio del creato, 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, e l'intervento di Calicante, 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 nel pantheon con gli altri Patroni ne fra la gente comune, lui è Umano tra i Patroni e Patrono tra gli Umani. Passionale e gentile è il Patrono che maggiormente ha a cuore le sorti di Yeru e delle sue specie.

Le lingue di energie divine erano troppo intense, chaotiche e pure perché Atmos potesse governarle per plasmare da solo gli ulteriori Patroni. Usando il grezzo potere dei Patroni della Genesi creò altri Patroni, ognuno influenzato in maniera diversa da Calicante o Ljust. Questi Patroni risultarono meno perfetti e divini rispetto alle sue intenzioni, più imperfetti ed *umani* in quanto originati dalle emozioni, incontrollabili e pure dei Patroni della Genesi. Questi nuovi Patroni plasmano le volontà, fondano regni, comandano nell'ombra come fossero 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'irraggiungibile isola di Alantia che divide Tiya e Curyan si trovarono da una parte la fiamma di Ljust e Calicante, Lynx e Gradh da altra, mentre Tàhil, il drago rosso malvagio ed immortale e Deynos, il drago d'argento sapiente e buono dall'altra. Atmos, ovunque, teneva traccia degli accadimenti.

Gradh cercò di imporre la cacciata dei Draghi e Lynx la chiusura permanente dei Portali. Ljust cercò di mediare capendo che non tutti i Draghi erano malvagi e che avrebbero potuto portare conoscenza e nuova spinta evolutiva 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 e Lynx abbandonarono la Piana della Solitudine lasciando ai Draghi ed ai Patroni della Genesi di formalizzare la spartizione di Yeru. Era stata una sonora sconfitta per tutti e due, Gradh da allora fu ancora più diffidente, se non prevenuto, verso tutti i draghi.

Tàhil diventò il Primo Generale di Calicante e l'Oscuro Odio creò per lui una regno segreto ed irraggiungibile, una terra per lui ed i Draghi in cui potessero riposarsi per poi portare distruzione su Yeru. Deynos giurò fedeltà e fiducia a Ljust e insieme promisero di governare Curyan al meglio delle possibilità.

Lynx, ormai spettatore esterno, non rimase senza fare niente, temendo il peggio creò un Portale che portasse ad un nuovo Yeru, un pianeta diverso e fuori dall'influenza di Draghi e Patroni. Le sue ricerche lo portano in un mondo quasi idilliaco ricco di natura, vita animale e senza Patroni, come a lui piaceva. Lo chiamò Ker in memoria di una antica amata. Sono pochissime le informazioni su questo mondo, solo pochi alti Devoti di Lynx lo conoscono e ancora meno lo hanno visitato.

Rimane il fatto che il portale di congiunzione esiste ed è stabile, dove sia esattamente non è noto ma il suo dono a Yeru lo ha già fatto, gli Gnomi.

In questa apparente calma i Patroni perpetuano i loro interessi, diventare i più forti, i più importanti, coloro che hanno maggiori seguaci. Lo scopo è uno solo avere più persone possibili che seguono i loro Tratti.

Se un Patrono agisce in prima persona o in modo indiscriminato sa che scatenerà la reazione di Gradh o l'intervento di Atmos che gli impediranno un uso

incontrollato e massivo dei suoi poteri direttamente su Yeru. Questo raramente li ferma e la stessa natura, creature e piante, e creature tutte 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 cittadini. E' una dura vita quella dell'uomo comune che continuamente deve affrontare siccità o alluvioni, morie di animali ed un meteo irregolare se non assurdo, orde di creature venute dal nulla che vogliono solo sterminare tutti. Ad ogni passo deve guardarsi intorno perché non può mai sapere chi ha venduto l'anima ad un Patrono per vivere un giorno in più.

A Curyan si vede svilupparsi l'armonia e la quasi perfetta convivenza fra natura e razze diverse. 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. Un terra ricca e generosa e per questo sempre più vittima delle macchinazioni dei Patroni se seguono Calicante.

Ovunque i nemici più forti sono i Draghi che fanno incursioni per portare distruzione e morte e seminare paura ed orrore.

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 corrotti adepti e scure spire 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, e dona a coloro che lo fanno dei piccoli poteri come riconoscimento per la fedeltà a lui riservata, volutamente o meno. I poteri indicati sotto *Tratti in Comune* sono cumulativi. Se non indicato diversamente i poteri sono usabili 1 volta al giorno e costano 2 Azioni. Quando è indicato un incantesimo questo viene manifestato senza Prove di Magia o penalità dovute ad armatura.

Ogni **Patrono predilige uno o più forme energetiche**, se sei Seguace puoi usare quell'energia nelle tue magie, se sei un Devoto invece devi, alla stessa maniera sono indicate le Liste di Magia preferite, ovvero liste nelle quale il Devoto ha dei vantaggi d'uso.

Le forme di Energia vengono distinte tra fonti positive, neutrali e negative, vi servono anche per inquadrare meglio il vostro Padrone pardon il Patrono che servite.

Fate la somma degli elementi, se positiva il Patrono si può considerare buono, se a valore zero il Patrono è neutrale, se a valore negativo il Patrono è malvagio.

Nella descrizione del Patrono troverete anche la sua manifestazione, ovvero cosa accade quando un personaggio agisce in maniera particolarmente e significativamente consona ai Tratti seguiti dal Patrono. L'effetto è puramente scenico e di circostanza ma lascia sempre colpito chiunque lo possa osservare, e solitamente garantisce un punto avanzamento in qualche Tratto collegato al Patrono.

E' presente anche l'indicazione dell'arma preferita dal Patrono. Non ci sono vantaggi nell'usarla, a meno di avere la specifica Abilità (pag. 70), la scelta è puramente personale e lasciata alla devozione del personaggio.

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. Il **Vantaggio** indicato è solo per il Devoto.

Potrebbe anche non seguire alcun Patrono pur avendo più Tratti in comune.

> ?! Il Narratore può comunque concedere l'essere Seguace o Devoto pur se i Tratti non collimano perfettamente. Su richiesta del giocatore ed a sua discrezione può valutare la somiglianza di alcuni Tratti del personaggio a quelli del Patrono e valutarli idonei per essere un Seguace o Devoto. In queste situazioni è necessario comprendere come il giocatore inquadra il personaggio e capire non solo se i Tratti ma anche il sentimento del personaggio è affine al Patrono scelto.

Le capacità acquisite legate ai Tratti in comune sono indipendenti dall'essere un Devoto, Seguace o semplicemente ateo.

Tabella Elementi - Energia

Positivi (+1)	**Neutrali** (0)	**Negativi** (-1)
En. Positiva Luce	Fuoco Freddo Suono Elettricità	En. Negativa Vuoto

Devoti e Seguaci

Essere Devoti o Seguaci è una scelta vostra, nessuno ve la impone. Dovete sentirla come una occasione di gioco di ruolo, come un arricchimento del personaggio e non una costrizione. Essere Devoti o Seguaci non significa essere proni al volere del Patrono, anzi, significa essere ancora più convinto di propri Tratti, della propria personalità. **Un Patrono non chiede preghiere, ma chiede di essere se stessi**.

Miracoli, Interventi e Prodigi

In un mondo dove le divinità sono così capricciosi, volubili ma assetati di devoti fa loro gioco dimostrarsi generosi con coloro che possono poi diffondere i loro Tratti.

Un favore chiesto ad un Patrono ha sempre un prezzo non ovvio ne scontato. Il Narratore deve valutare attentamente la supplica del personaggio e giudicare se la richiesta è pertinente con i Tratti del Patrono, in caso positivo tirare 1d100 e fare meno dei punti Tratto in comune con il Patrono. Oppure decidere autonomamente secondo il corso dell'avventura.

Ljust

La Dama della Luce, colei che irradia calore ed amore. Generatrice delle pulsioni d'amore, protezione, gentilezza, gioia e perdono. Racchiude in sé l'aspetto protettivo di una madre, la forza e l'audacia di una combattente, la passionalità di una giovane amante e l'allegria, la ricerca del nuovo, la fantasia di una bambina. Ljust incarna la bellezza della vita ed ogni creatura che la contempla vede quella che per lei è la massima armonia e cade prona al suo fascino.

Ljust può essere scelta solo da un personaggio con 4 Tratti in comune con lei, fondamentalmente si nasce per essere Devoti di Ljust. Nel corso delle ere Ljust decise di selezionare, scegliere e premiare le donne che più mostravano in modo innato e profondo amore per la vita, curiosità per il nuovo, forza incrollabile, dedizione, fiducia, rispetto e cura degli altri donando loro i poteri e la possibilità di studiare e crescere come Allieve della Luce. Queste Allieve devono seguire la regola degli 8 Passi.

- **Simbolo:** Una stella circondata da raggi solari
- **Caratteristica**(Devoto): Saggezza o Carisma
- **Tratti**: Coraggioso, Generoso, Empatico, Protettivo, Istintivo, Anticonformista, Sensibile, Estroverso, Corretto, Compassionevole, Altruista. Il Devoto di Ljust ha 4 Tratti in comune con il Patrono.
- **Manifestazione**: luce dorata inonda l'incantatore.
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: puoi lanciare l'incantesimo Luce come Reazione, 3 volte al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: una armatura di luce ti protegge, guadagni un +2 a tutti i Tiri Salvezza e Difesa, l'effetto è permanente.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: puoi lanciare l'incatesimo Bagliore Solare. 1 volta al giorno.
- **Elementi** (Seguace/Devoto): Energia Positiva, Luce
- **Vantaggio** (Devoto): Cure efficaci
- **Liste Magia Privilegiate**(Seguace/Devoto): Cura, Abiurazione
- **Arma Preferita**: Spada Bastarda

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.

Esistono anche Allieve di altro genere, rari ma storicamente accertati.

Calicante

> La superstizione è la religione degli spiriti deboli. (Edmund Burke)

E' oscuro, gelido e arrabbiato. Racchiude in sé odio, violenza, distruzione, vendetta e perenne insoddisfazione. Raccoglie la personalità capricciosa e scontenta di un bambino, la noia violenta e sadica di un giovane uomo, la forza distruttiva di un uragano e la rabbia di un combattente che non ha più nulla da perdere. Calicante solo con la presenza mette a disagio, ti fa sentire in pericolo, affascina ma con le armi della paura e della incostanza.

Calicante può essere scelto solo dai personaggi che hanno 4 Tratti in comune con lui. I suoi Devoti sono i migliori assassini, sua professione più affine. Coloro che mostrano il maggiore sprezzo del pericolo e della vita altrui. I suoi prediletti sono coloro che sono temuti, odiati, coloro che sono violenti e crudeli ma mortalmente efficienti e decisivi in ogni situazione di combattimento.

- **Simbolo**: Un turbine nero
- **Caratteristica**: Forza o Destrezza
- **Tratti**:Egoista, Vendicativo, Superbo, Iracondo, Passionale, Cinico, Competitivo, Creativo, Disonorevole, Anarchico, Brutale. Il Devoto di Calicante ha 4 Tratti in comune con il Patrono.
- **Manifestazione**: spada grondante di sangue nero
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi lanciare l'incatesimo Oscurità. Una volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: La tua arma si ammanta di ombra. Guadagni un +2 al Tiro per Colpire e +1d4 di danno da Vuoto per 2d6 round, Una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Crei 4 dardi di Vuoto, ogni dardo fa 2d6 di danno, colpisce automaticamente entro 18 metri. Una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Crei una zona di energia protettiva attorno a te nel raggio di 3 metri, dimezzi tutto il danno che ricevi, non è possibile recuperare Punti Ferita nell'area. Durata 10 minuti consecutivi, 1 volta al giorno.
- **Elementi**: Energia Negativa, Vuoto
- **Vantaggi**: Scudo Mentale
- **Liste Magia Privilegiate**: Fuoco, Necromanzia
- **Arma Preferita**: Machete

Atmos

?! Che cos'è dunque il tempo? Se nessuno me lo chiede, lo so; se voglio spiegarlo a chi me lo chiede, non lo so più. (Agostino da Ippona)

Il custode del Tempo e della Torre dell'Orologio, come ha avviato il tempo e la creazione dei nuovi Patroni così fermerà la sfida fra loro, i Patroni sopravvissuti saranno giudicati, le loro opere valutate e Ljust o Calicante ne trarranno giovamento. Come una sfida da una singola moneta di rame nuovi Patroni, nuovi ideali saranno creati e noi, piccole creature vedremo nascere nuove civiltà e regni fiorenti. La storia è poco nota, solo i pochi Devoti di Atmos, scribi e studiosi della biblioteca del Tempo, conoscono il segreto e lo scorrere del tempo e della gara, gli altri, ignoranti, vivranno il loro tempo con un padrone sicuramente guidato da un Patrono.

Atmos, il Patrono del Tempo è il custode della storia, è colui che tiene traccia dei mille e più mondi che sono stati creati.

Atmos ha il potere unico e riservato solo a lui di poter bandire dal creato un Patrono qualora questo diventasse troppo forte e minacciasse Calicante e Ljust. Atmos ha già usato questo potere in passato. Atmos sia per la sua natura totalmente neutrale sia per il suo ruolo non si è mai schierato.

Tutti i Patroni temono Atmos per il suo potere, il più terribile per loro, ovvero il loro alienamento, l'oblio, la dimenticanza, l'essere distolti dal tempo e dalla sfida.

Per essere un Devoto di Atmos al momento del rito è necessario che il futuro Devoto possieda almeno quattro Tratti in comune con lui, amare la storia e la conoscenza.

Vestito di un morbido saio marrone e calzari di cuoio si muove tra gli infiniti scaffali della Biblioteca del Sapere con sempre uno strano misuratore del tempo appeso alla vita.

- **Simbolo:** Un libro bianco con un orologio da taschino appoggiato sopra
- **Caratteristica**: Intelligenza o Saggezza
- **Tratti**: **Atmos**: Osservatore, Distaccato, Prudente, Riflessivo, Integerrimo, Ansioso, Paranoico, Lamentoso, Diffidente, Previdente, Apatico. Il Devoto di Calicante ha 4 Tratti in comune con il Patrono.
- **Manifestazione**: l'incantesimo si sviluppa come a rallentatore, è solo un effetto illusorio
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Conosci sempre la data esatta e l'ora.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Hai una intuizione innata per la conoscenza. Hai +1d6 alle prove di Conoscenza
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Globo di Invulnerabilità, 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni qual volta che devi fare una prova di Arcana puoi prendere il 18 come prendessi 10
- **Elementi**: Suono, Freddo
- **Vantaggio**: Senso del tempo
- **Liste Magia Privilegiate**: Divinazione, Abiurazione
- **Arma Preferita**: Mazza leggera

Lynx

?! Le persone non fanno i viaggi, sono i viaggi che fanno le persone. (John Steinbeck)

Patrono dei Portali, è sceglibile solo da personaggi che abbiano almeno 3 Tratti in comune. E' il primo Patrono generato da Ljust e Calicante, creato per proteggere Yeru dagli attacchi esterni.

Serio, occhi gelidi di un azzurro chiarissimo è il Custode dei Portali e di ciò che è Oltre. Letale guardiano per chi cerca di passarli senza permesso, guida attenta per chi chiede il suo aiuto ed il suo permesso. Si fa scudo delle sue cicatrici per allontanare tutti. E' il solitario controllore del mondo.

I suoi Devoti sono i viaggiatori per eccellenza, coloro che presidiano e proteggono Yeru da ciò che è

alieno, da ciò che potrebbe disturbare la creazione.

- **Simbolo**: Un portale sull'oscurità
- **Caratteristica**: Destrezza o Intelligenza
- **Tratti**: Solitario, Serio, Rigido, Controllato, Coraggioso, Insensibile, Cocciuto, Deciso, Intollerante, Introverso, Razionale
- **Manifestazione**: come se il panorama non avesse più orizzonte
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Una volta al giorno puoi eseguire una Azione di movimento in più
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci una Azione di movimento in più a round
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incatesimo Esilio, 1 volta al giorno, DC 30.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Puoi teletrasportarti per 500km al giorno (anche più teletrasporti o teletrasportati purché la somma totale non superi 500km)
- **Elementi**: Fuoco, Elettricità
- **Vantaggio**: Lento e Fermo
- **Liste Magia Privilegiate**: Evocazione, Acqua
- **Arma Preferita**: Spada Corta

Gradh

> ?! L'uomo che ha cessato di avere paura ha cessato di preoccuparsi. (Francis Herbert Bradley)

Il primo Patrono creato da Atmos sotto la guida di Ljust e l'influenza di Calicante.

Gradh racchiude in sé l'istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust. Gradh è quanto di più simile e profondamente legato a Ljust sia stato generato. Lui è equilibrio, razionalità ed empatia. Dove vi è difesa, cura e protezione vi è Gradh.

Ma Calicante non poteva permettere la creazione di un Patrono totalmente votato ad Ljust e così infuse in Gradh la freddezza della vendetta e la furia della rabbia. Ecco che allora Gradh nell'atto di difendere l'umanità, spesso la deve in primis proteggere da sé stesso.

Gradh non ama sfidare apertamente Cattalm perché sa che farebbe esattamente il suo gioco, ecco che con astuzia cerca di attirarlo nel suo terreno di gioco, dove nessuna vita sarà in pericolo e lì da sfoggio a della sua superiorità strategica e di combattimento.

Passionale e freddo è forse il Patrono più umano del pantheon attuale. Il suo sguardo caldo e carismatico che quando ama e protegge è di un rassicurante color cioccolato, può divenire freddo e tagliente con le sfumature della 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 lui allontana da se.

Il Devoto di Gradh è fiero ed orgoglioso, indomito e protettivo, ed addolorato, perché per quanto si sforzi di portare equilibrio e pace il male questo continua sempre a prosperare.

- **Simbolo**: Uno scudo con incise sopra due spirali intrecciate.
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**:Indomito, Protettivo, Vendicativo, Coraggioso, Freddo, Diffidente, Impetuoso, Presuntuoso, Cupo, Riservato, Malinconico, Competitivo
- **Manifestazione**: due spire una nera come ombra ed una lucente come scintilla circondano la tua arma intrecciandosi
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi lanciare l'incatesimo Cura Ferite Serie, ma ti causa 1d6 di danno. 1 volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Per 10 minuti consecutivi hai un bonus di +1d6 Tiro Salvezza su Riflessi e Tempra. Una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Emani un aura che concede a tutti i tuoi compagni entro raggio 3 metri un +2 Tiri Salvezza. Una volta al giorno, per 30 minuti consecutivi
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Esplodi la tua ira in una Palla di Fuoco da 60 di danno. Il danno è da energia negativa. DC 25 Riflessi per dimezzare. 2 volte al giorno
- **Elementi**: Energia Positiva - Energia Negativa
- **Vantaggio**: Sensi protetti
- **Liste Magia Privilegiate**: Abiurazione, Invocazione
- **Arma Preferita**: Mazza pesante

Atherim

> Colui al quale confidate il vostro segreto, diventa il padrone della vostra libertà. (François de La Rochefoucauld)
>
> Non c'è nulla di nascosto che non sarà svelato, né di segreto che non sarà conosciuto. (Luca, 12, 1-7)

Il Patrono custode. Molti vedono nel seno generoso di Atherim un segno di voluttà e passione. Si lasciano incantare dalla sua procace bellezza e non vedono gli occhi di cristallo che incutono timore a chi osa anche solo pensare di avvicinarla.

Atherim è la custode dei sogni e delle speranze, colei alla quale affidare, come ad una madre, i desideri. E' il Patrono dei Bambini, dei Segreti e delle Levatrici.

Dal sorriso allegro e dall'animo buono sarà sempre pronta ad aiutarti a realizzare i tuoi sogni. E come una madre Atherim protegge e custodisce i segreti e le passioni. Atherim è muta. E' colei che custodisce per sempre, dentro il suo animo i segreti 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
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Allegro, Calmo, Industrioso, Buono, Silenzioso, Clemente, Paziente, Timido, Emotivo, Mite, Credulone
- **Manifestazione**: un silenzio sereno e tranquillizzante cala attorno all'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Puoi aggiungere 1d6 ad un Tiro salvezza dopo averlo tirato ma prima di sapere se ha avuto successo o meno. Una volta al giorno, come Reazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Guadagni 30 Punti Ferita temporanei. Durata 1 ora, una volta al giorno, come azione immediata.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Zona di Verità 3 volte al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni pozione che bevi ha il doppio come durata o effetto se immediata.
- **Elementi**: Energia Positiva, Elettricità
- **Vantaggio**: Controllo del metabolismo
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento
- **Arma Preferita**: Pugnale

Belevon

> Dove c'è un uomo, c'è anche la bugia. (Robert Louis Stevenson)
>
> Nessuno ha una memoria tanto buona da poter essere un perfetto bugiardo. (Abraham Lincoln)

E' il Patrono che meglio incarna la bugia e la finzione al fine di un proprio tornaconto. Lui ama solo se stesso. E' un narcisista che si circonda solo di persone che lo assecondano e lo adulano. Aborrisce la solitudine ma allo stesso tempo odia essere toccato da qualcuno.

E' sempre alla ricerca di nuove cose, di oggetti meravigliosi che scambia e ricambia con altri oggetti. Gli piace discutere e mercanteggiare, 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
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Confusionario, Narcisista, Casto, Bugiardo, Curioso, Doppiogiochista, Incostante, Impacciato, Imprudente, Insolente, Invidioso
- **Manifestazione**: come se le sbarre dorate di una gabbia si intrecciassero attorno all'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi lanciare l'incantesimo Prestidigitazione, 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci la capacità lanciare l'incantesimo Immagine Maggiore una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Allucinazione Mortale. 1 volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Toccando un oggetto vieni a conoscenza per sommi capi della storia di chi l'ha creato. Una volta al giorno. Costa 3 Azioni.
- **Elementi**: Fuoco, Suono
- **Vantaggio**: Fortunato
- **Liste Magia Privilegiate**: Illusione
- **Arma Preferita**: Picca leggera

Cattalm

> Non è l'essere arrabbiati che conta, è l'essere arrabbiati per le cose giuste. Le dissi: guardalo dalla prospettiva darwiniana. La rabbia serve a renderti efficiente. Questa è la sua funzione per la sopravvivenza. Ecco perché ti è stata data. Se ti rende inefficiente, mollala come una patata bollente. (Philip Roth)

Generato direttamente da Calicante, come risposta alla creazione di Gradh da parte di Ljust, è pura distruzione, chaos ed entropia. Cattalm si prefigura il solo scopo di distruggere, portare chaos e malattie, terremoti ed alluvioni.

Cattalm è tra i pochi Patroni che osa sfidare apertamente Gradh e lo fa con gioia perché sa che la loro battaglia altro non farà che portare ulteriore distruzione. Cattalm accetta ed invita ad essere suo Devoto ogni creatura capace di odio, capace di distruggere e ferire. Molti suoi Devoti sono creature mostruose o aberrazioni.

Cattalm invece è tra i Patroni più meravigliosi, con una candida pelle lucente, ali di piuma soffice ed una leggera armatura argentata. Per quanto i lineamenti delicati ne facciano un essere bellissimo per quanto ambisca alla distruzione.

Cattalm adora il chaos che manifesta nei modi più violenti con terremoti, alluvioni, maremoti, malattie se non direttamente piogge infuocate. Non agisce quasi mai direttamente ma lascia che chaos e distruzione lavorino per lui.

Ljust non poteva non intervenire nella creazione di un Patrono così esplicitamente malvagio e, di nascosto da Calicante, instillò in Cattalm l'amore e protezione per i bambini. Cattalm distrugge, avvelena, indebolisce ma non i bambini, neanche indirettamente, piuttosto si attiva lui stesso per annullare i malefici causati dalla sua natura.

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
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**: Distruttivo, Anarchico, Meticoloso, Sadico, Provocatore, Brutale, Fatalista, Impassibile, Bellicoso, Calcolatore, Meticoloso
- **Manifestazione**: il rombo del tuono
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Attraverso le tue armi indebolisci l'avversario designato. A seguito di un colpo critico puoi aumentare di un livello l'affaticamento. Una volta al giorno come Reazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco imputridisce cibo (fino a 50kg/Ingombro 10) e acqua (un cubo con uno spigolo di 10 m). Una volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo sguardo accieca di collera. Lanci l'incantesimo Confusione, ma l'unico risultato possibile è che i target attaccano dei soggetti a caso. DC 25. 1 volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Lanci l'incantesimo Cono di Freddo 60 di danno, ma il danno è da Vuoto. DC 25. Una volta al giorno
- **Elementi**: Energia Negativa - Vuoto
- **Vantaggio**: Duro da uccidere
- **Liste Magia Privilegiate**: Fuoco
- **Arma Preferita**: Grande ascia doppia

Efrem

> Non deviare dalla natura ed il formarci sulle sue leggi e sui suoi esempi, è sapienza. (Lucio Anneo Seneca)

E' il Patrono di chi fa della natura la propria casa. Incarna in sé gli aspetti più puri della natura stessa, aggressivo come solo i felini più letali sanno essere; ma anche selvaggio come le radure più nascoste e rigorosa come solo la natura può essere.

Efrem si prefigge di difendere la Natura dalla contaminazione dell'uomo, da questa specie infestante che distrugge tutto ciò che incontra.

I Devoti di Efrem. chiamati anche druidi, sono legati maggiormente all'elemento naturale. Manipolano la magia principalmente elementale e si difendono o attaccano usando anche animali e creature naturali. 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 ed animali.

- **Simbolo**: Una staffa con un rampicante attorcigliato attorno
- **Caratteristica**: Costituzione
- **Tratti**: Indifferente, Leale, Ironico, Pragmatico, Misurato, Sobrio, Austero, Scontroso, Rispettoso, Solitario, Sincero
- **Manifestazione**: spire di foglie avvolgono la spada
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco rende docili gli animali non magici. Tiro Salvezza su Volontà 20 per resistere. 3 volte al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Guadagni un +1d6 a tutte le prove di Sopravvivenza che si effettuano in un ambiente naturale.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Bacche Benefiche 1 volta al giorno. Ogni bacca cura 1d6 Punti Ferita e rimuove le malattie o veleni non magici.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo tocco è quello del padrone. Puoi ammansire creature anche magiche, ma non le Aberrazioni o Draghi, che tocchi. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni
- **Elementi**: Elettricità, Suono
- **Vantaggio**: Empatia con le piante
- **Liste Magia Privilegiate**: Animali e Piante ed una Liste Magia Elementale.
- **Arma Preferita**: Bastone

Erondil

> I buoni ragionamenti sono più forti di due mani robuste. (Sofocle)

Patrono di Terra e Aria, Erondil è il Signore degli elementi più concreti e razionali. Colui che dotato di infinito potere e razionalità dona ai suoi Devoti il potere della manipolazione della terra, il dono di creare dal semplice fango costruzioni gigantesche e di millenaria forza. Conclude le sue opere con attenzione e precisione. Pur con fatica perché se il risultato finale non lo soddisfa scatena i suoi fulmini per distruggerlo all'istante. Perfezionista ed incontentabile, difficilmente qualcosa è esattamente come lui se la immaginava.

Ordinato ed esuberante è il signore delle tempeste, dei tuoni e dei fulmini,dei terremoti e distruzioni. Ama circondarsi del fragore del tuono, del rombo della terra che si sgretola. Sa essere distruttivo verso coloro che non rispettano Yeru. Ha braccia e petto ricoperti da tatuaggi quasi argentei che narrano le leggende della Terra e dell'Aria.

I Devoti di Erondil sono gli ingegneri dell'impossibile, ogni qual volta si deve sfidare la materia, la gravità e la stessa ragione un Devoto di Erondil tro-

verà pane per i suoi denti, troverà la sfida adatta ad un Costruttore dell'Impossibile.

- **Simbolo:** un castello di sabbia con un fulmine sopra
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Incontentabile, Perfezionista, Sognatore, Esuberante, Geloso, Distruttivo, Ordinato, Superficiale, Ingenuo, Pragmatico, Razionale
- **Manifestazione**: suono di tempesta e rombo di frana
- **Somma dei Tratti in comune 5 punti**: Non temi più le cadute. Puoi lanciare l'incantesimo Caduta Piuma 3 volte al giorno, solo su di te.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco plasma la pietra. Puoi lanciare l'incantesimo Passa Porta 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi scagliare l'incatesimo Fulmine dalle tue mani. Tiro Salvezza Riflessi DC 30 per dimezzare. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sei in grado di creare una fossa profondissima (1km) sotto il tuo avversario (taglia fino a grande). Tiro Salvezza Riflessi 30 o cadere ogni round di 100 metri. Una volta al giorno. Dopo 1 minuto la fossa si chiude con chi c'è dentro. Costo 2 Azioni.
- **Elementi**: Fuoco, Elettricità
- **Vantaggio**: Digestione universale
- **Liste Magia Privilegiate**: Aria, Terra
- **Arma Preferita**: Martello da guerra

Gaya

> Splendore del giorno concluso, che mi sollevi e mi colmi,
> ora profetica, ora che il passato riadduci!
> E mi gonfi la gola, te, divino egualitarissimo,
> voi, terra e vita finché brilli l'ultimo raggio, io canto. (Song at Sunset, Walt Whitman)

Patrono di Acqua e Fuoco, nelle profondità della terra, dove acqua e lava si incontrano, Gaya si diverte a dipingere. Adora circondarsi dei flussi di fuoco e acqua quasi a creare una danza in mezzo a loro. Adora i suoni della natura, l'infrangersi delle onde sugli scogli, il cadere delle gocce di pioggia sull'acciottolato, il borbottare di un fuoco scoppiettante.

Dipinge mescolando il caldo ed il freddo. L'acqua cristallina ed impetuosa al fuoco intrigante ed ardente. Gelosa del bello e delle arti tiene tutte le sue opere al sicuro in un ordine quasi maniacale e protette. Da vera artista utilizza gli elementi per far risplendere le meraviglie della natura. Gaya è la pittrice di tramonti e delle tempeste.

I Devoti di Gaya sono artisti volubili e sopra le righe. Sono coloro che ricreano la magia dell'alba o del tramonto o del mare in tempesta nelle loro opere, sono coloro che mettono poesia e follia nella normalità.

- **Simbolo:** un pennello sul cielo
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Casinista, Istintivo, Impetuoso, Emotivo, Permaloso, Lunatico, Sognatore, Geloso, Volubile, Entusiasta, Narcisista
- **Manifestazione**: spire di fuoco e acqua avvolgono all'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi creare fino a 5 litri di acqua o 1 litro di liquore di buona qualità. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo metabolismo non teme il freddo. Resisti al Danno magico da freddo e sei immune a quello naturale.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi respirare sott'acqua come respiri l'aria. Resisti al danno da fuoco non magico
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Generi una pioggia di fuoco. Lanci l'incantesimo Colpo Infuocato, DC 25 una volta al giorno. Resisti il danno da fuoco magico.
- **Elementi**: Elettricità, Fuoco
- **Vantaggio**: Arcobaleno
- **Liste Magia Privilegiate**: Acqua, Fuoco
- **Arma Preferita**: Tridente

Gaia ed **Erondil** sono come le due facce della stessa medaglia e sovraintendono agli elementi, Gaia acqua e fuoco ed Erondil Aria e Terra; agiscono come espressione diretta dei Patroni maggiori, sono piccole manifestazione del loro immane potere.

Krondal

> La libertà, Sancio, è uno dei più preziosi doni che i cieli abbiano mai dato agli uomini; né i tesori che racchiude la terra né che cuore il mare sono da paragonare ad essa; per la libertà, come per l'onore, si può e si deve mettere a repentaglio la vita. (Miguel de Cervantes)

E' 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 possa 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, la furia cieca, nutre un profondo rispetto per la libertà ed è profondamente contrario ad ogni estremismo, 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 in base al loro contesto 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 se
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Attento, Devoto, Corretto, Liberale, Conformista, Incontentabile, Audace, Riservato, Schivo, Istintivo, Coraggioso, Avventato
- **Manifestazione**: il mantello o veste del Devoto diventa sporco di terra e sangue
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Maledici il tuo avversario. Lanci una volta al giorno l'incatesimo Scagliare Maledizione. DC 20 per resistere.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Non puoi essere legato o ammanettato. Due volte al giorno puoi lanciare solo su te stesso Libertà di Movimento.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua presenza toglie la vista agli avversari. Designa fino a 6 creature entro 9 metri, queste devono fare un Tiro Salvezza Tempra a DC 30 o essere ciechi solo nei tuoi confronti per 1d4 round.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua arma è più efficace contro i nemici. Ogni creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 20 o rimanere paralizzata per 3 round. Una volta che la creatura riesce nel Tiro Salvezza non può essere più influenzata per le successive 24 ore. Una volta la giorno, attivare l'abilità costa 1 Azione e dura 1 minuto.
- **Elementi**: Energia Positiva, Fuoco
- **Vantaggio**: Magnetico
- **Liste Magia Privilegiate**: Abiurazione
- **Arma Preferita**: Spada lunga

Ledyal

> L'anima di un uomo è immortale e incorruttibile. (Platone)
>
> Non è il corpo che mi definisce (anonima creatura)

E' il Patrono senza un volto preciso, senza una voce se non un canto. Mutevole nel corpo e senza una definizione chiara del suo essere. Si manifesta con un lungo mantello color rosso fuoco dal tessuto fatto da mille farfalle. Il suo tocco è vita e pace, protegge chi necessita dei suoi favori indipendentemente dal fatto che li chieda o meno. Desidera un mondo senza sofferenza, con solo felicità ed armonia. Sospettoso/a e profondamente introverso non crede a coloro che gli danno ragione. Ha il cuore pieno di vita e di bontà ma non ha un corpo con cui amare.

Ledyal ha anche una sorella gemella, o forse un'altra personalità, o forse sono lo stesso Patrono, nessuno le ha mai viste insieme. La *gemella* **Laydel** non tollera la sofferenza, disprezza chi causa dolore, uccide senza timore qualunque creatura abbia peccato contro un innocente, chiunque abbia causato sofferenza.

- **Simbolo**: Una farfalla che gronda sangue mentre vola
- **Caratteristica**: Saggezza (Ledyal) - Forza (Laydel)
- **Tratti Ledyal**:Introverso, Sospettoso, Caritatevole, Clemente, Timido , Leale, Generoso, Comprensivo, Passionale, Paziente, Spontaneo
- **Tratti Laydel**: Integerrimo, Sospettoso, Implacabile, Suscettibile, Passionale, Iracondo, Anarchico, Distruttivo, Permaloso, Cinico, Spietato
- **Manifestazione**: come se un mantello di farfalle avvolgesse il Devoto
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco è vita/attacco. 3 volte al giorno puoi toccare una creatura vivente e curarla/causare 1d6 Punti Ferita. Costo 2 Azioni (comprende anche l'Azione di tocco)
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco è pace. Puoi lanciare 2 volta al giorno l'incantesimo Santuario.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua aura protegge i tuoi compagni. Entro raggio 6 metri i tuoi compagni hanno un +4 alla Difesa ed un +2 ai Tiri Salvezza. Durata 10 minuti consecutivi, una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Irradi una sfera curativa intorno a te. Ogni creatura nel raggio di 6 metri viene curata di 60 Punti Ferita. Una volta al giorno. In caso di Laydel l'effetto è opposto. Costo 2 Azioni
- **Elementi**: Energia Positiva, Elettricità
- **Vantaggio**: Guaritore (Ledyal) oppure Senza paura (Laydel)
- **Liste Magia Privilegiate**: Cura o Invocazione
- **Arma Preferita**: Manganello/Catena chiodata

Nethergal

> I sogni sono risposte a domande che non siamo ancora in grado di formulare. (X-Files)
>
> Un sogno non interpretato è come una lettera non letta. (Talmud)

Il Patrono Messaggero. Sulla piuma di un'oca vola la lettera di Nethergal. Rapida, impetuosa, diretta, Nethergal è la messaggera, colei alla quale affidare pensieri e scritti. Sarcastica e logorroica curioserà sui tuoi scopi, ti chiederà informazioni sugli scritti affidatole con esplicita franchezza ed avrà sempre qualcosa da ridire sul messaggio da portare ma sarà anche altrettanto diretta e precisa nel consegnarlo.

Nethergal non è solo chiacchiere e pettegolezzi, qualsiasi testo venga scritto lei lo conosce, non esiste codice o segreto scritto che lei non conosca.

Il Devoto di Nethergal è un fine linguista, un esperto di indovinelli e rebus, un Devoto che a dif-

ferenza di Atmos non si limita a custodire gli scritti ma ne diffonde la conoscenza.

Un Devoto di Nethergal è un maestro, una professoressa di lingue di un Collegio, un dotto esperto di mille argomenti.

Nethergal ha anche un altro ruolo è il Patrono dei sogni e delle visioni, divide questo compito con Sixiser che invece domina gli incubi.

- **Simbolo:** una piuma bianca cangiante
- **Caratteristica**: Destrezza
- **Tratti**: Sarcastico, Impetuoso, Immaturo, Logorroico, Competitivo, Avventato, Socievole, Impaziente, Pasticcione, Schietto, Curioso
- **Manifestazione**: cascata di piume, un oca in volo
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi inviare un messaggio di massimo 144 caratteri ad un soggetto che puoi vedere entro 50 metri senza essere udito/visto. Una volta all'ora. Costo 1 Azione. Il soggetto deve comprendere la lingua usata.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Mettendo la mano su un libro ne apprendi il contenuto come se lo avessi letto. Un libro a settimana. Perdi le conoscenze così acquisite dopo una settimana. Tempo 1 round. La lingua scritta del tomo deve essere nota.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi volare, come omonimo incantesimo, 1 ora al giorno. Costo 1 Reazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Zona di Verità, 3 volte al giorno. DC 30 per resistere. Costo 2 Azioni.
- **Elementi**: Elettricità, Suono
- **Vantaggio**: Direzione Assoluta
- **Liste Magia Privilegiate**: Trasmutazione, Aria
- **Arma Preferita**: Balestra leggera

Nedraf

> Pensa veramente di lottare per qualcosa a parte la sua sopravvivenza? (Matrix Revolutions, Film)

Il Patrono Sopravvissuto, il vecchio lupo mai stanco che ha attraversato e combattuto mille battaglie. La sua carne è ferita, il suo corpo ricoperto di cicatrici di guerra e lividi ma nulla lo farà crollare. Tenacia, passione, esperienza e tanta rabbia rendono Nedraf non solo un combattente eccellente in qualsiasi occasione ma un conoscitore dell'ambiente attorno a sè. Grazie al suo impeccabile allenamento sa sfruttare al meglio le risorse a disposizione. Sa spronare con passione gli uomini a suoi ordini. Nedraf rappresenta colui che vorresti sempre accanto in ogni battaglia.

Molti capitani di ventura e ufficiali al comando sono Devoti di Nedraf. Il Devoto di Nedraf non si arrende, non rinuncia, non abbandona i compagni ma non per questo è avventato o irrazionale nelle scelte.

- **Simbolo:** una mano forte, avvolta in una benda sporca di sangue che brandisce una spada
- **Caratteristica**: Costituzione
- **Tratti**: Disciplinato, Combattivo, Tenace, Aggressivo, Pianificatore, Malizioso, Onorevole, Competitivo, Rabbioso, Razionale, Determinato
- **Manifestazione**: si spande nell'aria odore di sangue e metallo
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi portare armature leggere senza penalità alla Prova di Magia
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi portare armature medie senza penalità alla Prova di Magia ed Destrezza
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno
- **Elementi**: Energia positiva, Suono
- **Vantaggio**: Guarigione accelerata
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento, Terra
- **Arma Preferita**: Spadone a due mani

Nihar

> Che cos'è un eroe? È un individuo dotato di un grande talento e straordinario coraggio, che sa scegliere il bene al posto del male, che sacrifica se stesso per salvare gli altri, ma soprattutto... che agisce quando ha tutto da perdere e nulla da guadagnare. (Lo chiamavano Jeeg Robot, film)

E' il Patrono degli eroi per caso. Ponderato e tranquillo è amante del buon vino e del gozzovigliare. E' colui che non sceglieresti mai come compagno d'armi a causa del suo aspetto *comune* e del suo atteggiamento goliardico. Ma poi al momento di esserci, di combattere, di far la differenza ecco che 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
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Altruista, Determinato, Cortese, Attento, Diffidente, Caotico, Burlone, Previdente, Combattivo, Ironico
- **Manifestazione**: il suono di un brindisi o lo stappare di una bottiglia

- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi trasformare l'acqua in vino. Un litro al giorno. Costo 2 Azioni. 2 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Una Azione Reazione, ottieni un bonus di +2d6 ad una prova in quel round. 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua arma leggera causa sempre un danno critico quando colpisci. Il bonus è sempre attivo.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: I manicaretti che prepari sono buonissimi. Chiunque si sazi con una pietanza da te preparata recupera 2d6 Punti Ferita e viene curato dai veleni anche magici. Max 6 persone al giorno. 0.5 ore di preparazione per persona.
- **Elementi**: Energia Positiva, Fuoco
- **Vantaggio**: Lingua universale
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento, Divinazione
- **Arma Preferita**: Spada corta

Orudjs

> Nulla è più facile che illudersi. Perché l'uomo crede vero ciò che desidera. (Demostene)

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.

E' 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 chiusi
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Ironico, Codardo, Saccente, Socievole, Incostante, Creativo, Lunatico, Disonesto, Snob, Bugiardo, Insolente
- **Manifestazione**: il suono di una risata profonda e contagiosa
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +2 alle prove di Intrattenere.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Puoi lanciare Immagine Silenziosa 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo eloquio è già leggendario. +1d6 aggiuntivo alle prove di Intrattenere. Puoi lanciare Immagine Maggiore 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua voce è suadente. Una creatura, da te individuata, che ti ascolti per almeno un minuto deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 30 oppure essere sotto l'influenza di Dominare Persone. Una volta al giorno
- **Elementi**: Elettricità, Fuoco
- **Vantaggio**: Voce suadente
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento, Illusione
- **Arma Preferita**: Stocco

Orlaith

> Io sono fatto per combattere il crimine, non per governarlo. Non è ancora giunto il tempo in cui gli uomini onesti possono servire impunemente la patria. I difensori della libertà saranno sempre dei proscritti finché la masnada dei furfanti dominerà. (Maximilien de Robespierre)

Ovvero il Patrono della Giustizia e della Vendetta. Lui segue pedissequamente le leggi e pretende che i suoi sottoposti eseguano senza alcuna discussione gli ordini impartiti. E' mosso da uno spirito gentile e buono che però tiene ben nascosto dietro le sue azioni dirette ed incisive, spudorate e mortali. Orlaith è vendetta che si fa legge. Agisce per senso di giustizia con i suoi metodi. Di lui attirano il portamento e lo sguardo fiero.

I Devoti di Orlaith spesso sono giudici e giustizieri, persone che hanno deciso di portare la giustizia ovunque, perché Orlaith non può stare fermo, c'è sempre qualcuno da giudicare e punire.

- **Simbolo**: Una mano stesa su un libro chiuso
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**: Imparziale, Giusto, Vendicativo, Valoroso, Schietto, Espansivo, Spontaneo, Intraprendente, Antipatico, Conformista, Tradizionalista
- **Manifestazione**: l'immagine di una stadera, sbilanciata.
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Richiami a te 1 mastino (normale) che obbedisce ai tuoi comandi. Durata 1 minuto. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Un paio di manette si manifesta attorno ai polsi della creatura (massimo taglia grande) entro 27 metri. Tiro Salvezza Riflessi DC 25 per annullare. Costo 2 Azioni. Una volta al giorno. Forza/Artista della Fuga DC 20 per liberarsi.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo udito è solo per la verità. Intorno a te per 3 metri, te compreso, è sempre attiva Zona di Verità.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Crei un

raggio di Luce lungo 27 metri e largo pochi centimetri. Ogni creatura attraversata subisce 5d6 di danno, DC 25 Riflessi per dimezzare. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Elementi**: Luce, Suono
- **Vantaggio**: Senso comune
- **Liste Magia Privilegiate**: Illusione, Fuoco
- **Arma Preferita**: Lancia da fante

Rezh

> L'avidità, non trovo una parola migliore, è valida, l'avidità è giusta, l'avidità funziona, l'avidità chiarifica, penetra e cattura l'essenza dello spirito evolutivo. L'avidità in tutte le sue forme: l'avidità di vita, di amore, di sapere, di denaro, ha improntato lo slancio in avanti di tutta l'umanità. E l'avidità, ascoltatemi bene, non salverà solamente la Teldar Carta, ma anche l'altra disfunzionante società che ha nome America. (Gordon Gekko dal film Wall Street, 1987)

Il Patrono che disprezza tutto. Rezh ama, vuole, tocca, rimira solo le sue monete lucide e brillanti. Non sono mai abbastanza, nessuna ricchezza è mai sufficiente per lei. Rezh, l'avara tiene tutto per sè, non conosce compassione, non conosce carità, non conosce condivisione. La sua fame di denaro, di ricchezze la rende prona a qualsiasi bassezza. Disprezza tutto e tutti e giudica tutto e tutti seguendo solo il suo personale metro di giudizio. In ogni moneta c'è un pò di Rezh. Nella ossidatura di ogni moneta si può vedere l'impronta di Rezh.

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
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Avido, Arrogante, Cattivo, Freddo, Geloso, Abitudinario, Incerto, Irritabile, Attento, Sleale, Intollerante
- **Manifestazione**: un rumore di monete che cadono avvolge l'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Sei un esperto di monete e gemme, nessun falsario può ingannarti. +1d6 alle prove di Consapevolezza e Conoscenza relative.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Usi le gemme come ricettacoli. Puoi scaricare un incantesimo di 3 livello o inferiore in una gemma, che deve avere valore minimo di 10mo. La gemma conserva l'incantesimo per 6 ore. Per attivare la gemma usi 2 azioni e viene eseguito l'incantesimo che contiene.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi tirare fuori dalle tasche 1 moneta d'oro ogni volta che vuoi. Max 10 mo al giorno. Costo 1 Azione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua armatura viene coperta da scintillio dorato e di gemme. Guadagni +4 alla Difesa e +1d6 Tiro Salvezza Tempra per 1 ora. Costo 1 Reazione, una volta al giorno.
- **Elementi**: Vuoto, Elettricità
- **Vantaggio**: Mani di Fata
- **Liste Magia Privilegiate**: Abiurazione
- **Arma Preferita**: Falcetto

Sumkjr

> Tutto ciò che non viene donato va perduto. (Dominique Lapierre)

Patrono dell'Arcano di Luce. Sumkjr è bontà, correttezza, lealtà, giustizia, protezione.

Sumkjr è il cavaliere che protegge gli innocenti, è la spada di Ljust nella battaglia finale. Difende i deboli e lenisce le ferite.

Sumkjr porta la Luce di Ljust ovunque, nessun pericolo potrà mai fermare Sumkjr dalla sua continua, infinita, cerca del bene.

Un Devoto di Sumkjr agisce lealmente e con onore, sempre perseguendo il bene ultimo, il suo essere non può essere piegato al male, all'ingiustizia, al disonore.

Con coraggio e determinazione il Devoto affronta ogni sfida ma non solo per senso del dovere, ma perché profondamente votato al suo destino. Sumkjr sa che poche persone reggono tale standard perché a differenza dei Devoti della Patrona delle Genesi i suoi Devoti non nascono per essere tali, ma lo diventano grazie alla loro profonda e determinata forza di volontà.

Per questo motivo Ljust interviene in loro favore con l'elaborato Rito del Rinnovo, grazie al quale ogni anno al Devoto meritevole 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
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Giusto, Curioso, Buono, Valoroso, Candido, Disordinato, Idealista, Martire, Protettivo, Umile, Ostinato
- **Manifestazione**: il Devoto è avvolto da un mantello

di broccato dorato
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tocco della tua spada é vita. Una creatura toccata con la tua arma recupera 3d6 Punti Ferita. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: La tua Volontà é più forte del metallo. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Volontà
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Cono di Freddo, ma il danno è da Elettricità. DC 25 per dimezzare. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sacrifichi la tua vita per portare in vita una creatura morta da non più di 1 settimana. Una volta. Costo 3 Azioni.
- **Elementi**: Energia Positiva, Elettricità
- **Vantaggio**: Aura di coraggio
- **Liste Magia Privilegiate**: Cura
- **Arma Preferita**: Spada Bastarda

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.
3. Combatti contro le ingiustizie e chi porta sofferenze e dolore
4. Lenisci le ferite ed i dolori. Placa gli animi e favorisci la pace ed armonia
5. Onestà e Lealtà sono le tua fondamenta
6. Sei un maestro di virtù. Fa che gli altri possano prendere ispirazione dalle tue gesta
7. Non lasciare che la tua inazione generi sofferenza.

Shayalia

> Chi pianta un giardino semina felicità (proverbio cinese)
>
> Nulla di grande al mondo è stato compiuto senza passione. (Georg Wilhelm Friedrich Hegel)

Patrono dell'Arcano di Tenebra. Shayalia è l'anima oscura della perdizione, del tradimento, della lussuria più sordida e peccaminosa. Adora i bordelli. Le piace l'odore acre del sudore, la pelle lucida di oli e profumi. Le passioni, le vendette che li si consumano, la distruzione fisica e morale che in quei luoghi viene perpetrata è la sua vita.

Shayalia è una donna che gode di se stessa, che vive dei piaceri più fisici. Vive di vendette lungamente e ben dettagliatamente progettate. Vendicativa ed amorale, non giudica con metro di giudizio umano, il suo godere non è neppure lontanamente comprensibile. Shayalia è quanto di più vicino a Calicante sia stato creato. Sono le passioni, le pulsioni, i liquidi umorali che la fanno inebriare.

Shayalia è la concubina che ti ammalia e ti distrugge, goccia dopo goccia. I veleni sono le sue armi, le debolezze umane il suo campo.

I Devoti di Shayalia sono spie, figli bastardi, amanti di potenti signori che agiscono all'ombra.

Ljust disgustata dalla visione di un Patrono del genere instillò in Shayalia l'amore 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.

> ?! Mentre Efrem è il patrono della natura incontaminata, Shayalia incarna la devozione e l'amore per la natura. Il primo sovraintende dall'alto alla natura, la seconda si cala e diventa tutt'uno con essa costruendo magnifici giardini.

- **Simbolo:** un cuscino stropicciato sporco di sangue
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Lussurioso, Distaccato, Freddo, Vendicativo, Arrogante, Falso, Malizioso, Ribelle, Disonesto, Sognatore, Affabile
- **Manifestazione**: il Devoto è avvolto da un mantello di velluto nero
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: I tempi per preparare una pozione sono dimezzati. Gli incantesimi di Cura hanno effetto anche su animali e piante.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco è vita per la natura. I tuoi incantesimi di cura agiscono su animali e piante naturali in maniera massimizzata.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Dal tuo palmo secerni veleno. Il tuo tocco, o tramite arma in mischia veicola il veleno. Tiro Salvezza Tempra DC 25 o -2 a Saggezza e Destrezza per 10 minuti, un soggetto avvelenato non può esserlo nuovamente per 24 ore. Costo 1 Azione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo tocco è vita per la natura. Puoi curare animali e piante magiche. Sei immune ai veleni naturali. +1d6 Conoscenza Natura. - **Elementi**: Vuoto, Elettricità
- **Vantaggio**: Empatia Animale
- **Liste Magia Privilegiate**: Illusione oppure Animali e Piante ed una Liste Magia Elementale
- **Arma Preferita**: Frusta

Sumkjr e **Shayalia** sono complementari nel tenere in mano le file sfuggenti delle creature. Agiscono come espressione diretta dei Patroni della Genesi.

Sixiser

> La forza che si oppone al destino è in realtà una debolezza. (Franz Kafka)
>
> Ora stai zitto, bimbo, non piangere, mamma realizzerà tutti i tuoi incubi. (Mother, 1979 The Wall, Pink Floyd)

Il Patrono che è indifferente al presente in quanto totalmente, compulsivamente ossessionato dal futuro e dal suo destino. Negli angoli più remoti dei mondi conosciuti si narra che Sixiser accumuli di tutto, indifferente a tutto e tutti.

Terrorizzato dal futuro che vede, da una ipotetica fine di sé e del tutto vive una vita di ritiro, spirituale e fisico. Si priva volontariamente di tutto il necessario. Ma allo stesso accumula qualunque oggetto incroci la sua strada nella speranza di un ritorno.

E' paranoico e non si fida di nessuno. Usa i suoi poteri di divinazione per conoscere e scrutare tutti.

Sixiser è padrone degli incubi, dei sogni più spaventosi delle visioni di morte. Spesso usa gli incubi quale mezzo di comunicazione con i suoi seguaci.

I Devoti di Sixiser sono spesso negromanti circondati da non morti ed altre creature silenziose ed ubbidienti. Chi si rifugia alla ricerca della solitudine e dello studio, chi mira ad espandere e governare intere città e nazioni al fine di sentirsi più sicuro, è Devoto a Sixiser.

- **Simbolo**: Un forziere straripante di ogni cosa che non si può chiudere
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Riservato, Indifferente, Accumulatore, Paranoico, Bugiardo, Insensibile, Pauroso, Meschino, Ambizioso, Austero, Saccente
- **Manifestazione**: due mani che circondano, come a nascondere, la testa dell'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: acquisisci la visione crepuscolare fino 18 metri, o 36 metri se già presente.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: vedi nell'oscurità anche magica entro 18 metri. Individui automaticamente le trappole non magiche entro 3 metri da te.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Toccando un oggetto sei in grado di capirne tutte le proprietà magiche e non, anche se è maledetto. 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sei in grado di animare una creatura morta da non più di un giorno come non morto da 1 grado di Sfida (tipo zombi/scheletro a secondo dello stato). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Elementi**: Elettricità, Energia Negativa
- **Vantaggio**: Consumi ridotti
- **Liste Magia Privilegiate**: Necromanzia
- **Arma Preferita**: Falcione

Tazher

> Una persona spesso finisce con l'assomigliare alla sua ombra. (Rudyard Kipling)

Il Patrono delle Ombre; colui che silenzioso, ti uccide. Non saprai mai il perché. Non conoscerai mai il suo aspetto ma, se improvvisamente hai una sensazione di gelo, Tazher è dietro di te pronto a prendere la tua vita. Doppiogiochista dall'animo cattivo, chiedi il suo aiuto solo se sei disposto a pagarne il prezzo che lui e lui solo deciderà.

Vive di 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
- **Caratteristica**: Destrezza
- **Tratti**: Scontroso, Calcolatore, Perfezionista, Cattivo, Insensibile, Burbero, Corrotto, Schivo, Sleale, Fantasioso, Ipocrita
- **Manifestazione**: l'ombra del Devoto prende vita muovendo l'arma
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Guadagni +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Una volta al giorno fai un attacco (senza penalità) in più. Una Azione Immediata.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: finché cammini sopra delle ombre o al buio (luce fioca od oscurità) sei invisibile. Puoi essere comunque rilevato con la luce o incantesimi di divinazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni attacco in mischia andato a segno nel round genera un critico. Costo 1 Azione di Reazione da dichiararsi anche dopo il Tiro per Colpire ma prima di sapere se i tiri sono andati a buon segno. Usabile 3 volte al giorno.
- **Elementi**: Vuoto, Ghiaccio
- **Vantaggio**: La mia ombra è mia amica
- **Liste Magia Privilegiate**: Trasmutazione
- **Arma Preferita**: Falcione in asta

Thaft

> La morte, il più atroce dunque di tutti i mali, non esiste per noi. Quando noi viviamo la morte non c'è, quando c'è lei non ci siamo noi. Non è nulla né per i vivi né per i morti. Per i vivi non c'è, i morti non sono più. (Epicuro)

Il Patrono che accompagna nella nascita e nella morte. Silenzioso, resta in disparte e osserva lo

scorrere della vita degli uomini. Quasi umile nella sua semplicità, Thaft è ovunque. Testimone silenzioso della vita umana; nel momento in cui una vita scivola via, Thaft assiste, nell'attimo in cui una vita nasce, Thaft è presente.

Thaft sa anche che non si può essere sempre e solo osservatori. Attraverso il suo taccuino sacro e magico può decidere e giudicare della vita degli uomini, perché se una spada ferisce, è solo Thaft che ne decide la morte.

I Devoti di Thaft sono i sacerdoti dell'ultimo viaggio, coloro che proteggono e vegliano sulle anime e corpi dei morti. Profondamente contrari all'utilizzo dei non-morti ne perseguono la distruzione.

Un Devoto di Thaft rispetta la vita come la morte e non teme di arrecare distruzione per un equilibrio maggiore.

Thaft è stato plasmato da Atmos.

- **Simbolo**: Un libro aperto con un teschio sopra
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Semplice, Silenzioso, Mite, Sicuro, Disciplinato, Ottimista, Modesto, Mondano, Rispettoso, Schietto, Indulgente
- **Manifestazione**: si sente il pianto di un bambino appena nato o il sospiro della morte
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco è letale per i non morti. Un tuo tocco infligge 2d6 di danno ad un non morto. Costo 2 Azioni compreso il tocco. Fino a 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco lenisce. Una volta al giorno puoi rimuovere Cecità o Sordità. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Un non morto deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 30 o essere distrutto se toccato dalla tua mano. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Uccidi la creatura toccata. Tiro Salvezza su Volontà DC 30 o morte. Una volta alla settimana. Costo 2 Azioni.
- **Elementi**: Suono, Elettricità
- **Vantaggio**: Tocco gelido
- **Liste Magia Privilegiate**: Necromanzia, Animali e piante
- **Arma Preferita**: Arco

Torbiorn

> Riguardo all'arroganza, i violenti la soffrono, ma i saggi la deridono. (Tito Livio, attribuita ad Astimede)

Il Patrono che meglio incarna il concetto *non è mai abbastanza*. Alto, bello come 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
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Altezzoso, Ansioso, Vanitoso, Permaloso, Prudente, Iracondo, Indisciplinato, Licenzioso, Borioso, Debole, Ingannevole
- **Manifestazione**: schegge di specchio rotto tutto intorno al Devoto come un turbine
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Con un gesto puoi rinfrescare i tuoi vestiti e te stesso rendendoli puliti e profumati. Costo 1 Azione. 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo sputo è velenoso. Se il Tiro per Colpire a tocco va a segno -2 Forza. Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Fissando l'obiettivo negli occhi lo costringi a fermarsi. Il target non può più muovere le gambe (o zampe per il movimento). Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Dalle tue dita partono dei viticci che pungono fino a 10 avversari. Ogni viticcio, lungo fino a 18 metri causa 2d6 di danno, Tiro Salvezza Riflessi DC 25 per dimezzare. Costo 2 Azioni.
- **Elementi**: Fuoco, Suono
- **Vantaggio**: Duro da soggiogare
- **Liste Magia Privilegiate**: Trasmutazione
- **Arma Preferita**: Ascia ad una mano

> **?!** In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, è possibile cambiare Vantaggio e Liste di Magia Privilegiate.

Elenco Patrono – Tratto

Ljust: Coraggioso, Generoso, Empatico, Protettivo, Istintivo, Anticonformista, Sensibile, Estroverso, Corretto, Compassionevole, Altruista
Calicante: Egoista, Vendicativo, Superbo, Iracondo, Passionale, Cinico, Competitivo, Creativo, Disonorevole, Anarchico, Brutale
Atmos: Osservatore, Distaccato, Prudente, Riflessivo, Integerrimo, Ansioso, Paranoico, Lamentoso, Diffidente, Previdente, Apatico
Lynx: Solitario, Serio, Rigido, Controllato, Coraggioso, Insensibile, Cocciuto, Deciso, Intollerante, Introverso, Razionale
Gradh: Indomito, Protettivo, Vendicativo, Coraggioso,

Freddo, Diffidente, Impetuoso, Presuntuoso, Cupo, Riservato, Malinconico, Competitivo

Atherim: Allegro, Calmo, Industrioso, Buono, Silenzioso, Clemente, Paziente, Timido, Emotivo, Mite, Credulone

Belevon: Confusionario, Narcisista, Casto, Bugiardo, Curioso, Doppiogiochista, Incostante, Impacciato, Imprudente, Insolente, Invidioso

Cattalm: Distruttivo, Anarchico, Meticoloso, Sadico, Provocatore, Brutale, Fatalista, Impassibile, Bellicoso, Calcolatore, Meticoloso

Efrem: Indifferente, Leale, Ironico, Pragmatico, Misurato, Sobrio, Austero, Scontroso, Rispettoso, Solitario, Sincero

Erondil: Incontentabile, Perfezionista, Sognatore, Esuberante, Geloso, Distruttivo, Ordinato, Superficiale, Ingenuo, Pragmatico, Razionale

Gaya: Casinista, Istintivo, Impetuoso, Emotivo, Permaloso, Lunatico, Sognatore, Geloso, Volubile, Entusiasta, Narcisista

Krondal: Attento, Devoto, Corretto, Liberale, Conformista, Incontentabile, Audace, Riservato, Schivo, Istintivo, Coraggioso, Avventato

Ledyal: Introverso, Sospettoso, Caritatevole, Clemente, Timido, Leale, Generoso, Comprensivo, Passionale, Paziente, Spontaneo

Laydel: Integerrimo, Sospettoso, Implacabile, Suscettibile, Passionale, Iracondo, Anarchico, Distruttivo, Permaloso, Cinico, Spietato

Nethergal: Sarcastico, Impetuoso, Immaturo, Logorroico, Competitivo, Avventato, Socievole,Impaziente, Pasticcione,Schietto, Curioso

Nedraf: Disciplinato, Combattivo, Tenace, Aggressivo, Pianificatore, Malizioso, Onorevole, Competitivo, Rabbioso, Razionale, Determinato

Nihar: Altruista, Determinato, Cortese, Attento, Diffidente, Caotico, Burlone, Previdente, Combattivo, Altruista, Ironico

Orudjs: Ironico, Codardo, Saccente, Socievole, Incostante, Creativo, Lunatico, Disonesto, Snob, Bugiardo, Insolente

Orlaith: Imparziale, Giusto, Vendicativo, Valoroso, Schietto, Espansivo, Spontaneo, Intraprendente, Antipatico, Conformista, Tradizionalista

Rezh: Avido, Arrogante, Cattivo, Freddo, Geloso, Abitudinario, Incerto, Irritabile, Attento, Sleale, Intollerante

Sumkjr: Giusto, Curioso, Buono, Valoroso, Candido, Disordinato, Idealista, Martire, Protettivo, Umile, Ostinato,

Shayalia: Lussurioso, Distaccato, Freddo, Vendicativo, Arrogante, Falso, Malizioso, Ribelle, Disonesto, Sognatore, Affabile

Sixiser: Riservato, Indifferente, Accumulatore, Paranoico, Bugiardo, Insensibile, Pauroso, Meschino, Ambizioso, Austero, Saccente

Tazher: Scontroso, Calcolatore, Perfezionista, Cattivo, Insensibile, Burbero, Corrotto, Schivo, Sleale, Fantasioso, Ipocrita

Thaft: Semplice, Silenzioso, Mite, Sicuro, Disciplinato, Ottimista, Modesto, Mondano, Rispettoso, Schietto, Indulgente

Torbiorn: Altezzoso, Ansioso, Vanitoso, Permaloso, Prudente, Iracondo, Indisciplinato, Licenzioso, Borioso, Debole, Ingannevole

I 12 Archetipi di Jung

Equipaggiamento

Ricchezza e Denaro

> Sono pronto ad andare. Ho uno zaino! (Morgan Grimes, Chuck, Serie TV)

Le monete comuni si presentano in diverse denominazioni in base al valore relativo del metallo di cui sono composte. I tre tipi più comuni di monete sono la moneta d'oro (mo), la moneta d'argento (ma) e la moneta di rame (mr).

Un artigiano capace (ma non eccezionale) può guadagnare una moneta d'oro al giorno. La moneta d'oro è l'unità di misura standard della ricchezza, sebbene la moneta in sé per sé non sia molto impiegata. Quando i mercanti discutono accordi che riguardano merci o servizi del valore di centinaia o migliaia di monete d'oro, le transazioni non comprendono normalmente alcuno scambio di moneta contante.

La moneta d'oro è invece una misura di valore, e lo scambio viene effettuato in lingotti d'oro, lettere di credito o merci di valore. Una moneta d'oro vale dieci monete d'argento, il tipo di moneta più usato tra la popolazione. Una moneta d'argento può coprire il salario giornaliero di un manovale e comperare un'ampolla d'olio per lanterna o un giaciglio per una notte in una locanda scadente.

Una moneta d'argento vale dieci monete di rame, che vengono normalmente usate dagli operai e i mendicanti. Una singola moneta di rame può comperare una candela, una torcia o un pezzo di gesso.

A volte, però, in mezzo ai tesori compaiono monete insolite, composte di altri metalli preziosi. La moneta di electrum (me) e la monete di platino (mp) provengono da imperi dimenticati e regni perduti, e quando usate nelle transazioni a volte suscitano sospetti e scetticismo. Una moneta di electrum vale cinque monete d'argento mentre una moneta di platino vale dieci monete d'oro.

Una moneta comune pesa circa dieci grammi, cosicché cinquanta monete pesano mezzo chilo.

Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha monete d'oro sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un'armatura di seconda mano (quella meno costosa) ed un pò di attrezzatura varia. 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 circa 125 mo.

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 e di electrum (me) che valgono 5 monete di argento.

Tabella: Equivalenza delle Monete

Moneta	MR	MA	ME	MO	MP
Rame	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Argento	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum	50	5	1	1/2	1/10
Oro	100	10	2	1	1/10
Platino	1000	100	20	10	1

Di solito pagamenti oltre le 100 monete d'oro avvengono in lingotti da 1,2,5 kilogrammi d'oro, equivalenti a 100, 200 e 500 monete d'oro o meglio ancora in gemme. In caso di somme ancora più cospicue è possibile che sia rilasciata una lettera di credito di qualche istituto bancario (ma valido in pochissime ed importanti città).

Ricchezza al primo livello

Solitamente un personaggio che abbia Competenza Armi o Competenza Magica a 1 parte con 125 mo che può spendere in equipaggiamento di base.

Altre Ricchezze - Merci di scambio

I mercanti di solito scambiano merci anche senza l'uso di monete. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio sono descritte nella tabella.

Tabella: Esempi altre ricchezze

Costo	Oggetto
1 mr	Frumento (0.5 kg)
2 mr	Farina (0.5 kg) o pollo (1)
1 ma	Ferro (0.5 kg)
5 ma	Tabacco o rame (0.5 kg)
1 mo	Cannella (0.5 kg) o capra
2 mo	Zenzero o pepe (0.5 kg) o pecora (1)
3 mo	Maiale (1)
4 mo	Lino (1 m^2
5 mo	Sale o argento (0.5 kg)
10 mo	Seta (1 m) o mucca (1)
15 mo	Zafferano(0.5 kg)/bue (1)
30 mo	Chiodi di garofano (1kg)

Consultate anche il capitolo sull'Ingombro in Movimento e Trasporto.

Equipaggiamento – Armi

> Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio. Il mio fucile è il mio migliore amico, è la mia vita. Io debbo dominarlo come domino la mia vita. Senza di me il mio fucile non è niente; senza il mio fucile io sono niente. Debbo saper colpire il bersaglio, debbo sparare meglio del mio nemico che cerca di ammazzare me, debbo sparare io prima che lui spari a me e lo farò. Al cospetto di Dio giuro su questo credo: il mio fucile e me stesso siamo i difensori della patria, siamo i dominatori dei nostri nemici, siamo i salvatori della nostra vita e così sia, finché non ci sarà più nemico ma solo pace, amen. (Full Metal Jacket, Film 1987)
>
> La spada davvero buona è quella che rimane nel suo fodero. (Sanjuro)

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -1d6 al colpire

La tabella presenta il nome dell'arma, il suo costo in monete d'oro, il danno ed il tipo di danno (se da Taglio, Botta o Perforante), la gittata, la Lista d'Arma appartenente e le caratteristiche speciali che può avere. Vedi anche Capacità di Carico e Trasporto.

Tabella: Lista della Armi

Arma	Costo	Dim./Danno	Gittata, Lista, Speciale
Alabarda	10	G/1d10 P/T	**Lance**, **Aste**, Controcarica, Arma lunga, ED9
Arco Corto Composito	note*	M/Frecce	20 metri, **Archi**
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, **Archi**
Arco Lungo Composito	note*	G/Frecce	36 metri, **Archi**
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, **Archi**
Ascia Martello	16	M/1d6 T/B	**Asce**
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, **Asce**, **Armi da Lancio**, Versatile
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	**Asce**
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	6 metri, **Balestre**
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, **Armi Semplici**, **Balestre**
Balestra pesante	50	G/Dardi	30 metri **Balestre**
Bastone	3	M/1d6 B	**Armi Semplici**, Arma lunga, Versatile
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	**Lance**, Controcarica, Arma lunga
Catena chiodata	25	G/2d4 P	3 metri, **Palle rotanti**, Arma lunga
Estoc	25	G/1d8 P	**Aste**, Arma lunga
Falce	18	G/2d4 P/T	**Armi della Morte**, Arma lunga
Falcetto	6	P/1d6 T	**Armi della Morte**
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	**Lance**, Controcarica, Arma lunga, ED9
Falcione	75	M/2d4 T	**Armi Aggraziate**, ED7
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, **Archi**
Flagello Doppio	90	M/1d10 B	**Palle Rotanti**, **Armi doppie**
Flagello Pesante	15	M/1d10 B	**Palle Rotanti**
Flagello	8	M/1d8 B	**Palle Rotanti**, **Rompi Cranio**
Frusta	1	M/1d3 T	**Palle Rotanti**, Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, **Armi Semplici**, **Aste**, **Armi da Lancio**
Grande Ascia Doppia	25	G/1d12 T	**Asce**, **Armi doppie**, Arma lunga
Grosso randello	2	M/1d8 B	**Rompi Cranio**
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	**Armi da Stordimento**
Katana	300	M/1d10 T	**Spade**, **Armi letali**, ED9
Lancia da fante	2	M/1d8 P	3 metri, **Lance**, Arma lunga, Controcarica
Lancia	10	G/1d8 P	**Lance**, Arma lunga, Controcarica
Machete	10	M/1d6 T	**Armi letali**
Maglio da guerra	7	G/1d10 B	**Rompi Cranio**
Manganello	1	P/1d6 B	**Armi da stordimento**, non letale
Martello da guerra	5	M/1d8 B/P	6 metri, **Rompi Cranio**
Mazza Leggera	3	P/1d6 B/T	**Armi Semplici**, **Armi Leggere**, **Rompi Cranio**
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	**Rompi Cranio**
Mazza chiodata	6	M 1d8 B/P	**Armi Semplici**, **Rompi Cranio**
Naginata	8	G/1d12 T	**Lance**, Arma lunga, ED9

Picca Leggera	4	M/1d4 P	**Armi della morte**
Picca Pesante	8	G/1d6 P	**Armi della morte**, Arma lunga
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, **Armi Semplici**, **Armi leggere**, **Armi da Lancio**
Pugno/Calcio nudo	note*	P/1d4 B	Versatile
Randello	1	P/1d6 B	**Armi Semplici**, **Rompi Cranio**
Scimitarra	15	M/1d6 T	**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile
Spada Corta	10	P/1d6 P	**Armi Leggere**, **Spade**, Versatile
Spada Lunga	15	M/1d8 T	**Spade**
Spada a due lame	100	G/1d8 T	**Armi doppie**, **Spade**
Spada bastarda	35	M/1d8 T	**Spade**, 1d8 ad una mano, 2d6 a 2 mani
Spada larga	12	M/2d4 T	**Spade**, 2d4 ad una mano, 3d4 a 2 mani
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	**Spade**
Stocco	20	P/1d6 P	**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile
Tridente	15	M/1d6 P/T	3 metri, **Aste**, **Armi da Lancio**, Arma Lunga, Controcarica
Urgrosh	18	M/1d6 T/P	**Lance**, **Armi doppie**

Un **Arma** Piccola ha **Ingombro** 1, una Arma Media ha Ingombro 2, un Arma Grande ha Ingombro 4, un Arma Enorme ha Ingombro 8.

Tabella: Lista dei proiettili - Archi - Balestre - Fionde

Nome Proiettile	Numero di colpi/Costo (mo)	Danno / Tipo
Dardi da balestra (una mano, leggera)	10/1 mo	1d6 P
Dardi per balestra (pesante)	3/1 mo	1d10 P
Frecce da caccia (Arco Corto, Arco Lungo)	20/1 mo	1d6 P
Frecce da guerra (Arco Lungo)	10/1 mo	1d8 P
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B
Sasso (fionde)	-	1d2 B

Una **Faretra** (piena o vuota) di Proiettili ha **Ingombro** 2.

Un **dardo pesante** per Balestra penetra pù facilmente le armature di metallo causando +2 danni aggiuntivi.

Un Arma +1 costa 1500 mo, +2 5000 mo. Non è possibile acquistare armi con incantamenti superiore a +2, devono essere trovate.

Una Freccia/Dardo/Sasso magico con un bonus +1 costa 25 mo, se +2 costa 100 mo. Proiettili con bonus magico superiori a +2 sono quasi impossibili da trovare.

Un proiettile non acquisisce proprietà magiche perché il suo lanciatore è magico.

Pugno Vuoto: vedi Lista d'Armi

Arco Composito Un arco composito è un arco particolarmente robusto e rigido che richiede un certo minimo di Forza per essere usato. Un arco composito lungo ha un modificatore fisso, da +1 a +5, il bonus si applica solo al danno e non al Tiro per Colpire. Un arco composito applica al danno un bonus pari al minimo valore tra Forza ed il suo bonus.

Un arco composito +3 usato da un personaggio con Forza 2 può tirare l'arco non completamente e quindi la freccia che parte avrà un modificatore al danno di +2. Un arco composito +1 usato da un personaggio con Forza 4 verrà tirato completamente ma il modificatore al danno potrà essere al massimo +1.

Il costo di un arco composito dipende dal sul modificatore. Un arco composito con modificatore di +1 costa 75 mo, +2 150 mo, +3 300 mo, +4 600 mo, +5 1500 mo. Non è possibile acquistare archi compositi con bonus superiori a +3, devono essere *trovati*.

Un arco corto composito ha come massimo modificatore di Forza +3.

Balestra Una balestra pesante richiede due Azioni per essere ricaricata. Una balestra leggera od a una mano richiede 1 azione per essere ricaricata.

Gittata La distanza indicata è quello a pieno Tiro per Colpire. Ogni arma a distanza può colpire entro tre volte la distanza indicata.

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

Un giavellotto tirato entro 12 metri non ha penalità, ma tirato entro 24 metri ha un -1d6 al colpire, a distanza tra 24 e 36 metri un -2d6 al colpire, oltre non può essere tirato.

Una **Freccia o Dardo che colpisce si considera distrutta**, se manca ha un 50% (4-5-6 su un d6) di probabilità che sia ancora integra.

Una Freccia/Dardo/Sasso magico somma i suoi bonus a quelli del lanciatore per determinare il Tiro per Colpire ed il Danno.

La **Dimensione dell'Arma** è indicata come P (piccola), M (media), G (grande) riferito ad una creatura media. Vedi sezione Arma troppo grande

Una **arma di dimensione superiore** come ad esempio una Spada Lunga forgiata per un Ogre aumenta di una categoria il suo dado di danno.

Le Armi hanno indicato una **Tipologia di danno**, ovvero T/B/P.

Queste lettere stanno ad indicare se il danno è di tipo Taglio, Botta o da Perforazione. Questa caratteristica può essere importante perché determinate creature possono essere immuni o subire meno danno da un particolare tipo di ferita (es uno scheletro contro un'arma da perforazione o un cubo gelatinoso contro un arma da taglio..).

Un arma può essere usata per causare un tipo di danno diverso (da taglio a perforazione o botta) riducendo di una categoria il dado di danno (es. Spada Lunga per fare danno da botta causa 1d6).

Armi Perfette

Un arma perfetta è un arma creata da un abilissimo armaiolo che pur non essendo magica, grazie al suo perfetto bilanciamento ed affilatura, ha un +1 al Tiro per Colpire.

Un armaiolo per creare un arma perfetta deve superare con un successo critico la DC impostata per la creazione dell'arma.

Un arma perfetta costa il doppio di un arma normale.

Armi Improvvisate

Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi possono avere una certa efficacia in combattimento. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca con uno di essi subisce una penalità -1d6 al Tiro per Colpire. Un'arma improvvisata di piccole dimensioni (bottiglia) fa 1d3 di danno, di medie dimensioni (la gamba di una sedia) da 1d6, di grandi dimensioni (la gamba di un tavolo) fa 1d8 di danno.

Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata 3 metri.

Lanciare armi

Una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata può comunque essere scagliata contro l'avversario. Il Tiro per Colpire prende un -1d6 e l'arma fa una categoria di danno inferiore (la spada lunga fa 1d6, una spada corta 1d4..). La gittata è 3 metri.

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza se non è un Arma Semplice Impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

Esempio: Una creatura piccola che usa un alabarda in combattimento ravvicinato ha -1d6 perché l'arma è grande, -1d6 perché non è competente, -1d6 perché usa l'arma in mischia.

In questo caso essendo le penalità superiori ai 3d6 il personaggio non tira dadi ma usa solo la sua Competenza Armi e Forza come valore per colpire.

Equipaggiamento – Armature e Scudi

> Armatura (s.f.). Abito che si indossa se il proprio sarto è un fabbro. (Ambrose Bierce)
>
> Armatura Fantozzi: banderuola 4 venti in funzione di pennacchio, pauroso elmo vichingo con visibilità azzerata, sospensorio in bronzo sottratto alla statua di Pipino il Breve e, ai piedi, ferroni da stiro a carbonella di piombo fuso. Peso complessivo armatura Fantozzi: 4 quintali, 32 chili e 7 etti e mezzo. (Superfantozzi, Film)

Le armature aiutano ad essere non colpiti (alzano la Difesa) e penalizzano la Prova di Magia e le prove di competenza.

Le Penalità Competenze è la penalità che si applica alle prove di competenza influenzate dal peso ed Ingombro dell'armatura. Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per il Narratore.

Tabella Armature

Armatura	Costo (mo)	Difesa	Penalità	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ingombro
Imbottita	5	1	0	L	0	NO	2
Cuoio	10	2	0	L	0	SI	2
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI	2
Giaco di Maglia	15	4	-1	M	0	+1d6	4
Scaglie	50	5	-1	M	0	+1d6	4
Anelli	150	6	-1	M	0	+1d6	4
Pettorale	200	6	-2	M	0	+1d6	4
Bande	250	7	-2	P	0	+2d6	8
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+2d6	8
da Campo	1400	9	-3	P	2	+2d6	8
Completa	1500	10	-4	P	3	+2d6	8

Costo: è per un armatura di taglia media.

Difesa: è il bonus data alla Difesa

Penalità Comp.: è la penalità dato alle prove di Competenza dato dal peso ed Ingombro dell'armatura.

Tipo: indica se l'armatura è **L**eggera, **M**edia oppure **P**esante. Una **Armatura** Leggera ha **Ingombro** 2, una Armatura Media ha Ingombro 4, una Armatura Pesante ha Ingombro 8.

Mov. (movimento): è la riduzione in metri di movimento da applicare per Azione di Movimento.

Prova Magia: indica se la prova è da fare (SI) o meno (NO). Se sono indicati dei dadi (+1d6,+2d6..) significa che la Prova di Magia è da fare con i dadi aggiunti segnati. Vedi Armature e Scudi e Magia.

Costi: il costo di un'armatura o scudo +1 è di 2250mo, +2 10000mo. Non è praticamente possibile acquistare armature o scudi od armi con incantamenti superiore a +2, devono essere *trovate*.

Armature, Scudi e Magia

Tutte le Armature, ad esclusione dell'armatura Imbottita forzano chi lancia incantesimi ad superare una Prova di Magia non considerando eventuali successi critici.

Le Armature e Scudi Leggere obbligano a fare la Prova di Magia con nessun dado aggiunto, quelli Medi con +1d6, quelli Pesanti con +2d6. In pratica più l'armatura o scudo sono pesanti più dadi si tirano più possibilità ci sono di fallire.

Anche se è il giocatore a richiedere una Prova di Magia, si eseguirà una sola prova con la somma dei dadi dovuti ad armatura e/o scudi. Il portare l'armatura negherà qualsiasi successo magico critico ottenuto.

> **?!** Quando conteggiate l'Ingombro dato dall'armatura e scudo **indossato** dovete dividerlo per due.
> L'Ingombro di armatura e scudi è da intendersi quando è "caricata nello zaino", ovvero trasportata ma non indossata.

Descrizione delle Armature

Armature Leggere

Fatte di materiali leggeri e flessibili, le armature leggere favoriscono gli avventurieri agili dato che offrono protezione senza sacrificare la mobilità.

Imbottita. Le armature imbottite consistono di strati di tessuto e imbottitura cuciti insieme.

Cuoio. Il corpetto e le protezioni delle spalle di questa armatura sono fatte di cuoio indurito dopo essere stato bollito nell'olio. Il resto dell'armatura è composto di materiali più morbidi e flessibili.

Cuoio Rinforzato. Fatta di cuoio duro ma flessibile, l'armatura di cuoio rinforzato è arricchita da rivetti o spuntoni.

Armature Medie

Le armature medie offrono più protezione di quelle leggere, ma limitano i movimenti.

Giaco di Maglia. Composto di anelli metallici intrecciati tra di loro, un giaco di maglia viene indossato sopra strati di abiti o cuoio. Questo tipo di armatura offre una protezione modesta alla parte superiore del corpo, mentre il rumore degli anelli che strusciano fra di loro viene attutito dagli altri strati.

Scaglie. Quest'armatura consiste in una cotta e gambali (a volte anche di una gonna separata) di cuoio coperti da pezzi di metallo sovrapposti, in maniera simile alle scaglie di un pesce. L'armatura è completa di guanti.

Anelli. Quest'armatura è un'armatura di cuoio con dei pesanti anelli cuciti sopra. Gli anelli servono a rinforzare l'armatura contro i colpi di spada e d'ascia. L'armatura è completa di guanti.

Pettorale. Questa armatura consiste di un corpetto di metallo indossato su di uno strato di cuoio. Sebbene lasci braccia e gambe relativamente scoperte, l'armatura fornisce una buona protezione agli organi vitali del personaggio, senza procurargli grande ingombro.

Armature Pesanti

Bande. Questa armatura e fatta di strisce di metallo cucite a un robusto schienale di cuoio e maglia di ferro. Le dimensioni delle piastre metalliche, interconnesse alle bande di metallo, e gli strati di armatura sottostanti la rendono una delle più protettive tra le armature.

Mezza Armatura. La mezza armatura di piastre consiste di piastre di metallo sagomate che coprono gran parte del corpo del personaggio. Non comprende protezioni per le gambe oltre a dei semplici schinieri legati con lacci di cuoio.

da Campo. Molto simile all'armatura completa ma più leggera in costruzione sacrificando un poco di protezione a favore di una maggiore flessibilità e mobilità.

Completa. Quest'armatura consiste di piastre di metallo sagomate a incastro che coprono l'intero corpo. Un'armatura di piastre comprende guanti, stivali di cuoio pesanti, un elmo con visiera, e uno spesso strato di imbottitura sotto l'armatura. Fibbie e lacci distribuiscono il peso dell'armatura su tutto il corpo.

Regole base per l'utilizzo dell'armatura

Usare un'Armatura senza l'adeguata competenza impedisce di usare il bonus di Destrezza e diminuisce il bonus alla Difesa fornito di 1.

Usare uno Scudo senza l'adeguata competenza peggiora il Tiro per Colpire di 1 e diminuisce di 1 il Bonus Difesa concesso.

Dormire in Armatura: se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente Affaticati.

Dormire in un'armatura leggera non provoca Affaticamento.

La **capacità di movimento** del personaggio rimarrà la medesima fino all'armatura a bande poi calerà progressivamente. Il valore indicato nella colonna Mov. sono i metri in meno che il personaggio fa per Azione di Movimento.

Ad Esempio un umano in armatura completa ha movimento 6 metri, un nano 3 metri.

Peso: il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

Armature Perfette

Un'armatura perfetta è un armatura creata da un abilissimo fabbro che pur non essendo magica, grazie al suo perfetto bilanciamento ed affilatura, ha un +1 alla Difesa.

Un fabbro per creare un arma perfetta deve superare con un successo critico la DC impostata per la creazione dell'armatura.

Un Armatura perfetta costa il doppio di un armatura normale.

Armature magiche

Un armatura magica o scudo magico non solo protegge meglio ma è anche più leggera e affine alla magia.

Una armatura +2 abbassa di 1 la penalità di Competenza e di 1 metro la quella al movimento. Una armatura o scudo +3 inoltre toglie 1 dado dalla Prova di Magia se aggiunto. Una armatura +4 ulteriormente toglie 1 alla penalità di Competenza, 1m al Movimento e rimuove 1 dado dalla Prova di Magia.

Gli Scudi

Gli **Scudi** permettono di aumentare la propria Difesa, più lo scudo è imponente e pesante più protegge, più aumentano le penalità alle prove di competenza magica e meno rende facile combattere (penalità Tiro per Colpire).

Gli Scudi possono essere di tipo Leggero, Medio, Pesante.

Tabella Scudi

Scudi	Costo	Bonus Difesa	penalità TC	Prova magia	Tipo
Brocchiero	5 mo	1	0	SI	L
Scudo leggero di legno	3 mo	1	0	SI	L
Scudo leggero di metallo	9 mo	1	0	SI	L
Scudo medio legno	5 mo	2	0	+1d6	M
Scudo medio metallo	12 mo	2	0	+1d6	M
Scudo pesante di legno	9 mo	3	1	+2d6	P
Scudo pesante di metallo	20 mo	3	1	+2d6	P

Bonus Difesa: è il bonus che si applica alla Difesa quando si imbraccia lo scudo.

Penalità TC: è la penalità al Tiro per Colpire che si ha quando si imbraccia lo scudo.

Tipo: indica la taglia dello scudo. **L**eggero, **M**edio, **P**esante.

Uno **Scudo** Leggero ha **Ingombro** 1, uno Scudo Medio ha Ingombro 2, uno Scudo Pesante ha Ingombro 4.

La penalità alla Prova di Magia si somme con quella eventualmente dovuta dall'armatura.

Uno scudo può essere usato come **arma improvvisata**. Il Tiro per Colpire è penalizzato di -1d6 e uno scudo piccolo fa 2 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d6 di danno (B/T).

Usare lo scudo come arma improvvisata non fa applicare il suo bonus alla Difesa se non si una una Azione per reimpostarlo alla Difesa dopo aver attaccato.

Imbracciare uno scudo occupa una mano/braccio.

Indossare e Togliere Armature

Indossare e togliere armature è una operazione che richiede tempo ed attenzione, farlo in fretta non aiuta ed anzi tende a peggiorare la protezione data dall'armatura.

Tabella: Tempi per indossare e togliere l'armatura

Tipo di Armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo	1 azione	-	1 azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata	1 minuto	3 round	-
Giaco di Maglia	1 minuto	5 round	5 round
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
Mezza armatura, da Campo, Completa	4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti

* Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.

** Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

Indossare un'armatura in fretta implica penalità di -1 alla Difesa ed una penalità aggiuntiva di +1 alle prove di Competenza.

Merci e Servizi

Ricchezza, Denaro ed Equipaggiamento

> - Doc... c'è soltanto bisogno di un pochino di plutonio.
>
> - Ah, sono certo che nell'85 il plutonio si compra nella drogheria sotto casa, ma nel '55 la faccenda è molto più complicata! (Ritorno al futuro, Film 1985)

Vendere Tesori

Nei sotterranei che esplorerai avrai ampie opportunità di trovare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. Di solito, potrai vendere tesori e ninnoli quando raggiungerai un paese o altro insediamento, purché tu riesca a trovare acquirenti e mercanti interessati al tuo bottino.

Armi, Armature e Altro Equipaggiamento

Come regola generale, le armi, le armature ed il resto dell'equipaggiamento non danneggiato quando viene venduto viene pagato la metà del valore originale. Difficilmente le armi e le armature utilizzate dai mostri siano in condizioni ottimali per la vendita.

Oggetti Magici

La vendita di oggetti magici è un problema. Trovare qualcuno che voglia comprare una pozione o pergamena non comporta grandi difficoltà, ma la maggior parte degli oggetti sono fuori della portata delle tasche di chiunque salvo dei nobili più ricchi. Inoltre, a parte alcuni oggetti magici comuni, è difficile riuscire a trovare oggetti magici o incantesimi in vendita. Il valore della magia trasale la vile moneta e dovrebbe essere sempre trattato con riguardo.

Gemme, Gioielli e Oggetti d'Arte

Questi oggetti sono di più facile scambio e puoi decidere di scambiarli per soldi o usarli come moneta corrente nelle transazioni. Nel caso di tesori di eccezionale valore, il Narratore potrebbe richiedere che tu riesca prima a trovare un acquirente in un grosso paese o addirittura una comunità più grande.

Merci

Sulle terre di confine, la maggior parte delle transazioni avvengono tramite baratto. Molte merci di pratico consumo come lingotti di ferro, sacchi di sale, bestiame e così via possono essere scambiate come moneta corrente al loro pieno valore.

Attrezzature Perfette

Un attrezzo perfetto oltre a costare 10 volte tanto la versione normale, concede un +1 alla prova in cui si utilizza.

Equipaggiamento da Avventura

Questo è un breve e non esaustivo elenco di equipaggiamento che i vostri personaggi potrebbero essere interessati a comprare. L'elenco non è certo esaustivo o completo ma potrà fornirvi linee guida sui prezzi.

Come Narratore usate sempre il buon senso nelle richieste valutate bene la tipologia di richiesta, la necessità dell'oggetto, il luogo dove si compra e come lo si compra.

In base alla tipologia di compagna potrebbero essere disponibili ulteriori oggetti quali armi da fuoco o alchemici.

Oggetto	Costo	Ing.
Abaco	2 mo	L
Abito da Monaco	5 mo	1
Abito da artigiano	1 mo	1
Abito da contadino	1 ma	1
Abito da cortigiano	30 mo	1
Abito da esploratore	10 mo	1
Abito da intrattenitore	3 mo	1
Abito da nobile	75 mo	2
Abito da studioso	5 mo	1
Abito da viaggiatore	1 mo	2
Abito invernale	8 mo	2
Abito reale	200 mo	3
Acciarino e pietra focaia	1 mo	
Acido Intenso (ampolla)	10 mo	L
Acqua santa (ampolla)	25 mo	L
Ago da cucito	5 ma	-
Agrifoglio e vischio	-	-
Amo da pesca	1 ma	-
Ampolla (vuota)	3 mr	L
Anello con sigillo	5 mo	-
Anello per veleno	+20 mo	-
Antitossina (boccetta)	50 mo	L
Ariete portatile	10 mo	3
Arnesi da artigiano	5 mo	2
Arnesi da scasso	30 mo	1
Asta (3 m)	5 mr	2
Attrezzi da scalatore	80 mo	1
Banchetto (a persona)	10 mo	-
Bandoliera	3 mo	L
Barca a remi	50 mo	12
Barcone	3000 mo	-
Barile (vuoto)	2 mo	4
Bastone	2 mo	1
Bilancia da mercante	2 mo	1
Birra Boccale	5 mr	L
Birra Caraffa	2 ma	L
Boccale di ceramica	2 mr	L
Boccetta di inchiostro o pozione	1 mo	L
Borsa	5 ma	L
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	L
Borsa per Componenti	25 mo	L
Borsa del guaritore	50 mo	1

Oggetto	Costo	Ingombro
Bottiglia di vetro	2 mo	L
Brocca di ceramica (5lt)	2 mr	L
Campanella	1 mo	-
Candela	1 mr	-
Canna da pesca	1 mo	1
Cannocchiale	1000 mo	1
Caraffa di ceramica	2 mr	L
Carne (1 pezzo)	3 ma	L
Carretto	15 mo	10
Carro	35 mo	20
Carrozza	300 mo	-
Carrucola e paranco	20 mo	2
Carta (foglio)	4 ma	-
Cassa (vuota)	2 mo	3
Catena (3 m)	30 mo	1
Ceralacca	1 mo	-
Cerata	5 ma	1
Cesto (vuoto)	4 ma	1
Chiodo da rocciatore	1 ma	L
Clessidra	25 mo	-
Coperta invernale	5 ma	1
Corda di canapa (15 m)	1 mo	1
Corda di canapa grossa (15 m)	2 mo	2
Corda di seta di ragno (15 m)	10 mo	L
Cote per affilare	2 mr	L
Custodia per Dardi o Frecce	1 mo	1
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	1
Fischietto	8 ma	-
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	
Forziere	5 mo	4
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	L
Galea	30k mo	-
Gancio di metallo	1 mo	L
Gessetto, (1 pezzo)	1 mr	-
Giaciglio	1 ma	1
Inchiostro (boccetta da 30 g)	8 mo	-
Laboratorio da alchimista	200 mo	5
Lanterna comune	1 mo	2
Lanterna a lente sporgente	12 mo	1
Lanterna schermabile	7 mo	1
Legna da ardere (per giorno)	1 mr	4
Lente d'ingrandimento	100 mo	-
Locanda Buona (dormire)	2 mo	-
Locanda Modesta (dormire)	5 ma	-
Locanda Scadente (dormire)	2 ma	-
Maglio	1 mo	2
Manette	15 mo	L
Martello	5 ma	1
Morso e briglie	2 mo	1
Nave a vela	10k mo	-
Nave da guerra	25k mo	-
Nave lunga	10k mo	-
Olio da lanterna	1 ma	1
Orologio ad acqua	1000 mo	-
Otre	1 mo	2
Pala o badile	2 mo	1
Pane (a pagnotta)	2 mr	-
Pasti (al giorno) Buono	5 ma	-
Pasti (al giorno) Modesto	3 ma	-
Pasti (al giorno) Povero	6 mr	-
Pennino	1 ma	-
Pentola di ferro	8 ma	1
Pergamena (Foglio)	2 ma	-
Piccone da minatore	3 mo	2
Piede di porco	2 mo	1
Pozione di Cura	50 mo	L
Pozione di Cura potenziata	125 mo	L

Oggetto	Costo	Ingombro
Profumo	5 mo	L
Rampino	1 mo	1
Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	L
Remo	2 mo	2
Rete da pesca (2,25 m)	4 mo	1
Sacche da sella	4 mo	2
Sacco (vuoto)	1 ma	L
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	-
Scala a pioli (3 m)	2 ma	3
Secchio (vuoto)	5 ma	L
Sella Da galoppo	30 mo	2
Sella Militare	50 mo	3
Sella da carico	15 mo	2
Sella esotica	40 mo	3
Serratura/lucchetto Buona	80 mo	-
Serratura/lucchetto Media	40 mo	
Serratura/lucchetto Semplice	20 mo	-
Serratura/lucchetto Superiore	150 mo	-
Sfere Metalliche (100)	3 mo	1
Simbolo sacro d'argento	25 mo	L
Simbolo sacro di legno	1 mo	L
Slitta	20 mo	3
Specchio piccolo di metallo	10 mo	L
Stallaggio (al giorno)	5 ma	-
Strumento musicale comune	5 mo	2
Tagliola	5mo	3
Tela (per mq)	1 ma	L
Tenda	10 mo	3
Torcia	1 ma	1
Tribolo (20)	1 ma	L
Trucchi per il camuffamento	50 mo	L
Vanga o Badile	1 mo	1
Veste da Devoto	5 mo	1
Vino Buono (bottiglia)	10 mo	1
Vino della casa (caraffa)	2 ma	1
Zaino	2 mo	1

> Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia. (Arthur C. Clarke, da Profiles of the Future)

Acido Intenso. Con un'azione, puoi spargere il contenuto di questa fiala su di una creatura entro 1 metro da te o lanciare la fiala fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'acido come un'arma improvvisata (-1d6 Tiro per Colpire). Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da acido.

Acqua santa. Con un'azione, puoi spargere il contenuto di questa ampolla su di una creatura entro 1 metro da te o lanciare l'ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'Acqua santa come un'arma improvvisata. Se colpisci, e il bersaglio è un immondo o un non morto, subisce 2d4 danni da energia positiva.

Ampolla (vuota): piccola anfora in vetro o ceramica con collo sottile.

Anello con Sigillo: cerchietto di metallo, generalmente pregiato, con un'incisione atta ad imprimere sigilli su ceralacca.

Anello per Veleno: +20 mo, rispetto a costo anello, questo anello ha un piccolo scompartimento sotto la gemma, di solito utilizzato per contenere del veleno. Aprirlo e chiuderlo richiede un'azione; farlo senza essere notati richiede una prova di Mani di Fata con DC 20.

Antitossina. Una creatura che beve da questa fiala di liquido ottiene +1d6 sui Tiri Salvezza contro il veleno per 1 ora. Non conferisce alcun bonus ai non morti e ai costrutti.

Ariete Portatile. Puoi usare un ariete portatile per abbattere le porte. Nel farlo, ottieni un bonus di +1d6 alle prove di Forza. Un altro personaggio può aiutarti con l'uso dell'ariete, dandoti +2 sulla prova.

Attrezzatura da Pesca. Questo kit comprende un'asta di legno, filo di seta, taglierino di legno, ami d'acciaio, peso di piombo, esche di velluto e un retino.

Bandoliera. Questa cintura specializzata per contenere piccoli oggetti quali pozioni o pergamene si porta al collo. Estrarre e bere un oggetto da essa costa 1 Azione, come fosse dalla cintura.

Biglie di Metallo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di queste minuscole biglie di metallo per coprire un'area piana quadrata di 3 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 12 o cadere prona. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il Tiro Salvezza.

Bilancia da Mercante. Una bilancia da mercante include un piccolo bilanciere, un piatto, e un assortimento di pesi fino a 1 chilo. Con essa, puoi misurare il peso esatto di piccoli oggetti, come metalli preziosi o merci, per aiutarti a determinarne il valore.

Borsa dei Componenti. Una borsa dei componenti è un piccolo borsello da cinta di cuoio impermeabile munito di compartimenti contenenti tutte le componenti materiali e altri oggetti speciali di cui hai bisogno per lanciare i tuoi incantesimi, eccetto per quelle componenti che hanno un costo specifico o sono materiali non comuni (come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

Borsello. Un borsello di tessuto o cuoio può contenere, tra le altre cose, fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbottana. Un borsello diviso in compartimenti per contenere componenti per incantesimi viene detto borsa dei componenti.

Candela. Per 1 ora di tempo reale di gioco, una candela proietta luce in un raggio di 1 metro e luce fioca per ulteriori 1 metro.

Cerata. E' un mantello trattato per essere idrorepellente, ti permette di rimanere asciutto anche sotto la pioggia.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati tramite un cannocchiale sono ingranditi al doppio delle loro dimensioni.

Carrucola e Paranco. Una serie di leve collegate da un cavo e un gancio per attaccarsi ad oggetti, carrucola e paranco ti permettono di tirare su fino a quattro volte il peso che puoi normalmente sollevare.

Catena. Una catena ha 15 Punti Ferita e durezza 6. Può essere spezzata superando una prova di Forza con DC 24.

Chiodi da rocciatore. Se ne deve usare 1 almeno ogni 6 metri per fissare la corda alla parete.

Colonia di Scarafaggi Necrofagi: 3 mo, questa giara di vetro contiene scarafaggi necrofagi carnivori. Gli scarafaggi devono essere nutriti con almeno 125 grammi di carne al giorno oppure muoiono. Quando rilasciati su un organismo morto, ne divorano le carni in 1d4 giorni, lasciando solo le ossa. Gli scarafaggi necrofagi mangiano soltanto la carne morta e non possono danneggiare le creature viventi. Una volta rilasciati, gli scarafaggi non possono essere rimessi nella giara.

Corda. Una corda, che sia fatta di canapa o seta, ha 2 Punti Ferita e può essere spezzata superando una prova di Forza con DC 19. La versione grossa ha 4 Punti Ferita, DC 22.

Corda di Seta (15 m): 10 mo, questa corda di seta di ragno ha 4 Punti Ferita e può essere spezzata con una prova di Forza con DC 23

Faretra. Una faretra può contenere fino a 12 frecce.

Fuoco Alchemico. Questo fluido appiccicoso si incendia quando entra a contatto con l'aria. Con due azioni, puoi lanciare questa ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. Effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando il fuoco alchemico come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco all'inizio di ciascun suo round. Una creatura può porre fine a questi danni spendendo due Aziono e superando una prova di Destrezza con DC 12. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.

Borsa da Guaritore. Questo kit è una borsa di cuoio contenente bende, unguenti e stecche. Il kit può essere usato dieci volte. Concede un +2 alle prove di pronto soccorso.

Kit da Pranzo. 4 mo. Questa piccola scatola di latta contiene una ciotola e delle semplici posate. Le due parti della scatola possono essere staccate, e un lato impiegato come pentola per cucinare e l'altro come piatto o contenitore

Kit da Scalatore. 8 mo. Un kit da scalatore comprende chiodi speciali, punte per stivali, guanti e un'imbracatura. Puoi ancorarti usando il kit da scalatore con un'azione; quando lo fai, non puoi cadere

per più di 7 metri dal punto in cui ti sei ancorato, e non puoi arrampicarti a più di 7 metri di distanza dal punto a cui ti sei ancorato senza prima disfare l'ancora.

Lanterna. Una Lanterna proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Una volta accesa, brucia per 3 ore di tempo reale di gioco con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce in un cono di 3 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 3 di tempo reale di gioco ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Una volta accesa, brucia per 1 ora di tempo reale di gioco con un'ampolla (0,5 litri) d'olio. Con un'azione, puoi abbassare la schermatura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1 metro.

Lente Ingranditrice. Questa lente permette di dare un'occhiata più ravvicinata agli oggetti piccoli. È anche un utile sostituto per pietra focaia e acciarino nell'accendere un fuoco. Appiccare un fuoco con la lente ingranditrice richiede almeno una luce di intensità pari a quella solare, legna da accendere, e circa 5 minuti di tempo perché il legno prenda fuoco. Una lente ingranditrice fornisce aiuto (+1d6) in qualsiasi prova effettuata per valutare o analizzare un oggetto piccolo o molto dettagliato.

Lente del Cacciatore: 100 mo, questa complessa lente viene posta su un occhio e occupa lo slot occhi quando è in uso. Quando la si utilizza con un attacco a distanza, si riduce di 1d6 le penalità da attacchi a distanza. Gli oggetti entro 9 metri diventano difficili da vedere, e si subisce penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista e Tiri per Colpire.

Manette. Questi strumenti di metallo possono imprigionare una creatura Piccola o Media. Per liberarsi dalle manette bisogna superare una prova di Destrezza con DC 24. Per romperle bisogna superare una prova di Forza con DC 24. Ogni set di manette è fornito di una chiave. Senza la chiave, una creatura può usare Artista della Fuga o Disattivare Congegni per aprire la serratura superando una prova DC 18. Le manette hanno 15 Punti Ferita e Durezza 2

Olio. Di solito si compra in un'ampolla d'argilla che contiene 0,5 litri. Con un'azione, puoi spargere l'olio in questa ampolla su di una creatura entro 1 metro da te o lanciarla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio è ricoperto d'olio. Se il bersaglio subisse qualsiasi entità di danno da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), il bersaglio subisce altri 1d6 danni da fuoco dall'olio infiammato per round. Se infiammato, l'olio brucia per 2 round e infligge 1d6 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o termini il suo round dentro di essa. Una creatura può subire questo danno solo una volta per round. Puoi anche versare un'ampolla d'olio sul pavimento per coprire un quadrato di 1 metro di lato, purché la superficie sia piana.

Piede di Porco. Utilizzare un piede di porco dà +1d6 alle prove di Forza ogni volta si possa applicare la leva del piede di porco.

Pozione di Cura. Questa pozione generica di cura consente di recuperare 1d8+1 Punti Ferita.

Pozione di Cura potenziata. Questa pozione generica di cura consente di recuperare 3d8+3 Punti Ferita.

> **?!** Per quanto sia personalmente contrario all'acquisto di oggetti magici da parte dei personaggi le Pozioni di Cura devono essere disponibili.

Razioni. Le razioni consistono di cibo secco adatto a lunghi viaggi, e includono carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Scatola con l'Esca. Questo piccolo contenitore contiene pietra, acciarino ed esca (di solito uno straccio secco imbevuto d'olio) impiegati per appiccare un fuoco. Utilizzarlo per accendere una torcia (o qualsiasi altro oggetto facilmente incendiabile) richiede due azioni. Accendere qualsiasi altro fuoco richiede 1 minuto.

Scatola per Mappe o Pergamene. Questa scatola cilindrica di cuoio può contenere, arrotolati, fino a dieci pezzi di carta o cinque fogli di pergamena.

Faretra per Quadrelli da Balestra. Questa scatola di legno contiene fino a 12 quadrelli per balestra.

Serratura. Insieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura può scassinare questa serratura superando una prova di Disattivare Congegni con DC 17. Il Narratore può decidere che per cifre maggiori sono disponibili serrature di qualità migliore.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la raffigurazione di un Patrono. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di un Patrono, lo stesso simbolo accuratamente inciso o intrecciato su di un emblema o scudo, o una minuscola scatola contenente una reliquia sacra.

Tappi per Orecchie 3 mr, fatti di cotone o sughero cerato, i tappi per orecchie concedono Bonus +2 al Tiro Salvezza contro gli effetti che richiedono l'udito ma infliggono penalità -4 alle prove di Consapevolezza basate sull'udito.

Tenda. Un semplice riparo portabile di tela, una tenda può contenere due persone. Ci vogliono circa 20 minuti per montare una tenda.

Torcia. Una torcia brucia per **1 ora di tempo di gioco reale**, fornendo luce in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se effettui un Tiro per Colpire con una torcia accesa, arma improvvisata, e colpisci, infliggi 14d di danno più 1 danno da fuoco aggiuntivo.

Trappola da Caccia. 12 mo, 2. Usi due azioni per disporre questa trappola, formata da un anello d'acciaio seghettato, che scatta quando una creatura calpesta la piastra metallica al centro di essa. La trappola

è fissata tramite una catena pesante a un oggetto immobile, come un albero o uno spuntone conficcato nel terreno. Una creatura che calpesti la piastra deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subire 1d4 danni perforanti e interrompere il movimento. Una creatura può usare 2 azioni per superare una prova di Forza con DC 15, e se la riesce si libera o libera un'altra creatura a portata. Ogni tentativo fallito infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tribolo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di questi minuscoli triboli per coprire un'area quadrata di 1 metro di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subire 1 danno perforante. Finché la creatura non recupera almeno 1 punto ferita, la sua velocità a piedi è diminuita di 3 metri. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il Tiro

Veleno Base. Puoi usare il veleno in questa fiala per coprire un'arma tagliente o perforante o fino a tre pezzi di munizioni. Applicare il veleno necessita un'azione. Una creatura colpita da un'arma o munizione avvelenata deve superare un Tiro Salvezza su tempra con DC 12 o subire 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua efficacia per 1 minuto prima di seccarsi.

Dotazioni di base

Se il personaggio sceglie di acquistare il suo equipaggiamento di partenza, può acquistare una dotazione al prezzo indicato, che generalmente è più conveniente rispetto all'acquisto dei singoli oggetti separati.

Dotazione da Avventuriero (18 mo). Include uno zaino, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, un acciarino e pietra focaia, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Cacciatore (24 mo): contiene acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda 18m, un giaciglio, una cerata, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), torce (10) e uno zaino.

Dotazione da Diplomatico (57 mo). Include un forziere, 2 custodie per mappe e pergamene, un abito pregiato, una boccetta di inchiostro, un pennino, una lanterna, 2 ampolle di olio, 5 fogli di carta, una fiala di profumo, cera per sigillo e sapone.

Dotazione da Devoto (30 mo): contiene acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una Borsa per Componenti di Incantesimi, candele (10), corda 18m, un giaciglio, una pentola di ferro, un otre, razioni da viaggio (per 5 giorni), sapone, un simbolo sacro di legno, un testo sacro economico, torce (10) e uno zaino.

Dotazione da Esploratore (15 mo). Include uno zaino, un giaciglio, una gavetta, un acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Esploratore di caverne (24 mo): contiene un insieme di attrezzi di base per esplorare rovine e città abbandonate include 2 candele, un gessetto, un martello e 4 Chiodi da Rocciatore, 18 metri di corda, una lanterna schermabile con 5 ampolle d'olio, 2 sacchi, 2 torce, razioni da viaggio (per 3 giorni)

Dotazione da Intrattenitore (60 mo). Include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e trucchi per il camuffamento.

Dotazione da Scassinatore (24 mo). Include uno zaino, un sacchetto con 1000 sfere metalliche, 3 metri di spago, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampolle di olio, 5 razioni giornaliere, un acciarino e pietra focaia e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Studioso (60 mo). Include uno zaino, un libro di studio, una boccetta d'inchiostro, un pennino, 10 fogli di pergamena, un sacchetto di sabbia e un coltellino.

Capienza dei Contenitori

Oggetto	Capienza	CdC	Oggetto	Capienza	CdC
Borsa	1 cubo con spigolo di 30 cm/3 kg di equipaggiamento	1	Barile	160 litri liquidi, 4 cubi con spigolo di 30 cm	35
Boccale	0,5 litri	L	Bottiglia	1 litro di liquido	L
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo con spigolo di 25 cm	3	Canestro	2 cubi con spigolo di 30 cm/20 kg di equipaggiamento	5
Sacco	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento	3	Forziere	12 cubi con spigolo di 30 cm/150 kg di equipaggiamento	35
Fiala	120 ml di liquidi	L	Otre	2 litri liquidi	1
Caraffa	4 litri liquidi	2	Zaino	2 cubi con spigolo di 30 cm/30 kg di equipaggiamento	6

Esiste anche la versione dello Zaino Perfetto (+100 mo) che concede un +1 al valore di Ingombro trasportabile.

Strumenti

L'elenco degli strumenti presentati aiuta i personaggi ad eseguire le prove legate alle loro professioni.

Le prove legate alle professioni sono solitamente legate alla Saggezza.

Ad esempio una prova di "Calligrafia" si risolve con una prova di Saggezza, se il personaggio ha a disposizione gli strumenti idonei ("*Scorte da Calligrafo*") ottiene un bonus di +2 alla prova.

Se il personaggio deve effettuare una prova su quella che è la sua professione questa sarà fatta con un bonus pari a metà del livello del personaggio, se ha a disposizione anche gli strumenti la prova un ulteriore bonus di +2.

Oggetto	Costo	Ing.	Oggetto	Costo	Ing.
Arnesi da Scasso/da Falsario	25 mo	1	Borsa da Erborista	5 mo	1
Dadi	1 ma	-	Mazzo di Carte	5 ma	-
Scacchi dei Draghi	1 mo	1	Tre Draghi al Buio	1 mo	-
Sostanze da Avvelenatore	50 mo	1	Scorte da Alchimista	50 mo	2
Scorte da Calligrafo	10 mo	1	Scorte da Mescitore	20 mo	2
Strumenti da Calzolaio	5 mo	2	Strumenti da Cartografo	15 mo	2
Strumenti da Conciatore	5 mo	2	Strumenti da Costruttore	10 mo	2
Strumenti da Fabbro	20 mo	3	Strumenti da Falegname	8 mo	2
Strumenti da Gioielliere	25 mo	1	Strumenti da Intagliatore	1 mo	2
Strumenti da Inventore	50 mo	2	Strumenti da Pittore	10 mo	1
Strumenti da Soffiatore	30 mo	2	Strumenti da Tessitore	1 mo	2
Strumenti da Vasaio	10 mo	2	Utensili da Cuoco	1 mo	2
Strumenti da Navigatore	25 mo	2	Ciaramella	2 mo	1
Cornamusa	30 mo	1	Corno	3 mo	L
Dulcimer	25 mo	2	Flauto	2 mo	0L
Flauto di Pan	12 mo	L	Lira	30 mo	L
Liuto	35 mo	1	Tamburo	6 mo	1
Viola	30 mo	1	Trucchi per il Camuffamento	25 mo	1

Cavalcature e Veicoli

Una buona cavalcatura può consentire a un personaggio di attraversare rapidamente un territorio selvaggio, ma il suo scopo primario è trasportare l'equipaggiamento che altrimenti rallenterebbe il suo padrone.

La tabella "Cavalcature e Altri Animali" indica la velocità e la capacità di trasporto base di ogni animale. Un animale che tira una biga, un carretto, un carro, una carrozza o una slitta può spostare un peso pari a cinque volte la sua capacità di trasporto, incluso il peso del veicolo. Se più animali tirano lo stesso veicolo, possono sommare assieme la loro capacità di trasporto.

Nei mondi di fantasy esistono altre cavalcature oltre a quelle elencate in questa sezione, ma si tratta di cavalcature rare che normalmente non sono disponibili per l'acquisto, come certe cavalcature volanti (pegasi, grifoni, ippogrifi e altri animali simili) o perfino alcune cavalcature acquatiche (come per esempio i cavallucci marini giganti).

Per entrare in possesso di una cavalcatura del genere spesso è necessario rubare un uovo e crescere la creatura di persona, stipulare un patto con una potente entità o negoziare con la cavalcatura stessa.

Bardatura. Una bardatura è un'armatura concepita per proteggere la testa, il collo, il petto e il corpo di un animale. Ogni tipo di armatura elencato nella tabella "Armature" di questo capitolo può essere acquistata come bardatura. Il costo è pari al quadruplo dell'armatura equivalente fabbricata per gli umanoidi, mentre il peso è pari al doppio.

Bardatura completa

Sella. Un cavalcatore può agganciarsi a una sella militare per rimanere al suo posto su una cavalcatura attiva, nel corso di una battaglia. Una sella militare conferisce vantaggio alle prove che il personaggio effettua per rimanere in sella. E' necessaria una

sella esotica per cavalcare una creatura acquatica o volante.

Imbarcazioni a Remi. I barconi e le barche a remi sono solitamente usati sui laghi e sui fiumi. Se un'imbarcazione segue la corrente, si aggiunge la velocità della corrente (solitamente 4,5 km all'ora) alla sua velocità. In genere non è possibile remare controcorrente se la corrente ha un'intensità rilevante, ma è possibile far risalire un corso d'acqua a queste imbarcazioni portandole a riva e facendole trainare da una o più bestie da soma. Una barca a remi pesa 50 kg (Ingombro 10) qualora gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

Cavalcature e Altri Animali

Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico kg	Km/h
Asino o Mulo	8	12 m	210	6km
Cammello	50	15 m	240	8km
Cavallo da Galoppo	75	18 m	240	12km
Cavallo da Guerra	400	18 m	270	9km
Cavallo da Tiro	50	12 m	270	6km
Elefante	200	12 m	660	6km
Mastino	25	12 m	97,5	6km
Pony	30	12 m	112,5	6km

Finimenti e Veicoli da Tiro

Oggetto	Costo	Peso
Bardatura	x4	x2
Biga	250 mo	50 kg
Bisacce	4 mo	4 kg
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	35 mo	200 kg
Carrozza	100 mo	300 kg
Morso e Briglie	2 mo	0,5 kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	15 kg

Sella

Oggetto	Costo	Peso
Da Carico	5 mo	7,5 kg
Da Galoppo	10 mo	12,5 kg
Esotica	60 mo	20 kg
Militare	20 mo	15 kg
Slitta	20 mo	150 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	

Imbarcazioni

Oggetto	Costo	Velocità
Barca a Remi	50 mo	2,25 km orari
Barcone	3000 mo	1,5 km orari
Galea	30000 mo	6 km orari
Nave a Vela	10000 mo	3 km orari
Nave da Guerra	25000 mo	3,75 km orari
Nave Lunga	10000 mo	4,5 km orari

Servizi

Gli avventurieri possono pagare i personaggi non giocanti affinché li aiutino o agiscano in loro vece nelle circostanze più disparate. La maggior parte di questi gregari è dotata di abilità pressoché ordinarie, mentre altri hanno padroneggiato un'arte o un mestiere e alcuni si sono specializzati in qualche abilità da avventuriero.

Altri gregari comuni includono i numerosi abitanti di un tipico paese o città che gli avventurieri possono ingaggiare per svolgere un compito specifico. Per esempio, un incantatore potrebbe pagare un falegname per farsi costruire un pregiato scrigno (e la sua replica in miniatura) da usare per un incantesimo. Un guerriero potrebbe commissionare a un fabbro la forgiatura di una spada speciale.

Servizi

Servizio	Costo
Carrozza all'interno di una città	5 mr/1 km
Carrozza tra due paesi	1 ma/1 km
Gregario Abile	2 mo al giorno
Gregario Inesperto	5 ma al giorno
Messaggero	5 mr/1,5 km
Passaggio in nave	1 ma/1,5 km
Pedaggio stradale o di ingresso	5 mr/5 ma

Servizi Magici

Livello Incantesimo x Livello Incantesimo ×100 mo

Questo è il costo per avere un incantatore che manipola la magia. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e chiedergli di eseguire una certa magia a proprio piacimento (solitamente gli servono almeno 8 ore per prepararsi). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli usare la magia è necessario negoziare con lui, e la risposta di base è "no".

Se l'incantesimo ha conseguenze pericolose, l'incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di lanciare l'incantesimo richiesto, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l'incantesimo due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l'incantatore.

Non tutti i villaggi e i paesi hanno un incantatore abbastanza capace a manipolare la magia. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore. In un piccolo paese si potrebbe trovare un incantatore in grado di lanciare incantesimi a livello 2, in un grande paese quelli a livello 3, una piccola città per quelli a livello 5, in una grande città per quelli di livello 6, in una metropoli per quelli di livello 8. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare un incantatore capaci di lanciare magie con livello 9 o piu'.

Oggetti e Sostanze Speciali

Antiemetico 25 mo, questo liquido verde dolce e saporito crea un senso di calore e conforto. Lo sciroppo protegge lo stomaco e lo rende più resistente. Per 1 ora dopo averlo bevuto si ottiene Bonus +4 ai Tiri Salvezza per resistere agli effetti che rendono Nauseati o contro i veleni da Ingestione.

Antibiotico (fiala) 50 mo, bevendo una fiala di questo liquido bianco latte dal pessimo sapore si ottiene Bonus +4 ai Tiri Salvezza contro le Malattie, effettuati nell'ora successiva. Se già infetti, si possono effettuare due Tiro Salvezza per resistere alla Malattia in quella determinata giornata (senza il bonus +4) e tenere il risultato migliore. Monodose.

Antitossina (boccetta) 50 mo, se si beve l'antitossina, si ottiene Bonus +4 a tutti i Tiri Salvezza su Tempra contro Veleni per 1 ora. Monodose.

Bastone del Fumo 20, questo bastone di legno trattato con procedimento alchemico crea istantaneamente un denso fumo opaco quando viene infiammato. Il fumo riempie un cubo con spigolo di 3 metri, tranne che il fumo viene dissipato in 1 round da un vento moderato o più intenso. Il bastone si consuma in 1 round e il fumo si dissolve poi naturalmente. Tutte le creature nell'area influenzata hanno copertura totale.

Caffettone dell'Alchimista 1 mo, molto amata dai giovani si tratta di una polvere cristallina bruna. Mischiata con l'acqua crea una bevanda amara che cura gli effetti della sbornia. Monodose. Lavoro DC 15

Borsa dell'Impedimento 50 mo, questa borsa di cuoio rotonda è piena di melassa, resina o altra sostanza appiccicosa. Quando si scaglia la borsa contro una creatura (come attacco di contatto a distanza con gittata 3 metri), la borsa si apre e la sostanza contenuta invischia ed Intralcia la vittima, diventando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria.

La sostanza non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al suolo, ma deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o perde la capacità di Volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo a terra. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Fermasangue 25 mo, questa sostanza rosa e appiccicosa aiuta a curare le ferite. Utilizzarne una dose concede Bonus +4 alle prove di Pronto Soccorso. 6 Usi.

Fiasco Alcalino 15 mo, questo fiasco di liquidi caustici reagisce con gli acidi naturali delle melme. E' possibile lanciare un fiasco alcalino come arma a spargimento con gittata 3 metri. Contro le creature non melme un fiasco alcalino funziona come un'Ampolla d'acido. Contro le melme e altre creature acide il fiasco alcalino infligge i danni raddoppiati indicati da Ampolla d'Acido.

Fumogeno 25 mo, questa piccola sfera di argilla contiene due sostanze alchemiche separate da una sottile barriera. Quando si rompe la sfera, le sostanze si uniscono e riempiono un area di mischia con una nuvola di fumo nerastro e innocuo. Il fumogeno funziona come un bastone del fumo, ma il fumo rimane per 1 round prima di disperdersi. E' possibile lanciare un fumogeno come attacco di contatto con gittata 3 metri.

Fuoco dell'Alchimista 20 mo, si può lanciare un'ampolla di fuoco dell'alchimista come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco di contatto a distanza, con gittata 3 metri.

Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro raggio di mischia dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round successivo al colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. La vittima può sfruttare 1 Azione per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per spegnere le fiamme. Usare 2 Azioni dà al personaggio bonus +2 al Tiro Salvezza. Tuffarsi in acqua o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

Gesso per Calchi: 5 ma, questa polvere bianca e secca, mischiata con l'acqua, si addensa nel giro di un'ora per creare un materiale solido. Può essere utilizzato per creare un calco di un'orma o di un bassorilievo, riempire buchi o crepe nei muri o (se appli-

cato ad una copertura di stoffa) per fermare un osso rotto. Il gesso indurito ha Durezza 1 e 5 Punti Ferita ogni 2.5 centimetri di spessore. Un vaso di 2 kg di gesso può coprire un raggio di mischia per la profondità di 2.5 centimetri, creare cinque ingessature per l'avambraccio o il polpaccio di una creatura di taglia Media o due ingessature complete per braccio o gamba. Monodose.

Ghiaccio Liquido (fiala) 40 mo, detto anche "ghiaccio dell'alchimista", questo fluido blu cristallino inizia ad evaporare appena tolto dal contenitore. Nei successivi 1d6 round è possibile utilizzarlo per congelare un liquido o coprire un oggetto con un sottile strato di ghiaccio. E' possibile anche lanciare il ghiaccio liquido come arma a spargimento. Un colpo diretto infligge 1d6 danni da freddo, mentre le creature entro raggio di mischia subiscono 1 danno da freddo per lo spargimento. La confezione contiene 3 dosi.

Grasso Alchemico 5 mo, ogni vaso di questa sostanza nerastra può coprire una creatura Media o due Piccole. Coprendosi di grasso alchemico si ottiene Bonus +4 alle prove di lotta e per sfuggire alle prese. L'effetto dura 4 ore o finché si lava via il grasso.

Individua Luce 1 mo, questa piastra di metallo grande quanto una mano è coperta da una crema trasparente sensibile alla luce. Se esposta alla luce, la crema si scurisce e diviene opaca a seconda di quanta luce sia presente. La luce intensa la fa scurire in 1 round, quella normale in 3 round, quella fioca in 10 round. La piastra viene venduta avvolta in un panno pesante per evitare esposizioni accidentali.

Individua Luce avanzata 50 mo, questa piastra di metallo simile alla piastra Individua luce è grande circa 50cm*50 cm. Se esposta alla luce imprime su di essa l'immagine dell'ambiente circostante entro 3 metri.

Pietra del Tuono 30 mo, si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con gittata 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con forza), crea un rumore assordante che equivale a un attacco sonoro. Le creature presenti entro una distanza di 3 metri devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restano Assordate per 1 ora. Monouso.

Polvere Lampo 50 mo, questa polvere argentea brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con forza contro una superficie (1 Azione). Le creature entro raggio 3 metri sono Accecate per 1 round (Tempra DC 13 nega). La confezione contiene 3 dosi.

Proteggilama 40 mo, questa resina trasparente protegge un'arma dagli attacchi di Melme, Ruggino-fagi ed effetti che corrodono o sciolgono le armi, rendendola immune a tali attacchi per 24 ore. Un vasetto può coprire un'arma a due mani, due armi ad una mano o leggere o 50 munizioni. Applicarla richiede 2 Azioni. La confezione contiene 3 dosi.

Solvente Universale (fiala) 20 mo, questa gelatina viola ribollente divora gli adesivi. Ogni fiala può coprire un 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.

Tizzone Ardente 1 mo, la sostanza alchemica sulla punta di questo piccolo bastone di legno si infiamma quando viene sfregata contro una superficie ruvida. Creare una fiamma con un tizzone ardente è molto più rapido che crearla con acciarino, pietra focaia (o lente d'ingrandimento) e esca. Accendere una torcia con un tizzone ardente costa 1 Azione (invece che 2 Azioni) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno 3 Azioni.

Attrezzature Alchemiche

Carta Reagente 1 mo, questo pezzo di carta può aiutare a identificare i liquidi. Il suo colore cambia a seconda di tratti come acidità, salinità e magia. Consumare un foglio conferisce Bonus +2 alle prove di Lavoro (alchimia) o Arcano per identificare Pozioni o altri liquidi.

Inchiostro Esplosivo (fiala) 40 mo, questo inchiostro infuso alchemicamente aiuta ad assicurarsi che un messaggio segreto venga distrutto dopo essere stato letto. Se la luce colpisce l'inchiostro dopo che quest'ultimo si è asciugato, le sostanze chimiche lo fanno bruciare spontaneamente nel giro di 1 minuto Questa combustione è di piccole dimensioni: non è abbastanza significativa da dar fuoco ad altro che alla carta. L'inchiostro usato su altri materiali come pietra o legno semplicemente svanisce, non lasciando alcuna traccia della scrittura Una fiala di questo inchiostro ne contiene abbastanza da scrivere 10 brevi messaggi di non più di 50 parole ciascuno.

Olio dei Liutai 50 mo, quest'olio dorato profuma di legno antico. Quando lo si applica sulla cassa di uno strumento musicale di legno ne migliora la qualità del suono. Per 1 ora, chiunque suoni lo strumento ottiene Bonus +2 alla prova di Intrattenere appropriata.

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.

Pietre di Via 50 mo, questi piccoli sassolini bianchi sono trattati alchemicamente in modo che emanino una luce soffusa quando attivati sfregandoli gli uni contro gli altri. La luminescenza è fioca, appena sufficiente a illuminare la pietra. La durata è di 8 ore.

Polvere Tracciante 30 mo, quando sparsa per terra, questa sottilissima polvere blu chiaro rivela le tracce di qualsiasi creatura o individuo che sia passato nell'area nelle ultime 48 ore. La polvere fornisce anche Bonus +8 alle prove di Sopravvivenza per individuare le tracce. Una singola applicazione può coprire un'area di 3 metri. La polvere tracciante viene venduta in piccole borse di cuoio che contengono 10 applicazioni ciascuna.

Rimedi Alchemici

Aiuto Gassato 25 mo, questo pacchetto è pieno di foglie dai bordi spinosi e ha un odore pungente quasi abbastanza forte da far lacrimare gli occhi. Mentre si masticano le foglie, si ignorano gli effetti dell'essere affaticati o esausti. Le foglie durano per 10 round, dopodiché ne rimane solo un mucchietto di poltiglia. Quando l'effetto dell'aiuto gassato si esaurisce, si aumenta di 1 grado il livello di affaticamento. Un pacchetto basta per 1 sola volta.

Balsamo Anti-veleno 15 mo, questo balsamo alle erbe può essere applicato direttamente sulla pelle per prevenire gli effetti dei Veleni a contatto. Se una creatura tocca un veleno a contatto, ma applica su di sé il balsamo entro 1 round dal contatto, effettua il Tiro Salvezza due volte e tiene il risultato migliore. Monouso.

Balsamo Coagulante 5 ma, applicare questo balsamo alle erbe su una ferita cura 1 danno, non è possibile suare più di due dosi al giorno sullo stesso paziente. La confezione è per 3 usi.

Amaro Fortificante 20 mo, questo liquido alcolico genera una piacevole sensazione di calore quando ingerito. Per l'ora successiva, si ottiene Bonus +2 ai Tiri Salvezza contro Paura. Usare più dosi nell'arco delle stesse 24 ore rende Nauseati per 1 ora. La confezione è per 3 usi.

Lo Zaino Standard®

Lo Zaino Standard® è una lista di oggetti che ho segnato nel tempo andando ad aggiungere ogni cosa che nel corso delle avventure mi era servito. Prendetela come spunto per capire che oggetti avere dietro, non segnateveli tutti altrimenti il Narratore incomincerà seriamente a guardare le regole dell'Ingombro!

Questo il contenuto dello zaino dell'avventuriero: cintura, 3 candele, 6 torce, esca e acciarino, 7 razioni secche, fiasca d'acqua, materasso arrotolato, cerata, tenda, 18 metri corda, rete, specchio di metallo, piede di porco, bussola, 3 olio da lanterna, inchiostro, gesso, carboncino, uncino, vanga, amo da pesca, stracci, cavo di metallo 2m, fischietto, 6 fiale da pozione vuota, biglie di marmo, campanella in ottone, 1kg di farina in sacchetto, 3 zeppe, catena di metallo 12 metri, 2 manette, 8 chiodi da rocciatore, martello, carrucola, rampino.

Spese e Stile di Vita

Quando non si calano nelle viscere della terra, non esplorano rovine in cerca di tesori perduti o non muovono guerra alle forze dell'oscurità incombente, anche gli avventurieri devono pensare ai bisogni più comuni. Anche in un modo fantastico, la gente deve soddisfare bisogni basilari come un vitto, alloggio e vestiario. Tutto questo ha un costo, anche se certi stili di vita costano più di altri.

Le spese dello stile di vita sono un modo semplice per tenere conto dei costi della vita in un mondo fantasy. Coprono l'alloggio, il cibo, le bevande e tutte le altre necessità essenziali di un personaggio. Queste spese coprono inoltre il costo di manutenzione dell'equipaggiamento del personaggio, per consentirgli di essere pronto quando giungerà la prossima chiamata all'avventura. All'inizio di ogni settimana o mese (a scelta del giocatore), ogni personaggio sceglie uno stile di vita dalla tabella "Spese dello Stile di Vita" e paga il prezzo richiesto per mantenere quello stile di vita. I prezzi elencati sono giornalieri, quindi chi desidera calcolare il suo costo di sostentamento per un periodo di trenta giorni dovrà moltiplicare il prezzo indicato per 30. Un personaggio può cambiare il suo stile di vita da un periodo all'altro, in base ai fondi a sua disposizione, oppure può mantenere lo stesso stile di vita nel corso di tutta la propria carriera.

La scelta dello stile di vita può avere delle conseguenze. Un personaggio che mantiene uno stile di vita ricco può stringere più facilmente contatti con i ricchi e i potenti, ma corre il rischio di attirare qualche ladro. Analogamente, uno stile di vita povero può aiutarlo a evitare i criminali, ma difficilmente gli consentirà di stringere contatti importanti.

Spese dello Stile di Vita

Stile di Vita	Prezzo al Giorno
Miserabile	-
Squallido	1 ma
Povero	2 ma
Modesto	1 mo
Agiato	2 mo
Ricco	4 mo
Aristocratico	Minimo di 10 mo

Miserabile. Il personaggio vive in condizioni disumane. Non ha un luogo che può chiamare casa e si ripara dove può, intrufolandosi in un granaio, rannicchiandosi in una vecchia cassa o affidandosi al buon cuore di chi è più fortunato di lui. Uno stile di vita miserabile presenta pericoli in abbondanza. La violenza, le malattie e la fame seguono il personaggio ovunque egli si rechi. Gli altri miserabili potrebbero mettere gli occhi sulla sua armatura, le sue armi e la sua attrezzatura da avventuriero, che rappresentano una fortuna per i loro parametri. La maggior parte della gente non prende minimamente in considerazione il personaggio.

Squallido. Il personaggio vive in una stalla piena di spifferi, una capanna dal pavimento di fango situata appena fuori dal paese o in un ostello pieno di pulci nel quartiere peggiore della città. Beneficia di un minimo riparo dagli elementi, ma vive in un ambiente disperato e spesso violento, in luoghi afflitti dalle malattie, dalla fame e dalle disgrazie. La maggior parte della gente non lo prende minimamente in considerazione e la legge lo protegge poco o nulla. La maggior parte delle persone che conduce questo stile di vita è segnata da qualche terribile disgrazia: bollati come esuli, affetti da un disturbo mentale o da una malattia di qualche tipo.

Povero. Uno stile di vita povero significa dover tirare avanti senza le comodità disponibili in una comunità stabile. Vitto e alloggio essenziali, abiti di scarsa qualità e condizioni di vita imprevedibili generano come risultato uno stile di vita forse sufficiente a sopravvivere, ma di sicuro poco piacevole. Il personaggio dorme in un ostello o in una sala comune al primo piano di una taverna. Beneficia di un minimo di protezione legale, ma deve comunque vedersela con atti di violenza, crimini e malattie. I manovali privi di una specializzazione, robivechi, mendicanti, ladri, mercenari e altre figure poco raccomandabili tendono ad adottare questo stile di vita.

Modesto. Uno stile di vita modesto tiene un personaggio fuori dai bassifondi e gli consente di prendersi cura del suo equipaggiamento. Il personaggio vive in una parte vecchia della città, ha una camera in affitto in una pensione, una locanda o un tempio. Non patisce la fame o la sete e vive in un ambiente pulito, anche se spartano. Gli individui comuni che conducono uno stile di vita modesto includono soldati con una famiglia, manovali, studenti, sacerdoti, incantatori dilettanti e così via.

Agiato. Un personaggio in grado di adottare uno stile di vita agiato può permettersi abiti di qualità e prendersi cura del proprio equipaggiamento senza difficoltà. Vive in un'abitazione in un isolato di buona fama o dispone di una stanza privata presso una locanda di qualità. Frequenta mercanti, abili artigiani e ufficiali militari.

Lucio Licinio Lucullo. Roma, 117 aC, Napoli 56 aC). Militare e politico romano

Ricco. Un personaggio che adotta uno stile di vita ricco vive nel lusso, anche se forse non ha raggiunto il prestigio sociale associato ai vecchi valori della nobiltà e del sangue reale. Conduce uno stile di vita paragonabile a quello di un mercante di grande successo, uno stimato servitore di un casato reale o un proprietario di alcune piccole attività commerciali. Alloggia in una dimora rispettabile, solitamente una casa spaziosa in una parte rispettabile della città o un comodo appartamento presso una locanda rinomata. Probabilmente è assistito da un piccolo gruppo di servitori.

Aristocratico. Il personaggio vive comodamente e nell'abbondanza e frequenta gli ambienti popolati dalle figure più potenti della comunità. Dispone di una dimora eccellente, forse una casa nel quartiere più elegante della città o forse una serie di camere nella locanda più rinomata. Pranza ai ristoranti migliori, si serve presso i sarti più abili e alla moda e può contare su vari servitori che si occupano di ogni suo bisogno. Riceve inviti agli eventi di società dei ricchi e dei potenti e trascorre le sue serate in compagnia di politici, capi di gilda, sommi sacerdoti e nobili. Deve anche vedersela con gli inganni e i tradimenti perpetrati ai livelli più alti. Più grande è la sua ricchezza, maggiori sono le possibilità che sia trascinato in qualche intrigo politico, a volte come pedina, a volte come partecipante attivo.

Materiali Speciali

> All'uopo il capitano De Medici ha fatto brunire tutte le armature, per sorprendere il nemico anche col buio. (Il mestiere delle armi, Ermanno Olmi, film 2001)

Le armature e le armi si possono costruire con materiali che possiedono delle innate qualità speciali. Se si costruisce un'armatura o arma con più di un materiale speciale, si ricevono i benefici solo del materiale prevalente. Si può però costruire un'arma doppia con ogni testa fatta di un materiale speciale diverso.

Acciaio Vivente

Tipo di oggetto in Acciaio Vivente	Modificatore al costo
Munizione	+40 mo per munizione
Arma	+1000 mo
Armatura leggera	+3000 mo
Armatura media	+8000 mo
Armatura pesante	+12000 mo
Scudo	+600 mo
Altri oggetti	3000 mo/kg

Un albero di acciaio vivente si caratterizza dal un legno particolarmente duro alla stregua dell'acciaio. L'origine di questi alberi rimane un mistero per quasi tutti. Un albero di acciaio vivente è un normale albero piantato da un Devoto di Efrem o Shayalia ed al quale è stata data una benedizione.

Le armature e gli scudi di acciaio vivente sono formalmente di legno ma hanno le medesime caratteristiche dell'adamantio. Questo particolare legno è il preferito da chi combatte e vive per la natura. Non è facile individuare un albero di acciaio vivente per un non esperto ed anche per questo è estremamente raro trovarlo grezzo, al più è possibile trovare armi o armature già fatte.

L'acciaio vivente ha 35 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

Adamantio

Tipo di oggetto in Adamantio	Modificatore al costo
Munizione	+60 mo per munizione
Arma	+1500 mo
Armatura leggera	+5000 mo
Armatura media	+10000 mo
Armatura pesante	+15000 mo
Scudo	+1000 mo
Altri oggetti	5000 mo/kg

Questo metallo durissimo si trova solo nei meteoriti e contribuisce alla qualità di un'arma o di un'armatura.

Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno Bonus di +1 ai Tiri per Colpire, e la penalità date dall'armatura (Penalità Competenze e Prove di Magia) viene diminuita di 1 (o di un dado) rispetto ad una normale armatura del suo stesso tipo. Gli oggetti senza parti metalliche non possono essere costruiti con l'adamantio. Una freccia può essere in adamantio, ma un bastone ferrato no.

Armi e armature fatte normalmente d'acciaio e costruite con l'adamantio hanno un terzo dei Punti Ferita in più del normale. L'adamantio ha 40 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 20.

Argento Alchemico

Tipo di Oggetto in Argento Alchemico	Modificatore al costo
Munizione	+2 mo per munizione
Arma leggera	+20 mo
Arma media	+90 mo
Arma pesante	+180 mo
Scudo	+100 mo

Il processo di argentatura alchemica può essere applicato solo alle armi metalliche e non funziona sui metalli speciali come ad esempio l'adamantio, il ferro freddo ed il mithral.

Un complesso processo che coinvolge la metallurgia e l'alchimia può legare l'argento a un'arma fatta d'acciaio in modo che oltrepassi la Riduzione del Danno di creature come i Licantropi.

Un arma in argento alchemico mantiene la Durezza e Punti Ferita dell'arma originale.

Ferro Freddo

Questo ferro viene estratto nelle profondità del sottosuolo ed è noto per la sua efficacia contro demoni e folletti. Viene forgiato ad una temperatura inferiore per conservare le sue delicate proprietà. Costruire armi fatte di ferro freddo costa il doppio rispetto alle loro normali controparti. Inoltre qualsiasi potenziamento magico costa 2000 mo addizionali. Questo aumento viene applicato la prima volta che l'oggetto viene potenziato, non una volta per qualità aggiunta.

Gli oggetti senza parti di metallo non possono essere costruiti in ferro freddo. Una freccia potrebbe essere fatta di ferro freddo ma un randello no (tranne se tutto di metallo). Un'arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%.

Il ferro freddo ha 30 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10.

Mithral

Tipo di Oggetto in Mithral	Modificatore al costo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+4000 mo
Armatura pesante	+9000 mo
Scudo	+1000 mo
Altri oggetti	+1000 mo/kg

Il mithral è un metallo molto raro, luccicante, simile all'argento, più leggero del ferro ma altrettanto duro. Quando viene lavorato come l'acciaio, diventa un meraviglioso materiale con cui creare armature, e occasionalmente 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 Competenza Armi 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 Prova di Magia per armature e scudi in mithral diminuiscono di 2 dadi (rimanendo comunque necessaria la prova) e la penalità alla prove competenza diminuiscono di 2 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Il mithral ha 30 Punti Ferita per ogni 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

Pelle di Drago

I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi. Un drago fornisce 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.

Un armatura o scudo in pelle di Drago non si compra, è sempre necessario portare la materia prima all'artigiano che si preoccuperà di costruire l'armatura.

In ogni caso, c'è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante in aggiunta all'armatura, purché il drago sia Grande o maggiore. Se la pelle di drago proviene da un Drago che ha immunità ad un tipo di energia, anche l'armatura è immune a quel tipo di energia, sebbene non conferisca alcuna protezione a chi la indossa. Se allo scudo o all'armatura viene conferita in seguito la capacità di proteggere chi la indossa da un tipo di energia specifico, il costo di questo potenziamento viene ridotto del 25%.

Un Armatura in Pelle di Drago obbliga a fare una Prova di Magia senza dadi aggiuntivi quando lanci incantesimo, la penalità alla Competenze diminuiscono di 1 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Le armature di pelle di drago costano 10 volte un'armatura di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite. Armature magiche o di tipo medio o pesante devono essere trovate.

La pelle di drago ha 10 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10. Solitamente la pelle di drago è spessa da 1,25 a 2,5 cm.

Sfondare ed Entrare

> Nella vita di un uomo prima o poi arriva un giorno in cui, per andare dove deve andare, se non ci sono porte né finestre, gli tocca sfondare la parete. (Bernard Malamud)
>
> Il reato di furto sarà punito con il marchio a fuoco dei ladri, in pieno petto. In caso di reiterazione del reato saranno mozzate prima le orecchie e poi due dita delle mani. (Twoslad, Diritti e Doveri Cittadini)

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'oggetto (arma?) o romperlo con la forza bruta.

Le dimensioni contano...

A seconda delle dimensioni dell'oggetto questo può essere più o meno facile da colpire.

Tabella: Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto

Taglia	Mod. Difesa	Dimensioni
Colossale	-8	18m+
Mastodontica	-6	9-18m
Enorme	-4	4-9m
Grande	-2	2.4-4m
Media	+0	1.2-2.4m
Piccola	+2	60-120cm
Minuscola	+4	30-60cm
Minuta	+6	15-30cm
Piccolissima	+8	5-20cm

Modificatore Difesa

Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da ignorare del danno ad ogni colpo. La Difesa di un oggetto è pari a 10 + il suo modificatore di Taglia (vedi Tabella: Colpire un Oggetto) + il suo modificatore di Destrezza (caso mai ne avesse uno).

Se si usano 3 Azioni per prendere la mira si colpisce automaticamente con un'arma da mischia e si ottiene bonus +2d6 al colpire con un'arma a distanza.

Durezza

Nella Tabella seguente sono indicati elementi ed oggetti con relativa Durezza, Punti Ferita e DC per rompere o sfondare

Quando si tenta di rompere o sfondare qualcosa con forza bruta piuttosto che infliggendo danni bisogna effettuare una prova di Forza per capire se ci si riesce. Poiché la Durezza non influisce sulla DC per rompere l'oggetto, questo valore dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale. La DC indicata è per oggetti comuni, un vetro spesso 20 cm non avrà DC 6 per rompersi.

Tabella: Durezza e Punti Ferita oggetti

Materiale	Durezza	PF	DC	Oggetti di Esempio
Carta, Vetro, Stoffa	0	1	3	Fogli di carta, vetro di finestra, stoffa leggera
Stoffa pesante	1	4	12	Armatura di stoffa, giacca pesante, sacco, tenda
Vetro	1	4	6	Blocco di vetro, tavolo di vetro, vaso pesante
Corda, Cuoio	2	4	19	Corda di canapa
Legno sottile	3	12	14	Porta semplice, sedia, scudo di legno, randello
Armatura di Cuoio	4	16	22	Armatura di cuoio, sella, corda di canapa grossa
Pietra sottile	4	16	20	Lavagna, piastrelle di ardesia, rivestimento in pietra
Acciaio o ferro sottile	5	20	23	Corda di seta, scudo d'acciaio, spada
Legno	5	20	18	Baule, porta robusta, tavolo
Pietra	7	28	35	Pietra per lastricato, statua
Acciaio o ferro	9	36	26	Catena, Armatura d'acciaio o ferro
Struttura in legno	10	40	20	Muro di legno, porta rinforzata
Struttura in pietra	14	56	35	Muro di pietra, porta in ferro rinforzato
Struttura in acciaio o ferro	18	90	45	Muro di piastre ferro

Danneggiare gli oggetti

Attacchi di Energia: quasi tutti gli oggetti hanno Resistenza al danno verso gli attacchi di energia (fuoco, elettricità..), dividete per 2 i danni prima di applicare la Durezza. Alcuni tipi di energia possono essere particolarmente efficaci contro certi oggetti, a discrezione del Narratore.

Per esempio, il fuoco potrebbe infliggere il doppio del danno a pergamene, stoffa e altri oggetti che bruciano facilmente. Oggetti e creature in cristallo o ceramica potrebbero subire danno doppio (vulnerabilità) contro un attacco sonoro.

Energia Negativa o Positiva non danneggiano gli

oggetti, solo le creature viventi o meno.

Armi Inefficaci: Certe armi semplicemente non possono infliggere danni a certi oggetti. Per esempio, un'arma da botta non è in grado di tagliare una corda. Allo stesso modo è decisamente difficile abbattere una porta o un muro di pietra con la maggior parte delle armi da mischia, a meno che non siano specificamente ideate per farlo, come picconi e martelli.

Immunità: Gli oggetti inanimati sono immuni ai Danni Non Letali e ai Colpi Critici (ma non all'esplosione del danno). Anche gli oggetti animati, se non considerati come delle creature, hanno queste immunità.

Oggetti Danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale fino a quando i Punti Ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto. Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati da una Professione Artigiano e alcuni Incantesimi.

Tiro Salvezza: Gli oggetti non magici incustoditi non effettuano mai Tiro Salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro Tiro Salvezza, e siano quindi sempre soggetti all'incantesimo ed ad 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) riesce nel Tiro Salvezza se il personaggio riesce nello stesso.

Gli Oggetti Magici hanno sempre Tiro Salvezza. Il bonus ai Tiri Salvezza su Tempra, Riflessi o Volontà di un Oggetti Magico è pari a 2 + livello x2 dell'incantesimo piu' potente che ospitano. Se l'oggetto non ha un incantesimo si considera un bonus di +4 per ogni +1 di bonus posseduto. Gli Oggetti Magici custoditi (indossati) effettuano il Tiro Salvezza solo se il loro possessore fallisce il proprio. Se un effetto influenza specificatamente l'oggetto magico e non chi lo indossa allora è solo l'oggetto magico ad effettuare il Tiro Salvezza.

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per determinarne la Difesa (non sono considerati oggetti inanimati).

Porta rinforzata

Le Dimensioni contano per Sfondare...

Creature di Taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità dati dalla taglia sulla prova di Forza per sfondare una porta:

Tabella: Modificatori prova di Forza in base alla propria taglia

Taglia	Mod.	Taglia	Mod.
Piccolissima	-16	Grande	+4
Minuta	-12	Enorme	+8
Minuscola	-8	Mastodontica	+12
Piccola	-4	Colossale	+16
Normale	+0		

Un **piede di porco** o un **ariete portatile** aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta di +1d6.

Kit da furfante

Ambiente

> La natura non è crudele, è solo spietatamente indifferente. Questa è una delle più dure lezioni che un essere umano debba imparare. (Richard Dawkins)
>
> L'antidoto principale contro un cattivo ambiente consiste, naturalmente, nel sostituirlo con uno buono. (Robert Baden-Powell)

Dai deserti senza vita ai dungeon zeppi di trappole, l'ambiente aiuta a definire il mondo, renderlo vivo, dinamico e ricco. Consente di creare un'esperienza di gioco emozionante e coinvolgente.

Regole Ambientali

Visione e Luce

In un ambiente naturale l'illuminazione può assumere diverse gradazioni e queste gradazioni aiutano a capire fino a che distanza una creatura può vedere.

Le gradazione di luce possono essere:

- **Oscurità**': buio pesto, può essere naturale o magico
- **Luce Fioca/Oscurata leggermente/Penombra**: poca illuminazione, permette di riconoscere le sagome
- **Luce**: luce intensa, una luce brillante, coprente, assolata

Saranno le fonti di illuminazione, o la loro assenza, a stabilire quanta luce c'è e fino a che distanza. La Tabella Fonti di Luce indica per le più comuni fonti di luce il raggio illuminato a pieno, quello illuminato in maniera inferiore (Luce Fioca) e la durata.

Molti incantesimi ed oggetti usano come durata il *tempo di gioco reale*, ovvero non si contano i round o turni per stabilire la durata bensì si segna sulla scheda l'orario di accensione della torcia, lanterna, incantesimo. Un altro metodo può essere quello di impostare un timer nello smartphone. In questa maniera risulterà più facile la gestione e maggiore l'attenzione alle risorse consumabili.

> **Nota sulle fonti di luce**
>
> Vi sarete accorti o lo farete presto, che le fonti di luce magiche funzionano in maniera diversa, molto spesso durano molto di meno o generano poca luce. Questo è dovuto al volere di un Patrono e come tale solo un Patrono può annullarne gli effetti (od il Narratore!).

> **?!** Il diverso funzionamento delle fonti di luce vuole rendere più cupo, oscuro e difficile l'esplorazione, specialmente di caverne e zone prive di fonti luminose. Basta gruppi che castano Luce ogni minuto. L'oscurità aiuta l'immaginazione ed alza il livello di tensione.

Henry Justice Ford

Tabella: Fonti di luce

Fonte di Luce	Raggio in metri		Durata
	Luce	Luce Fioca	
Candela	1 metro	-	1 ora
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora
Lanterna	6 metri	12 metri	3 ore
incantesimi			
Luce	3 metri	6 metri	3 Turni
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora

La durata indicata è espressa come durata di tempo reale di gioco.

La **Luce fioca** è la luce oltre una fonte di luce. E' il passare in un corridoio di 3 metri se è illuminato solo da fioche candele. E' una notte di luna piena. In linea di massima una fonte di luce crea luce fioca in un raggio doppio rispetto al raggio di luce normale. Una creatura in Luce Fioca ha un -2 alle prove di Consapevolezza.

Oscurità: è il buio più completo senza alcuna fonte di luce. Per creature con visione normale l'oscurità è ciò che c'è oltre la Luce fioca. Il **personaggio cieco** o che combatte nell'oscurità (e non può vedere nell'oscurità) ha -1d6 alla Consapevolezza e tutti gli avversari sono invisibili.

La **Luce** è la luce all'aperto sotto il sole, ma anche se si tiene una torcia in mano o in un corridoio illuminato da lanterne. Nel suo piccolo anche una candela fornisce luce, ma solo quanto basta ad avvolgere chi la porta.

Tipi di Visione e Illuminazione

- Una creatura con **Visione Normale** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce. Oltre è Luce Fioca e oltre ancora Oscurità.
- Una creatura con **Visione Crepuscolare** vede senza problemi fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce fioca, o indicato dalla razza se minore, oltre è oscurità.
- Una creatura con **Scurovisione** vede nell'oscurità come se ci fosse Luce Fioca fino alla distanza indicata dalla sua capacità di Scurovisione. La Scurovisione è una visione in bianco e nero.

Buio

Le torce e le lanterne possono essere spente all'improvviso da una folata di vento, le fonti di luce magiche possono essere dissolte o contrastate ed alcune trappole magiche possono creare aree di buio impenetrabile.

In certi casi, alcuni personaggi o mostri potrebbero essere in grado di vedere mentre gli altri sono Accecati. Ai fini delle regole che seguono, una creatura Accecata è semplicemente una creatura che non è in grado di vedere ciò che la circonda.

Accecato

Le creature Accecate perdono la loro capacità di infliggere danni extra causati ad esempio dall'Abilità di pugnalare alle spalle (ma non da esplosione del danno o critico al colpire).

Le creature accecate si muovono a velocità dimezzata. Devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 12 per Azione di movimento per muoversi a velocità normale. Se la prova fallisce cadono a terra prone. Le creature accecate non possono caricare.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 10+Muoversi silenziosamente dell'avversario se questo non vuole farsi trovare) per individuare la creatura purché questa sia entro il doppio della distanza di mischia dal personaggio.

Una creatura Accecata subisce penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza e -2 alle Prove di Competenza basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Consapevolezza dipenda dalla vista.

Inoltre, una creatura accecata non può usare incantesimi che prevedano l'uso dello sguardo ed è immune agli incantesimi che prevedono lo sguardo.

Vedi dettagli modificatori di attacco in Invisibilità (pag 51).

Cadute

Le creature che cadono si fanno male. Dividi l'altezza di caduta (in metri) per 3, arrotonda per difetto, il numero che risulta sono i d6 di danno subiti. Es 16 metri di caduta sono 16/3=5d6 di danno. I danni da caduta non possono superare i 20d6 di danno, ogni 3 dadi oltre i 20 aggiungete 6 di danno.

Le creature che subiscono danni 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 9 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) riducono di 1d6 i danni. Questa riduzione si applica prima della diminuzione del danno per l'uso della competenza Acrobatica.

THE FIRST ROC AIMS A STONE AT THE SHIP

Henry Justice Ford

Un personaggio non può utilizzare incantesimi mentre cade, a meno che la caduta non sia superiore a 150 metri o l'incantesimo sia lanciabile come Reazione, Azione Immediata o 1 Azione. Si è Distratti mentre si prova a lanciare un'incantesimo mentre si cade.

Cadere in Acqua

Le cadute in acqua sono gestite in modo leggermente diverso. Fino a quando l'acqua ha una profondità di almeno di 3 metri ed il tuffo è da una altezza entro 12 metri non si subiscono danni.

Per determinare il danno da caduta in acqua sottraete all'altezza di caduta 15 metri, aggiungete 1d6 di danno e per ogni 3 metri rimanenti sono 1d6 di danno aggiuntivo.

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Nuotare con DC 15 e se l'acqua è profonda almeno 6 metri. La DC della prova aumenta di 5 ogni 5 metri oltre i 15 metri di altezza.

Effetti dell'Acido

Gli acidi corrosivi infliggono 1d6 danni per round di esposizione, tranne nel caso di totale immersione (come in una vasca d'acido), che infligge 10d6 danni per round. Un attacco con l'acido, come quello di una boccetta lanciata o la saliva/soffio di un mostro, deve essere considerato come un round di esposizione.

I vapori prodotti dalla maggior parte degli acidi sono equivalenti a veleni inalati. Coloro che si avvicinano molto ad un grosso ammasso di acido devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 13 o subiranno 1 danno temporaneo alla Costituzione a round di esposizione. Questo veleno non ha frequenza, pertanto una creatura è salva se si allontana dall'acido.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell'acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi Annegamento).

Effetti del Fumo

Un personaggio costretto a respirare del fumo denso deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni round (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passa il round a tossire e soffocare. Un personaggio che continua a soffocare per 2 round consecutivi subisce 1d6 Danni Non Letali per ulteriore round di esposizione. Il fumo oscura la vista, fornendo Copertura leggera (+2 Difesa) ai personaggi che si trovano al suo interno.

Fame e Sete

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privo dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media hanno bisogno di almeno 2 litri di liquidi e 0.5 kg di cibo decente al giorno per evitare la fame, i personaggi di taglia Piccola necessitano della metà. Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d'acqua per evitare la disidratazione.

Ogni giorno senza cibo è necessario effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a difficoltà 11 +1 per giorno senza cibo, se non si ha da bere la difficoltà aumenta a +3.

Se si fallisce il Tiro Salvezza si subiscono 1d4 di danno e si diventa sempre più Affaticati. Le penalità date dall'affaticamento rimangono finché non si mangia e beve abbastanza.

Oggetti Cadenti

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori ai 3 metri, allo stesso modo subiscono danni se vengono colpiti da oggetti cadenti.

Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono danni a seconda del loro peso e della distanza da cui sono caduti.

La **Tabella: Danno da Oggetti Cadenti** determina la quantità di danni inflitti da un oggetto in base alla sua taglia. Si presume che l'oggetto sia fatto di un materiale denso e pesante, come la pietra. Gli oggetti fatti di materiali più leggeri potrebbero infliggere la metà o meno del danno indicato, a discrezione del Narratore. Per esempio un masso Enorme che colpisce un personaggio infligge 6d6 danni, mentre un carro di legno potrebbe infliggerne solo 3d6.

Inoltre, se l'oggetto cade da una distanza inferiore ai 3 metri, infligge la metà dei danni indicati. Se un oggetto cade da una distanza superiore ai 20 metri, infligge danni raddoppiati. L'oggetto che cade subisce la stessa quantità di danni che infligge.

Tabella: Danno da Oggetti Cadenti

Taglia dell'Oggetto	Danno
Minuscola o Più Piccola	1d6
Piccola	2d6
Media	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Mastodontica	8d6
Colossale	10d6

Lasciar cadere addosso ad una creatura un oggetto richiede un attacco di contatto a distanza (Attacco a tocco basato su Destrezza). 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 in acque calme richiede una prova con DC 10. I nuotatori addestrati (almeno 1 punto in Nuotare) possono prendere 10. Si ricordi che l'armatura o l'equipaggiamento pesante rendono qualsiasi tentativo di nuotare più difficile. Muoversi in acqua è considerato terreno difficile.

In caso di acqua più rapida o violenta con una prova riuscita di Nuotare o una prova di Forza 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 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round, lanciare un incantesimo consuma 3 round di aria. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Henry Justice Ford

Se il Tiro Salvezza fallisce il personaggio va immediatamente a 0 Punti Ferita e sviene. Dal round successivo incomincia a perdere 1 Punto Ferita a round fino alla morte (o alla rianimazione!)

Si può annegare in sostanze diverse dall'acqua, come la sabbia, le sabbie mobili, la polvere molto fine o un silos pieno di farro o semplicemente trattenendo il respiro.

Pericoli del Caldo

Una creatura sottoposta a temperature molto elevate (sopra i 40° C) deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni Non Letali. Se indossa abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subisce penalità -1d6 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio somma il suo valore di competenza di Sopravvivenza e può dare un bonus ai compagni pari alla metà del valore per lo stesso Tiro Salvezza. I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di calore ed è Affaticato. Queste penalità terminano quando il personaggio recupera i Danni Non Letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni da fuoco al minuto (senza Tiro Salvezza).

L'acqua bollente infligge 1d6 danni da scottatura, a meno che il personaggio non vi venga completamente immerso, nel qual caso subirebbe 10d6 danni per round di esposizione.

%begincenter

Prendere Fuoco

I personaggi esposti ad olio bollente, fuochi da campo, fuochi magici non istantanei possono vedere i loro abiti, capelli o equipaggiamento prendere fuoco. Gli incantesimi specificano se sono in grado di appiccare il fuoco.

I personaggi che rischiano di prendere fuoco possono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per evitare questo 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 +1d6.

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'ultimo round di effettivo contatto. Un'Immunità o una Resistenza al fuoco serve 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. 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. I personaggi che indossano abiti invernali hanno bisogno di effettuare la prova per il freddo e l'esposizione solo una volta all'ora.

Un personaggio somma il suo valore di competenza di Sopravvivenza ai Tiri Salvezza e può dare un bonus ai compagni pari alla metà del valore per lo stesso Tiro Salvezza.

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa del freddo o dell'esposizione, è soggetto ai geloni o all'ipotermia (considerarlo come Affaticato). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai Danni Non Letali subiti a causa del freddo e dell'esposizione.

Le condizioni di freddo intollerabile o di esposizione (sotto i -28° C) infliggono ai personaggi 1d6 danni letali per minuto (senza alcun Tiro Salvezza) se non specificatamente protetti.

Effetti del Ghiaccio

I personaggi che camminano sul ghiaccio è come se camminassero su terreno difficile. Il movimento è dimezzato, eventuali prove di Acrobatica hanno un aumento di difficoltà +5. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo estremo.

Soffocamento Lento

Un personaggio di taglia Media può respirare tranquillamente per circa 6 ore in una camera sigillata che misura 3 metri di lato. Dopo questo tempo, subisce 1d6 Danni Non Letali ogni 15 minuti. Ogni ulteriore personaggio di taglia Media oppure ogni fuoco significativo (una torcia, per esempio) riducono proporzionalmente la durata dell'aria respirabile. Una volta privi di sensi per l'accumulo di Danni Non Letali, i personaggi iniziano a subire Danni Letali allo stesso ritmo. I personaggi di taglia Piccola consumano metà dell'aria dei personaggi di taglia Media.

Tempo Atmosferico – Meteo

A volte il tempo atmosferico può giocare un ruolo importante nel corso di un'avventura. La Tabella: Tempo Atmosferico Casuale è una tabella generica che può essere utilizzata per stabilire le condizioni atmosferiche locali. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

Tabella: Tempo Atmosferico Casuale

d%	Meteo	Clima Freddo	Clima Temperato *	Deserto
01-70	Normale	Freddo, calmo	Normale per la stagione **	Torrido,calmo
71-80	Anormale	Ondata di Caldo (01-30) - Ondata di Freddo (31-100)	Ondata di Caldo (01-50) - Ondata di Freddo (51-100)	Torrido,ventilato
81-90	Inclemente	Precipitazioni (neve)	Precipitazioni (normali per la stagione)	Torrido, ventilato
91-99	Tempesta	Tempesta di neve	Tempesta di fulmini - tempesta di neve	Tempesta di polvere
100	Tempesta violenta	Tormenta	Bufera, tormenta, uragano, tornado	Acquazzone

* Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.

** L'inverno è freddo, l'estate è calda, l'autunno e la primavera sono moderati. Le paludi sono sempre leggermente più calde d'inverno.

Acquazzone: Considerarlo come pioggia (vedi Precipitazioni sotto), ma offre copertura come la nebbia. Può provocare inondazioni e dura di solito 2d4 ore.

Caldo: La temperatura è tra 15° e 30° C di giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Calmo: Vento leggero (tra 0 e 15 km/h).

Freddo: Temperatura tra -17° e 5° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

Moderato: Temperatura tra i 5° e i 15° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ondata Caldo: Fa aumentare la temperatura di 6° C.

Ondata Freddo: Abbassa la temperatura di 6° C.

Precipitazioni: Tirare un d100 per determinare se la precipitazione è nebbia (01-30), pioggia/neve (31-90), o nevischio/ grandine (91-00). La neve e il nevischio si verificano solo quando la temperatura è di 0° C o inferiore. La maggior parte delle precipitazioni dura 2d4 ore. La grandine, invece, dura solo 3d6 minuti ma di solito è accompagnata da 1d4 ore di pioggia.

Tempesta (di Fulmini/di Neve/di Polvere): Il vento è molto forte (da 45 a 75 km/h) e la visibilità è ridotta di tre quarti. Le tempeste durano 2d4-1 ore. Vedi Tempeste, sotto, per ulteriori dettagli.

Tempesta (Bufera/Tormenta/Uragano/Tornado): La velocità del vento è superiore ai 75 km/h (vedi Tabella: Effetti del Vento). Inoltre, le tormente sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 × 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tormente 1d3 giorni. Gli uragani possono durare fino a una settimana, ma l'impatto maggiore per i personaggi avverrà in un periodo di tempo tra le 24 e le 48 ore, mentre il centro della tempesta si sposta nella loro zona. I tornado durano molto poco (1d6 × 10 minuti), e di solito si formano come parte di una tempesta di fulmini.

Torrido: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ventilato: La velocità del vento va da moderata a forte (da 15 a 45 km/h); vedi Tabella: Effetti del Vento.

Pioggia, Neve, Nevischio e Grandine

La brutta stagione frequentemente rallenta o blocca i trasporti via terra e rende praticamente impossibile la navigazione. acquazzoni torrenziali e bufere oscurano la visuale tanto quanto lo farebbe una nebbia densa.

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.

Vincent van Gogh, Paesaggio sotto la pioggia ad Auvers, 1890, olio su tela, cm 50 x 100

Pioggia intensa

La pioggia dimezza la visibilità, e impone penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza. Ha lo stesso effetto di un vento molto forte sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Consapevolezza come vento molto forte.

Neve

Mentre cade, la neve ha gli stessi effetti della pioggia su visibilità, attacchi con armi a distanza e prove di Consapevolezza ed il terreno è considerato difficile. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 3d6*2.5 centimetri di neve.

Neve Fitta

Una fitta nevicata ha gli stessi effetti di una nevicata normale, ma oscura la visibilità come la nebbia (vedi Nebbia). Un giorno di neve fitta lascia sul terreno 2d4 x 30 centimetri di neve ed il terreno viene considerato doppiamente difficile (movimento/4). Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4

x 1 metro, specialmente sopra e intorno ad oggetti abbastanza grandi da deflettere il vento (una capanna o una grande tenda, per esempio). C'è una probabilità del 10% che una nevicata fitta sia accompagnata da fulmini (vedi Tempesta di Fulmini). La neve ha gli stessi effetti del vento moderato sulle fiamme.

Nevischio

Si tratta fondamentalmente di pioggia congelata, che ha gli stessi effetti della pioggia quando cade (eccetto che la probabilità di estinguere fiamme protette è del 75%) e quelli della neve una volta depositatasi.

Grandine

La grandine non riduce la visibilità, ma il suono della grandine che cade rende più difficili le prove di Consapevolezza basate sull'udito (penalità -1d6). A volte (probabilità del 5%) la grandine può essere talmente grossa da infliggere 1 danno letale (per tempesta) a qualsiasi cosa si trovi all'aperto. Una volta depositata, la grandine ha lo stesso effetto della neve sul movimento.

Tempeste

Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento, che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo penalità -8 a tutte le prove di Consapevolezza. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono penalità -1d6 i Tiri per Colpire. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi Tabella: Effetti del Vento per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all'esterno senza ripari.

Le tempeste sono di tre tipi.

Tempesta di Polvere (grado di Sfida 3)

queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti molto forti e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 × 2.5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi Tabella: Effetti del Vento). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi Annegamento, eccetto che un personaggio con una sciarpa o simile protezione sulla bocca e il naso, non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari 10 × il suo punteggio di Costituzione). Le grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle (2d3-1) x 30 centimetri di sabbia.

Tempesta di Neve

oltre ai venti e alle precipitazioni comuni alle altre tempeste, le tempeste di neve depositano 1d6 × 2.5 centimetri di neve sul terreno.

Tempesta di Fulmini

oltre ai venti e alle precipitazioni (di solito pioggia, ma a volte anche grandine), le tempeste di fulmini sono accompagnate da scariche elettriche che rappresentano un pericolo per i personaggi che si trovano all'aperto senza riparo (specialmente se indossano armature metalliche). Come regola generale, si può considerare un fulmine al minuto per un periodo di un'ora nel cuore della tempesta. Ogni fulmine infligge danni da elettricità tra 4d8 e 10d8. Una tempesta di fulmini su dieci viene accompagnata da un tornado.

Tempeste Violente

Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero, e rendono impossibile effettuare prove di Consapevolezza e compiere attacchi con armi a distanza. Le fiamme non protette vengono automaticamente spente, e c'è una probabilità del 75% che ciò si verifichi anche per quelle protette. Le creature sorprese in queste zone devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o devono affrontare effetti a seconda della propria taglia (vedi Tabella: Effetti del Vento). Le tempeste violente sono suddivise nei seguenti quattro tipi.

Vincent van Gogh, Campo di grano sotto un cielo tempestoso (Auvers-sur-Oise, luglio 1890)

Bufera: Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti a causa della forza del vento.

Tormenta: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 × 30 cm) e freddo intenso rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

Uragano: Oltre ai venti molto forti e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni. Molte attività in un'avventura sono impossibili in queste condizioni.

Tornado: Oltre ai venti molto forti, i tornado possono ferire gravemente ed uccidere quelli che vengono catturati al suo interno.

Nebbia

Sia nella forma di una nube a bassa altitudine che di una foschia che sale dal terreno, la nebbia ostacola la visuale oltre la distanza di 3 metri. Le creature più lontane di 3 metri godono di Copertura leggera (+2 Difesa).

La nebbia rende il terreno difficile.

La nebbia potrebbe essere anche molto fitta in quel caso le creature più lontane di 3 metri godono di Copertura media (+4 alla Difesa) e quelle entro 1 metro hanno comunque copertura leggera.

Venti

I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi incendi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori. Se sono forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella: Effetti del Vento), interferire con gli attacchi a distanza, o imporre penalità ad alcune Prove di Competenze.

Tabella: Effetti del Vento Forza del Vento

Intensità	Velocità	Attacchi a Distanza
Leggero	0-15km	
Moderato	16,5-30 km/h	
Forte	31.5-45	-2
Molto forte	45.5-75km/h	-4
Bufera	76.5-111km/h	impossibile
Uragano	12-261km/h	impossibile
Tornado	262-450km/h	impossibile

Vento Leggero

Una brezza gentile, che non ha effetti pratici sul gioco.

Vento Moderato

Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi piccola fiamma non protetta, come quella di una candela.

Vento forte: Folate che spengono automaticamente le fiamme non protette (candele, torce e simili). Queste folate impongono penalità -2 ai Tiri per Colpire a distanza ed alle prove di Consapevolezza.

Vento Molto Forte

Oltre a spegnere automaticamente le fiamme non protette, i venti di questa intensità agitano violentemente le fiamme protette (come quelle di una lanterna) e hanno una probabilità del 50% di estinguerle. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Consapevolezza subiscono penalità -1d6.

Bufera

Abbastanza forti da abbattere i rami o addirittura interi alberi, le bufere estinguono automaticamente le fiamme non protette e hanno una probabilità del 75% di estinguere quelle protette, come quelle delle lanterne. Gli attacchi con le armi a distanza sono impossibili, e anche le armi da assedio subiscono penalità -1d6 ai Tiri per Colpire. Le prove di Consapevolezza basate sull'udito subiscono penalità -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 (grado di Sfida 10)

Estingue tutte le fiamme. Tutti gli attacchi a distanza sono impossibili (compresi quelli con le armi da assedio), così come le prove di Consapevolezza basate sull'udito. Invece di essere portati via (vedi Tabella: Effetti del Vento), i personaggi che si trovano nelle immediate vicinanze di un tornado e che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra 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.

Combattimento sott'acqua

Le creature che vivono sulla terra hanno considerevoli difficoltà a combattere sott'acqua. L'acqua influenza la Difesa di una creatura, i suoi Tiri per Colpire, i danni e il movimento.

- Una creatura sott'acqua perde il bonus di Destrezza alla Difesa.
- Una creatura che non sia sotto l'incantesimo *Libertà di movimento* o una velocità di Nuotare effettua i Tiri per Colpire con un -1d6 e l'avversario si considera che abbia Resistenza al danno da Taglio e da Botta.

  Armi come Tridente, Lancia corta, Spada Corta, Giavellotto non hanno penalità al colpire.
- Se non si ha una movimento di tipo Nuotare ci si può muovere a metà del movimento per Azione di Movimento (terreno difficile)

Attacchi a distanza sott'acqua

Le armi da lancio sono inefficaci sott'acqua, anche quando vengono lanciate da terra. Gli attacchi con le armi a distanza subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire e -1 al danno per ogni 2 metri d'acqua che attraversano.

Attacchi dalla terraferma

Quei personaggi che nuotano, galleggiano o attraversano l'acqua in superficie, o guadano un tratto in cui l'acqua è alta almeno fino al petto, godono di copertura media.

Una creatura completamente sommersa dispone di copertura completa contro gli avversari sulla terraferma.

Effetti magici in acqua

Gli effetti magici non sono influenzati, tranne quelli che richiedono un Tiro per Colpire (che vengono trattati come tutti gli altri effetti) e gli effetti di fuoco.

Fuoco: Il fuoco non magico (incluso il fuoco dell'alchimista) non brucia sott'acqua. Gli incantesimi o gli effetti magici di fuoco sono inefficaci sott'acqua. Una creatura parzialmente sommerso ha resistenza al fuoco.

Lanciare incantesimi sott'acqua

Lanciare incantesimi mentre ci si trova sott'acqua può essere difficile per chi non ha la capacità di respirare sott'acqua.

Una creatura che non è in grado di respirare sott'acqua consuma tre round di trattenere il fiato per lanciare un incantesimo sott'acqua.

Alcuni incantesimi potrebbero funzionare diversamente sott'acqua, a discrezione del Narratore

Affogare

Un personaggio affoga quando non è più in grado di trattenere il respiro sott'acqua, oppure quando la prova di nuotare, considerate le penalità, ha un valore inferiore a 5. La prova di Nuotare ha difficoltà in base allo stato delle acque e del tipo di liquido che come minimo sono considerate *terreno difficile*, in cui ci si muove. In caso di acque calme la DC è 10, acque agitate DC 15, acque tempestose DC 20. In caso di fallimento della prova non ci si sposta e si ha un -1 alla prova successiva, in caso di fallimento critico la successiva prova prende un -4. Un personaggio che affoga deve fare ogni round un Tiro Salvezza su Tempra a DC 12 per trattenere il fiato e ogni successivo round la prova aumenta di 1, ogni Azione compiuta

diminuisce la durata restante di 1 round, lanciare un incantesimo consuma 3 round di aria. Quando la prova fallisce il personaggio va a 0 Punti Ferita, sviene, e dal round dopo perde 1 Punto Ferita a round.

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 od il rollio.

The Mermaid and the Boy. 1904 by H.J.Ford

Combattimento Rapido in Mare

> Tutti sanno fare il timoniere col mare calmo
> (Lucio Anneo Seneca)

Quando sono le navi a combattere, le cose cambiano un pò. 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 round.

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 Narratore 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 Saggezza) 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.

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	Sperona	Quad.	Equipaggio
Zattera	9	10	+0	4.5	0	1d6	2	1/4
Barca a Remi	9	20	+2	9	0	2d6+6	6	1/3
Battello	8	60	+4	9	1	2d6+6	12	4/15+100
Nave Lunga	6	75	+5	18	1	4d6+18	40	50/75+100
Barca a Vela	6	125	+6	18	2	3d6+12	20	20/50+120
Nave da Guerra	2	175	+7	18	3	3d6+12	35	60/80+160
Galea	2	200	+8	27	+4	6d6+24	60	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: accesso ad 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. Quando i personaggi sono feriti 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 in 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 della giungla: 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 Immondi.

La maggior parte degli umanoidi malvagi, tuttavia, solitamente gode della stessa protezione riservata a tutti gli altri cittadini. Avere un insieme di Tratti malvagi 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 Tomo 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 metro e alte 6 metri. Un muro del genere è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, 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 dimensioni ridotte.

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 ad un baluardo di difesa contro gli invasori nemici.

Cronache, Jean Froissart. La Regina Isabella di Francia arriva a Parigi, 15 secolo

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 metri, lungo un muro spesso 1 metro) una semplice scala a pioli collega 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 DC 25). 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, i soldati di ronda o di leva possono essere 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 Attacco con il suo modificatore di Intelligenza, 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, usa la tabella delle armi a spargimento (pag. 45). 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 Forza 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 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 Forza 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 -1d6 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 2 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 forza sempre crescente contro un bersaglio. Come unica azione del round, il personaggio più vicino alla punta dell'ariete effettua un Tiro per Colpire contro la Difesa della costruzione, applicando penalità -1d6 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 Forza 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 assedianti 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 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 pian terreno godono di copertura completa, 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	Soldati
Catapulta pesante	800	6d6	60m	4
Catapulta leggera	5500	4d6	45m	2
Ballista	500	3d8	36m	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 3 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1 metro. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni, è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinate 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 8 metri, e consentono ai carri di passare l'uno di fianco all'altro, con marciapiedi di 1 metro 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 prin-

cipale 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 10. Per entrare in contatto con la folla bisogna avere una distanza di mischia. La folla fornisce Copertura Completa.

Dirigere la Folla: è necessaria una prova di Diplomazia con DC 15 o di Intimidire 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 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.

Tetti: Per arrampicarsi su un tetto di solito è necessario scalare un muro, 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 metro, 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.

Mappa delle fogne di Londra, 1880

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 5 metri per round, ma quelle più calde sono rapide e raggiungono i 12 metri per round. La lava incanalata, come in un tubo lavico, è molto pericolosa, poiché si muove alla velocità di 36 metri per 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 (grado di Sfida 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 di 6 metri. 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 uno scudo) 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 (grado di Sfida 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 1d3 danni alla Costituzione 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 Piroclastiche (grado di Sfida 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 dalle 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 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 i viventi. 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 Intelligenza, 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. Fantasmi, Ombre, Wraith e persino Spettri sorgono per dare la caccia ai vivi. Alcuni Fantasmi 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.

Rappresentazione di Anubi

Avventure nei Dungeon

> ~~Linux~~ Dungeon is user friendly. It's just very picky about who its friends are. (anonimo)
>
> Il dungeon è inclinato. Le creature sono infuriate perché non riescono a giocare a biglie (Dungeon Keeper 2, Videogioco, 1999)

Di tutti i luoghi strani che un avventuriero può esplorare, nessuno è più letale di un dungeon. Questi labirinti, pieni di trappole mortali, mostri affamati e tesori meravigliosi, provano ogni abilità e capacità dei personaggi. Queste regole si possono applicare a qualsiasi tipo di dungeon, dal relitto di una nave ad un vasto complesso di grotte sotterranee.

> ?!
> Il dungeon, caverna, cunicolo, chiamatelo come preferite è un cardine dell'avventura!
> Un dungeon è una ricetta fatta di umidità, fetore, aria stantia, sporcizia, fango, resti di creature, trappole, tesori, trappole (abbondate...), mostri, nemici, mostri (abbondare!), oscurità, rumori sinistri, funghi, scricchiolii, guaiti, urla, gemiti.. ma anche di paura, tensione, brivido terrore & raccapriccio, enfasi, estasi, dolore, delusione e redenzione!
> Il vostro dungeon non è mai solo una caverna. MAI!

Che siano caverne, antri, cave, grotte, tane, spelonche i *Dungeon* rappresentano spesso il centro focale dell'avventura, dell'esplorazione.

I personaggi passeranno molto tempo in questi ambienti ed il Narratore deve essere preparato e pronto sull'ambiente che incontreranno.

Quando si prepara una caverna è necessario ragionare in maniera intelligente sul tipo di caverna e sulle creature che si andranno ad incontrare. Mettere un gruppo di lucertoloidi senza pensare a cosa mangiano, dove dormono, che tipo di organizzazione hanno è pericoloso, per non parlare di inserire una chimera. Avrà le ali atrofizzate perché la caverna è alta 3 metri e larga 3 e fa fatica a muoversi ? Di cosa si è nutrita in questo periodo ? Piuttosto meglio usare una gorgone che si nutre di minerali...

Se progettato con attenzione e cura una caverna può diventare un'ottima esperienza di incontri, situazioni ed avventura.

Il sottosuolo

Le condizione naturali del sottosuolo dipendono da vari fattori ma ci sono sicuramente dei punti comuni a tutti.

- Nessuna luce per illuminare gli spazi. Possono esserci sporadici funghi fluorescenti ma nulla che possa illuminare tutto l'ambiente
- Ambiente umido
- Temperatura ambiente solitamente fresca, raramente ci sono caverne con temperature estreme sia nel caldo che nel freddo.

Illuminazione

In una caverna non ci sono fonti di luci artificiali o naturali se non quelle introdotte da creature senzienti. Possono esserci gruppi di funghi, licheni, che illuminano debolmente il terreno dove crescono ma null'altro intorno. Oltretutto se strappati dal terreno perdono la bioluminescenza dopo 2d4 Turni.

Le creature che vivono nelle caverne si devono essere abituate all'oscurità probabilmente sviluppando qualche forma di visione alternativa, quale scurovisione, senso tellurico o vista cieca.

Tutti quelli che non sono visti hanno copertura completa e nascondersi nelle ombre viene fatto con un +2d6 di bonus.

Anche la stessa torcia può dare un sollievo limitato dato che il suo raggio di luce è di 3 metri più 3 metri di luce fioca e dura un ora prima di spegnersi.

Movimento

Se non si hanno mezzi per vedere il terreno si considera difficile e buche, precipizi ed ostacoli vari possono essere molto pericolosi.

In caso di totale buio ed in un ambiente naturale va fatta una prova di Destrezza a DC 12 ogni 30 metri o inciampare e subire 1 di danno temporaneo.

Tipologie di caverne

Si possono individuare diverse tipologie di caverne:

- creati dallo scorrere dell'acqua. In questo caso il tunnel può essere parecchio caotico nel suo dipanarsi a causa del tipo di rocce che l'acqua ha incontrato. Ci possono essere ancora fiumi e laghi sotterranei.
- creati dalla erosione. In questo caso l'acqua probabilmente non c'è più se non in minima parte, le caverne risultanti possono essere anche molto grandi con sale di decine se non centinaia di metri di ampiezza.
- possono essere stati creati da un vulcano con lo scorrere della lava. In questo caso il tunnel scavato dalla roccia è spesso lineare e in qualche

maniera levigato, la lava una volta rappresa si è poi sbriciolata nei millenni.

- possono essere caverne artiche, scavate nel ghiaccio dall'acqua. In questo caso valutate bene l'ambiente circostante e la temperatura gelida.
- possono essere caverne artificiali, costruite da creature di diverso tipo.

Le quattro tipologie di Dungeon

I quattro tipi base di dungeon sono definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o combinazioni di più tipi. Occasionalmente, antichi dungeon vengono usati 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 sotterrane ed abbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, è possibile trovare bestie erranti.

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.

The Red Romance Book, Illustration by H.J. Ford

Gli abitanti possono disporre anche di un sistema di comunicazione, e quasi sempre controllano almeno un accesso verso l'esterno.

Alcuni dungeon sono parzialmente occupati e parzialmente vuoti o in rovina. In questi casi, gli occupanti di solito non sono gli originari costruttori del luogo, ma bensì un gruppo di creature intelligenti che hanno stabilito la loro base, tana o fortificazione all'interno del dungeon abbandonato.

Riparo Sicuro: Quando qualcuno vuole proteggere una cosa, spesso la seppellisce sottoterra. Che l'oggetto che vuole proteggere sia un favoloso tesoro, un artefatto proibito o il cadavere di un uomo importante, questi oggetti di valore vengono posti all'interno di un dungeon e circondati da barriere, trappole e guardiani.

Il dungeon del tipo riparo sicuro è quello che avrà più trappole e meno bestie erranti. E' normalmente costruito in base alla funzionalità piuttosto che all'aspetto, anche se a volte viene decorato con statue e pareti dipinte, specie per le tombe di personaggi importanti.

A volte, però, una sala del tesoro o una cripta vengono costruite in modo da ospitare guardiani viventi. Il problema con questa strategia è che occorre tenere in vita le creature tra un tentativo di intrusione e un altro. La magia è di solito la soluzione migliore per rifornire di cibo e acqua queste creature. I costruttori di tombe e sepolcri, di solito, pongono non morti e costrutti, che non hanno bisogno di sostentamento o di riposo, a protezione dei loro dungeon. Le trappole magiche possono attaccare gli intrusi convocando mostri nel dungeon che scompaiono quando terminano il loro compito.

Complesso di Caverne Naturali: Le caverne sotterranee offrono riparo a qualsiasi tipo di creatura delle profondità. Create naturalmente e collegate da un sistema di passaggi labirintici, queste caverne mancano di qualsiasi parvenza di ordine, logica o decorazioni. Senza alcuna potenza intelligente che lo abbia costruito, questo tipo di dungeon è quello che ha minori probabilità di presentare trappole o porte.

Molteplici varietà di funghi vivono nelle caverne, a volte crescendo fino a formare enormi foreste di funghi e vesce, dove si aggirano predatori sotterranei a caccia di chi si nutre di questi vegetali. Alcune varietà di funghi producono un bagliore fosforescente in grado di fornire al complesso di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre zone, l'uso di incantesimi di Luce Diurna può garantire luce sufficiente per la crescita di piante verdi.

Spesso, un complesso di caverne naturali è collegato ad altri tipi di dungeon, essendo stato scoperto quando è stato costruito il dungeon artificiale. Un

complesso di caverne può collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. Un complesso di caverne naturali unito a un altro dungeon, spesso, offre un percorso che le creature sotterranee possono usare per raggiungere un dungeon artificiale e popolarlo.

Esplorazione

Muoversi all'interno di un dungeon richiede attenzione e sangue freddo. Pavimenti accidentati, rumori sinistri, botole e trappole, luci che appaiono e scompaiono rendono non facile avventurarsi in sicurezza in questi ambienti pericolosi.

I personaggi dovranno stare attenti, cercare attivamente trappole, osservare in lontananza e tenere un atteggiamento prudente. Tutto questo significa che il movimento è dimezzato se i personaggi *mettono in essere precauzioni* per evitare problemi.

Descrivere ciò che il personaggio fa per cercare trappole, passaggi.. *problemi* o richiedere una prova (Sopravvivenza oppure Consapevolezza) a DC 12 può dare indicazioni generiche sulla *sensazione* che ci sia qualcosa che non va.

Terreno del Dungeon

Le regole seguenti riguardano i terreni di base che si possono trovare in un dungeon.

Pareti

A volte, pareti in mattoni (pietre accatastate una sopra 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	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

Tabella: Scavare un tunnel

Minatore	Materiale da Scavare - 1 minuto		
	Terreno	Pietra morbida	Pietra dura
Umano	30 cm	15 cm	7 cm
Gnomo	45 cm	30 cm	15 cm
Nano/Orco	55 cm	45 cm	20 cm
Gigante della Pietra	3 m	1.5 m	75 cm
Xorn	6 m	6 m	6m
Elementale della Terra	9 m	9 m	9 m

Le distanze scavate indicate si presume che siano ottenute con vanghe o picconi, altrimenti ridurre ad un terzo.

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 Arrampicarsi 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 Arrampicarsi (DC 25).

Pareti rinforzate Queste sono pareti in mattoni con sbarre di ferro su uno o entrambi i lati, o inserite all'interno della parete stessa per rinforzarla. La Durezza della parete rinforzata resta la stessa, ma i Punti Ferita vengono raddoppiati e la DC per la prova di Forza 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 Arrampicarsi con DC 25 per scalare una parete di pietra scolpita.

Pareti di Pietra Grezza: Queste superfici sono irregolari e raramente piatte. Sono lisce al tocco ma piene di minuscoli buchi, alcove nascoste e sporgenze a varie altezze. Di solito sono bagnate o perlomeno umide, in quanto le caverne naturali sono in genere il prodotto di infiltrazioni d'acqua. Quando una parete di questo tipo da un "altro lato", la parete è di solito spessa almeno 150 centimetri.

E' necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 15 per muoversi lungo una parete di pietra grezza.

Pareti di Ferro: Queste pareti sono poste all'interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le sale del tesoro.

Pareti di Carta: Le pareti di carta sono l'opposto di quelle di ferro, utilizzate come schermi per impedire la vista ma nulla più.

Pareti di Legno: Le pareti di legno si trovano spesso come recenti aggiunte a dungeon più antichi, utilizzate per creare recinti per animali, depositi, o anche solo per dividere in una serie di stanze più piccole una più grande.

Pareti Trattate Magicamente: Queste pareti sono più forti della media, con una Durezza maggiore, con più Punti Ferita e per sfondarle bisogna superare una DC maggiore. La magia può di solito raddoppiare la Durezza e i Punti Ferita della parete e aggiungere fino a +20 alla sua DC per sfondarla. Una parete trattata magicamente ottiene anche un Tiro Salvezza contro Incantesimi che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al Tiro Salvezza pari a 2 + metà del livello dell'incantatore della magia che rinforza la parete. Creare una parete magica richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi e la spesa di 1.500 mo per ogni sezione di 3 per 3 metri.

Pareti con Feritoie: Le pareti con feritoie possono essere costruite con qualsiasi materiale resistente, ma sono di solito fatte in mattoni, pietra scolpita o legno. Permettono ai difensori di scagliare frecce o quadrelli da balestra contro gli intrusi restando dietro la relativa protezione di un muro. Gli arcieri dietro alle feritoie godono di una Copertura superiore che fornisce loro bonus +8 alla Difesa, bonus +1d6 ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Pavimenti

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

Lastricato: Come le pareti in mattoni, i pavimenti possono essere composti da pietre incastrate tra loro. Sono di solito piene di fessure e solitamente appena livellate. Fanghiglie e muffe crescono all'interno di queste fessure. In certi casi l'acqua scorre in piccoli scoli attraverso le pietre o forma pozze stagnanti. Il lastricato è il tipo di pavimento più comune nei dungeon.

Lastricato Irregolare: Col passare del tempo, alcuni pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Acrobatica con DC 10 per correre o Caricare sulla loro superficie. Coloro che falliscono la prova non possono muoversi durante quel round. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l'eccezione e non la regola.

Pavimento di Pietra Scolpita: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. Una prova di Acrobatica con DC 10 è necessaria per correre o Caricare su un simile pavimento. Un fallimento significa che il personaggio può ancora agire, ma non può correre o Caricare in quel round.

Pietrisco Scarso: Piccoli e sparuti detriti sono presenti a terra. Un pavimento su cui sia presente del pietrisco scarso aggiunge 2 alla DC delle prove di Acrobatica.

Pietrisco Denso: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Il pietrisco si considera terreno difficile. Un pavimento cosparso 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 oltre 1.5 metri, obbligando il personaggio a una prova di Arrampicarsi (pag 31) per spostarsi da una superficie a un'altra.

A meno che non ci sia un percorso scavato dal tempo o ben battuto il terreno è considerato diffi-

cile e quindi il movimento è dimezzato, per praticità gradoni sotto i 50cm considerateli terreno difficile e quelli entro 1.5m terreno doppiamente difficile. La Carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, tranne che sui percorsi in questione.

Scivoloso: Acqua, ghiaccio, melma o sangue possono rendere qualunque pavimento descritto in questa sezione più insidioso. I pavimenti scivolosi aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 5.

Grata: Una grata spesso copre una fossa o una zona al di sotto del pavimento principale. Le grate sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d'albero rinforzati. Molte grate hanno cardini che permettono l'accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse a chiave come una porta), mentre altre sono fisse e create per non poter essere spostate. Una tipica grata di ferro spessa 3 centimetri ha 25 Punti Ferita, Durezza 10, e DC 27 per sfondarla o smuoverla.

Sporgenze: Le sporgenze permettono alle creature di camminare al di sopra di un'area sottostante. Spesso sono disposte intorno a fosse, lungo il corso di fiumi sotterranei, come balconate che circondano un'ampia stanza oppure forniscono una posizione dalla quale gli arcieri possono appostarsi per attaccare i nemici dall'alto.

Le sporgenze strette (di ampiezza inferiore a 30 centimetri) richiedono a coloro che vi si muovono sopra delle prove di Acrobatica (DC 15). Un fallimento implica che il personaggio che si stava muovendo cade dalla sporgenza.

A volte le sporgenze hanno una ringhiera. In questi casi i personaggi ottengono Bonus +1d6 alle prove di Acrobatica per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha Bonus +2 alla propria Prova Contrapposta di Forza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Le sporgenze a volte possono anche essere delimitate da balaustre alte 60-90 centimetri. Simili muri forniscono Copertura leggera 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, acido...) 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.

Le porte

Porte Le porte all'interno dei dungeon sono ben più che semplici entrate o uscite. Spesso possono essere dei veri e propri incontri. Le porte dei dungeon si presentano in tre tipi basilari: di legno, di pietra e di ferro.

Tabella: Porte

Tipo di porta	Spessore tipico (cm)	Durezza	Punti Ferita	DC per aprire	
				Bloccata	Chiusa a chiave
Legno semplice	2.5	5	10	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	-	-

Bloccata: DC per Sfondare (prova di Forza, +1d6 con un piede di porco)
Chiusa a Chiave: DC per Scassinare (prova di Disattivare Congegni)
Sfondare una porta a spallate/calci costa 1 Azione. Forzarla con un piede di porco costa 2 Azioni.
Il **fallimento critico** in una prova di Forza significa essersi fatti male nella manovra di sfondamento. Finché non passano almeno 10 minuti non è più possibile sfondare una porta.

Porte di Legno: Costruite con spesse assi inchiodate, a volte rinforzate con sbarre di ferro (poste anche per impedire le deformazioni prodotte dall'umidità dei dungeon), quelle di legno sono il tipo più comune di porta. Le porte di legno variano per durezza: possono essere semplici, buone o robuste. Le porte semplici (DC 15 per sfondarle) non sono progettate per tenere alla larga assalitori motivati.

Le porte di buona fattura (DC 18 per sfondarle), sebbene forti e resistenti, non sono comunque progettate per subire una grande quantità di danni. Le porte robuste (DC 25 per sfondarle) sono rivestite in ferro e sono delle barriere discretamente resistenti contro coloro che cerchino di oltrepassarle. Cardini di ferro sorreggono la porta, e di solito un anello circolare posto al centro serve ad aprirla.A volte, al posto di un anello, una porta dispone di una sbarra di ferro su uno o entrambi i lati che funziona come maniglia.

Nei dungeon abitati queste porte sono di solito ben tenute (non bloccate) e non chiuse a chiave, anche se le zone importanti probabilmente saranno chiuse a chiave.

Porte di Pietra: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso pensate in modo da ruotare su se stesse quando vengono aperte, anche se i nani e altri abili artigiani sono in grado di costruire cardini forti abbastanza da sostenere il peso di una porta di pietra.

Le porte segrete nascoste lungo una parete di pietra sono solitamente di pietra. Altrimenti, le porte di questo tipo sono studiate per diventare resistenti barriere che proteggono qualsiasi cosa si trovi al di là di esse. Di conseguenza si trovano spesso chiuse a chiave o sbarrate.

Porte di Ferro: Arrugginite ma resistenti, le porte di ferro in un dungeon sono dotate di cardini come quelle di legno. Queste porte sono le porte più resistenti del tipo non magico. Sono di solito chiuse a chiave o sbarrate.

Sfondare: Le porte dei dungeon possono essere chiuse a chiave, munite di trappole, rinforzate, sbarrate, sigillate magicamente o, a volte, semplicemente bloccate.

Tutti, ad eccezione dei personaggi più deboli, riusciranno a buttar giù una porta con un pesante attrezzo come un maglio, numerosi incantesimi ed oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa.

DC 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 forza media potrebbe avere qualche speranza di abbattere in un solo colpo.

DC 16–20: Una porta che praticamente chiunque potrebbe sfondare, avendo a disposizione il tempo necessario.

DC 21–25: Una porta che solo una persona forte o molto forte ha una speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.

DC 26 o superiore: Una porta che solo una persona dotata di una forza eccezionale può avere una qualche speranza di sfondare.

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave e così torna utile l'Abilità Disattivare Congegni. Le serrature sono incassate sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature di solito controllano una sbarra di ferro o legno che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene.

I lucchetti fissano tra due anelli, uno sulla porta e uno sul muro. Serrature più complesse, come quelle a combinazione o quelle ad enigma, sono di solito costruite dentro la porta stessa.

La DC per scassinare una serratura con una prova di Disattivare Congegni spesso ricade tra 15 e 30, anche se esistono serrature con DC maggiori o inferiori. Una porta può disporre di più di una serratura, ognuna delle quali da aprire separatamente.. Scassinare una porta o serratura senza attrezzi da scasso comporta una penalità di -1d6 alla prova.

Un fallimento critico nell'apertura di un porta o lucchetto causa la rottura degli attrezzi da scasso.

Le serrature sono spesso dotate di trappole, di solito aghi avvelenati che scattano all'infuori per pungere le dita del ladro.

Spaccare una serratura

Una porta speciale potrebbe avere una serratura senza chiave, ma che richiede che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell'ordine corretto i simboli su un pannello per riuscire ad aprirla.

Porte Bloccate: I dungeon sono spesso luoghi umidi, e in alcuni casi le porte rimangono bloccate, in modo particolare se sono fatte di legno. Di solito si suppone che all'incirca il 10% delle porte di legno e il 5% delle altre porte siano bloccate. Questi valori possono essere raddoppiati (al 20% e 10% rispettivamente) nel caso di dungeon da tempo abbandonati o trascurati.

Porte Sbarrate: Quando un personaggio cerca di sfondare una porta sbarrata, è la qualità della sbarra che fa la differenza, non il materiale della porta in sé. Sfondare una porta chiusa da una sbarra di legno richiede una prova di Forza con DC 25, e la DC sale a 30 nel caso di una sbarra metallica.

I personaggi possono attaccare la porta e distruggerla, lasciando la sbarra appesa nel passaggio sgombro. Usare un piede di porco per forzare una porta incastrata/bloccata concede un +1d6 alla prova.

Sigilli Magici: Incantesimi messi su una porta possono rendere ostico l'attraversamento di una porta.

Una porta su cui è stato lanciato un blocco magico si considera chiusa anche se non ha fisicamente una serratura. E' necessario un incantesimo che scassina o Distruggi magie oppure una prova riuscita di Forza per oltrepassare una porta chiusa in questo modo.

Cardini: La maggior parte delle porte è dotata di cardini. Ovviamente le porte scorrevoli non lo sono (queste sono piuttosto dotate di solchi sul pavimento, che permettono loro di scorrere a lato con facilità).

Cardini Standard: Questi cardini sono di metallo e tengono unita la porta al suo sostegno o alla parete. Ricordarsi che la porta si apre verso il lato dove si trovano i cardini (quindi se i cardini sono dal lato dei PG, la porta si aprirà verso di loro; altrimenti si aprirà verso l'altra direzione).

Gli avventurieri possono rimuovere i cardini uno alla volta superando varie prove di Disattivare Congegni (solo se, naturalmente, sono davanti al lato della porta su cui si trovano i cardini). Una simile azione ha una DC di 20, in quanto molti dei cardini sono arrugginiti o bloccati.

Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha Durezza 10 e 30 Punti Ferita. La DC per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta

Cardini a Inserimento: Questi cardini sono molto più complessi e si trovano solo in zone di eccellente costruzione. Questi cardini sono costruiti dentro la parete e permettono alla porta di aprirsi in entrambe le direzioni. I personaggi non possono raggiungere i cardini per rimuoverli a meno che non sfondino il sostegno della porta o la parete. I cardini a inserimento si trovano di solito sulle porte di pietra, ma a volte si vedono anche su porte di legno o di ferro.

Perni: I perni non sono veri cardini, ma semplici pioli che si protendono dal lato superiore e inferiore della porta e si infilano dentro i buchi nel suo sostegno, permettendole di girare. I vantaggi dei perni è che non possono essere rimossi come i cardini e che sono facili da realizzare. Lo svantaggio è che siccome la porta gira sul suo centro di gravità (di solito nel mezzo), nulla più grosso di metà dell'ampiezza della porta vi può passare attraverso.

Le porte dotate di perni sono di solito di pietra e spesso anche abbastanza larghe per ovviare allo svantaggio. Un'altra soluzione è quella di piazzare il perno verso un'estremità e fare la porta più spessa da quella parte e più sottile dall'altra, in modo che si apra più o meno come una porta normale.

Le porte segrete all'interno di muri spesso ruotano, in quanto la mancanza di cardini rende più facile occultare la presenza della porta. I perni permettono anche a oggetti come una libreria di essere usati come porte segrete.

Porte Segrete: Camuffata da comune porzione di muro (o di pavimento o di soffitto), da libreria, da focolare, da fontana, una porta segreta porta ad un passaggio segreto oppure ad una stanza.

Qualcuno che stia esaminando la zona può trovare una porta segreta (se ne esiste una) con una prova riuscita di Consapevolezza (con DC 20 per una porta segreta comune e DC 30 per una porta molto ben nascosta).

Molte porte segrete richiedono un metodo speciale per essere aperte, come un bottone nascosto o una piastra a pressione. Le porte segrete possono aprirsi come porte comuni, girare su un perno, scorrere, sprofondare, sollevarsi o anche calare come un ponte levatoio.

Un costruttore potrebbe piazzare una porta segreta molto bassa vicino al pavimento oppure molto in alto su un muro, in modo da rendere più difficile sia il rinvenimento che l'utilizzo della porta.

Porte Magiche Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Potrebbe essere protetta dai danni, con una Durezza maggiore o un numero maggiore di Punti Ferita, oltre che un bonus al Tiro Salvezza migliorato. Una porta magica potrebbe non condurre allo spazio che si trova dietro di essa, ma essere in realtà un portale verso un luogo molto distante o addirittura verso un altro piano di esistenza. Altre porte magiche potrebbero aver bisogno di una parola d'ordine o di chiavi speciali per aprirsi.

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 Forza con DC 25.

Pareti, Porte ed azioni di Individuazione

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono generalmente sufficientemente spessi da bloccare la maggior parte delle Divinazioni. Le pareti di legno, le porte di legno e di pietra in genere non sono sufficientemente spesse da fare altrettanto. Tuttavia, una

porta segreta di pietra costruita in un muro e spessa come il muro stesso (almeno 30 centimetri) bloccherà la maggior parte di queste Azioni.

Scale Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Un personaggio può salire o scendere una scala come parte del suo movimento senza penalità ma non può correre. Aumentate la DC di qualsiasi prova di Acrobatica effettuate su una scala di 4. Alcune scale, particolarmente ripide, vengono trattate come terreno difficile.

Pericoli nei Dungeon

Nei dungeon e nelle caverne oltre ai mostri ci sono anche altri pericoli tra crolli, muffe, funghi e altro.

Crolli e Cedimenti (grado di Sfida 8)

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di essere schiacciati da tonnellate di pietra, ma anche, qualora dovessero sopravvivere, di rimanere bloccati sotto un mucchio di detriti o di essere impossibilitati a raggiungere un'uscita.

Un crollo seppellisce chiunque si trovi nel mezzo della zona sepolta, e quindi i detriti che rotolano via infliggeranno danni a tutti coloro che si trovano nelle zone periferiche alla zona sepolta. Un tipico corridoio soggetto a un crollo potrebbe disporre di una zona sepolta con raggio 3 metri e una zona di scorrimento con raggio di mischia all'estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Ingegneria con DC 20 o Professione Muratore con DC 20. 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 forza. Un personaggio può provocare un crollo distruggendo la metà dei pilastri che reggono il soffitto.

I personaggi che si trovano nella zona sepolta subiscono 8d6 danni, o danni dimezzati se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. A quel punto sono sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch'essi sepolti, se falliscono il Tiro Salvezza.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per ogni minuto che rimangono sotto le macerie. Se un personaggio in queste condizioni cade privo di sensi, deve effettuare una prova di Costituzione 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 (1000 kg). Equipaggiato con gli strumenti adatti, come un piccone, un piede di porco, o una pala, uno scavatore può impiegare la metà del tempo che impiegherebbe facendolo a mano. Si potrebbe anche concedere a un personaggio sepolto di liberarsi da solo superando una prova di Forza con DC 25.

Henry Justice Ford

Fanghiglie, Muffe e Funghi

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano, temete le colonne di muffa! Per quanto riguarda gli incantesimi ed altri effetti speciali, tutte le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerati vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe pericolose sono dotate di un grado di Sfida, e i personaggi guadagnano Punti Esperienza per averle incontrate.

Una lucida melma organica ricopre qualsiasi cosa che rimanga per troppo tempo immersa nell'oscurità e nell'umidità dei dungeon. Questo tipo di fanghiglia, benché possa essere repellente, non è 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.

Sono luminosi al buio, credetemi! e fritti sono ancora meglio!

Fanghiglia Verde (grado di Sfida 4): Questo pericolo dei dungeon è una varietà insidiosa della normale fanghiglia. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici che vi entrano in contatto, ed è addirittura capace di dissolvere i metalli. Di un verde splendente, bagnata 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 1 danno alla Costituzione per ogni round in cui divora la carne. Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere asportata da una creatura (con la probabile distruzione dell'oggetto utilizzato per asportarla), ma dopo il primo round deve essere congelata, bruciata o tagliata (infliggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o un incantesimo di rimuovi malattia distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Nel caso di legno o metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la Durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

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 (grado di Sfida 6): Se disturbata, nel raggio di 3 metri rilascia una nube di spore velenose. Tutti coloro entro raggio di 3 metri dalla muffa devono superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subiscono 1d3 danni a Costituzione. Un altro Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 è necessario una volta per round per i successivi 5 round o per evitare di subire altri 1d3 danni a Costituzione. Un Tiro Salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

Muffa Marrone (grado di Sfida 2): La muffa marrone si nutre di calore, estraendolo da tutto ciò che la circonda. Di solito si presenta in chiazze con diametro di dimensione 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.

Esempio di Trappole da dungeon

Viene indicato il nome della trappola, la DC per la prova di Sopravvivenza per trovare la trappola e le indicazioni d'uso della stessa.

Stanza allagata, DC 17: se i personaggi non notano la piastra a pressione sul pavimento questa farà sigillare la porta di ingresso e la stanza incomincerà a riempirsi d'acqua. La stanza si riempie d'acqua in 10 round. Una prova di Sopravvivenza a DC 15, combinata con una prova di Nuotare DC 12, fa rilevare la piastra che attiva la fuoriuscita d'acqua.

Stanza stritolante, DC 15: se i personaggi non notano la piastra a pressione sul pavimento questa farà sigillare la porta di ingresso e fortissimi rumori di stridii ed ingranaggi riempiranno la stanza. Le pareti incominceranno ad avvicinarsi tra loro come il soffitto al pavimento. Se i personaggi non trovano la mattonella nascosta (DC 17) subiranno 10d6 di danno da stritolamento. La trappola è più facile da rilevare di altre perché le pareti sono più spesse rendendo la stanza più piccola.

Soffitto schiacciante, DC 18: se i personaggi non notano il sistema di attivazione (piastra a pressione, cavo, raggio di luce interrotto..) una sezione di soffitto di 3m x 3m cadrà sui i personaggi con un danno di 3d6.

Tunnel di ragnatele, DC 12: questo tunnel è evidentemente pieno di ragnatele fitte, dense, robuste. Se i personaggi entrano si considerano Intralciati. Dopo 1d4 round di permanenza un attivatore genererà una scintilla dando fuoco alle ragnatele. Ogni round all'interno del tunnel si subiscono 2d4 di danno da fuoco.

Fossa, DC 15: il personaggio disattento farà crollare una sezione di 3m x 3m di pavimento su una fossa. Questa può essere una semplice fossa (1d6 di danno da caduta), con spuntoni (1d6+2d4), con acido (1d6 per round), con non morti...

Garrotte, DC 14: questa trappola può essere molto insidiosa. Un filo affilato magicamente è a 1 metro da terra, tra una parete e quella opposta e scorre verso i giocatori. E' necessario una prova di Atletica DC 13 oppure subire 2d6 di danno da taglio.

Posta schiacciante, DC 16: questa porta appena toccata rotea su dei cardini centrali e roteando picchia il personaggio (o personaggi se un grande portone). Causa 1d6 di danno da botta e continua a roteare per 1d6 round.

Trincia Dito, DC 14: questa trappola è molto subdola. Si presenta con un foro di circa 1 cm di diametro e profondo 7 cm. Qualsiasi cosa che ne tocchi il fondo farà scattare la trappola, causando 2d4 di danno al dito/oggetto inserito. La lama potrebbe anche essere avvelenata.

Pericoli in Avventura

> Un'avventura è un risultato ragionevole. Due sono meglio, tre meritano di essere tramandate, e quattro... nessuno potrà mai contestare quattro avventure. (John Steinbeck)
>
> Corre meno pericoli colui che, anche se è al sicuro, sta in guardia. (Publilio Siro)

Il mondo è pieno dì pericoli oltre che di draghi ed immondi famelici. I pericoli sono minacce 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 (grado di Sfida 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 Arcana 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 contro incantesimo immediato. Se si ottiene un critico nella Prova di Magia questo riesce a passare il contro incantesimo ma non genera ulteriori effetti.

Se l'incantesimo fallisce il rilascio di energia magica infligge 2d6 danni da forza in un'esplosione in un raggio di 3 metri centrata su chi ha tentato l'incantesimo; un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 15 permetti di dimezzare questo danno.

Una magia manifestata da un oggetto fallisce sempre.

Se più scoppi sovrapposti colpiscono lo stesso bersaglio, si applica solo quello più dannoso. Una magia che ha resistito ad un tentativo di dissoluzione, non viene influenzato nuovamente a meno che non esca e rientri nell'antidweomer.

Gli antidweomer più potenti sono ancora più distruttivi. Ogni +1 di incremento del grado di Sfida aumenta di 1d6 il danno la DC del Tiro Salvezza di 1.

Aria Viziata (grado di Sfida 1 o 4)

Un pericolo invisibile, le sacche di gas sono un rischio per minatori, speleologi e avventurieri che investigano nelle caverne. I gas ininfiammabili 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 (grado di Sfida 4). Questo gas sostituisce l'aria respirabile nei polmoni, provocando affaticamento: inoltre, qualsiasi fiamma aperta o scintilla causa un'esplosione che infligge 6d6 danni (TS su Riflessi con DC 15 dimezza) a chi è nella caverna o entro 3 metri da un ingresso. Il fuoco brucia l'ossigeno nell'aria, rendendola irrespirabile per 2d4 minuti. Dopo un'esplosione, il gas infiammabile generalmente impiega molti giorni per ritornare a livelli pericolosi.

Parassiti

Parassiti come cercaorecchie o larve necrofaghe provocano parassitosi, un tipo 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) uccide immediatamente una parassitosi, l'immunità alle Malattie non offre protezione, dato che è causata da parassiti.

Cercaorecchie (grado di Sfida 5)

I cercaorecchie sono minuscoli vermi bianchi che vivono nel legno marcio o altri detriti organici. Si 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 Tiro Salvezza: 1 ogni ora
Effetti: 1d3 a Costituzione se fallisce il Tiro Salvezza

Cristalli Mnemonici (grado di Sfida 3)

I cristalli mnemonici sono grandi (3-12 metri d'altezza) grappoli di cristalli di quarzo viola che irradiano un'aura di alterazione forte. Per identificarli occorre una prova di Arcana con DC 25.

I cristalli 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 3 metri dai cristalli.

Se il tiro fallisce, perdono 1 slot di incantesimo (un incantesimo in meno lanciabile) a disposizione. Danneggiando o rompendo i cristalli, le magie assorbite vengono espulsi con un'esplosione di energia mentale che infligge 1d4 danni alla Saggezza a tutti coloro che si trovano entro 6 metri di raggio.

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 (grado di Sfida 4)

Una volta occupato un corpo vivente, le larve scavano verso il cuore, il cervello e altri organi interni chiave dell'ospite, provocandone infine la morte.

Nel primo round di parassitosi, applicando del fuoco nel foro di ingresso si possono uccidere le larve e salvare l'ospite, ma questo subisce 1d6 danni da fuoco.

Anche estrarle funziona, ma più a lungo le larve restano nell'ospite, più danni provoca questo metodo. Per estrarre le larve occorre un'arma tagliente ed una prova di Pronto Soccorso con DC 20, infliggendo 1d6 danni per ogni round che l'ospite è stato afflitto da parassitosi. Se la prova di Pronto Soccorso riesce una larva viene rimossa. Rimuovi Malattia uccide tutte le larve necrofaghe presenti in un ospite.

Larve Necrofaghe

Tipo: Parassitosi
TS: Tempra DC 17
Insorgenza: immediata
Frequenza: 1/round
Effetti: 1d2 danni a Costituzione per larva

Minerale Magnetizzato (grado di Sfida 2)

Le strane energie del mondo sotterraneo possono caricare pietre e vene di minerali con potenti campi magnetici, creando un pericolo per chi porta o indossa metalli ferrosi. Tutte le cose di ferro o acciaio portate entro raggio di 3 metri dal minerale sono trascinate verso di esso.

Neodimio

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 Forza DC 20-25

Polla Maledetta (grado di Sfida 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 (NdA: anche sapropel o melma fetida, usato in geologia per indicare una fanghiglia di colore nerastro, pastosa e più o meno costipata, originatasi per il depositarsi in acque stagnanti o poco mosse di resti di organismi mescolati a gusci calcarei o silicei di microrganismi e a sostanze argillose), mentre la polla sembra raggiungere una profondità di 12 metri.

Le prove di Nuotare nella polla subiscono penalità -10, la velocità viene ridotta alla metà del normale a causa di questi effetti, si è considerati Distratti nel lancio gli incantesimi.

Una polla maledetta irradia una forte magia, e può essere distrutta da Distruzione Magie o da Rimuovi Maledizione.

Quercia Velenosa (grado di Sfida 1 o 3)

Il contatto con una quercia velenosa (grado di Sfida 1) causa una dolorosa 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 (grado di Sfida 3). Una prova di Natura (o Erboristeria) 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 Destrezza, la creatura è Inferma finché i danni non guariscono

Cura: 1 TS

Prepararsi per il riposo

Ogni avventuriero deve riposarsi ogni tanto, lo deve fare con attenzione e stando attento a non incorrere in brutte e pericolose sorprese.

Ogni volta che un personaggio termina un periodo di 24 ore senza dormire almeno 8 ore, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12, altrimenti diventa Affaticato.

Ogni riposo mancato ulteriore lo renderà ancora più Affaticato cumulando le penalità relative. Se il personaggio resta sveglio per più giorni, lottare contro il sonno diventa più difficile. Dopo le prime 24 ore, la DC aumenta di 4 per ogni periodo consecutivo di 24 ore trascorso senza aver dormito 8 ore. La DC torna a 12 quando il personaggio completa un riposo di almeno 8 ore.

Dormire in armatura media o pesanti rende Affaticati, tranne se hai l'Abilità Seconda pelle.

Non si riesce a dormire le 8 ore ad intervalli minori di 16 ore.

Organizzare i Turni di Guardia

Se il gruppo è numeroso i turni di guardia per vegliare e controllare l'ambiente diventano più corti.

Tabella: Durata turni di guardia

In questa tabella vengono indicate la durata dei turni di guardia ed il tempo totale di riposo del gruppo, nell'ipotesi di riposare almeno 8 ore.

Membri del gruppo	Durata del Turno	Durata Totale
2	8 h	16 h
3	4 h	12 h
4	2 h e 30 min.	10 h e 30 min.
5	2 h	10 h
6	1 h e 30 min.	9 h e 30 min.

Un rumore brusco concede una prova di Consapevolezza a DC 15, oppure pari alla prova di Muoversi Silenziosamente +8 dell'avversario, per svegliarsi.

Antica mappa di Parigi

Avventure e Trappole

> Chi pone la trappola sempre allo stesso posto non prenderà alcun'iguana. (Proverbio Africano)

Quasi ovunque si può incontrare una trappola. Le trappole possono essere di natura magica o meccanica. Le trappole meccaniche comprendono fosse, frecce, massi che cadono, stanze piene d'acqua, lame rotanti e qualsiasi altra cosa che dipenda da un meccanismo per operare. Le trappole magiche sono congegni magici trappola o incantesimi trappola. I congegni magici trappola quando attivati generano gli effetti di un incantesimo. Gli incantesimi trappola sono incantesimi come glifo di interdizione e simbolo che funzionano come trappole.

Le Trappole nel Gioco Quando gli avventurieri si imbattono in una trappola, dovreste sapere come la trappola si attiva e cosa faccia, oltre ad avere un'idea di come i personaggi possano individuare la trappola e riuscire a disarmarla o evitarla.

Attivare una Trappola

La maggior parte delle trappole si attivano quando una creatura giunge in un punto o tocca qualcosa che il creatore della trappola voleva proteggere. Normali sistemi di attivazione sono pedane a pressione o false sezioni di pavimento, tirare un cavo, girare una maniglia e usare la chiave sbagliata nella serratura. Le trappole magiche spesso si attivano quando una creatura entra in un'area o tocca un oggetto. Alcune trappole magiche (come l'incantesimo glifo di interdizione) possiedono delle condizioni di attivazione più complesse, tra cui l'impiego di parole d'ordine per impedire l'attivazione della trappola.

Individuare e Disabilitare una Trappola

Di solito, alcuni elementi di una trappola sono ben visibili a un'attenta ispezione.

La descrizione della trappola specifica le prove e le DC necessarie per individuarla, disabilitarla o entrambe. Un personaggio che cerchi attivamente una trappola può tentare una prova di **Sopravvivenza** contro la DC della trappola.

Il Narratore può anche comparare la DC per individuare la trappola contro il punteggio di Sopravvivenza (a tiro 8) dei personaggi al fine di determinare se un membro del gruppo noti la trappola. Se gli avventurieri notano la trappola prima di attivarla, potrebbero tentare di disarmarla, in maniera permanente o abbastanza a lungo da permettergli il passaggio.

Il Narratore potrebbe richiedere una prova di Disattivare Congegni. Se non si hanno attrezzi da scasso o adeguati la prova la fai con un -1d6 di penalità. Può essere usata anche l'abilità Sopravvivenza seppure con un -2d6 per disattivare una trappola, lucchetto..., in questo caso la durata dell'operazione è pari ad 1 Azione per DC della trappola.

Se si vuole disattivare temporaneamente una trappola aggiungete 6 alla difficoltà. Questo disattiverà la trappola per 2d4 minuti.

Una trappola magica può essere disattivata con una prova di Disattivare Congegni purché il valore di Arcana sia almeno 1/4 della DC della trappola in aggiunta a qualsiasi altra prova indicata nella descrizione della trappola. L'incantesimo Dissolvi Magie ha una probabilità di annullare la maggior parte delle trappole magiche.

Se la prova per disattivare o disabilitare la trappola fallisce e si ottiene un fallimento critico (due 1 o 2 due ed un 1 nella prova) la trappola scatta.

Nella maggior parte dei casi, la descrizione della trappola è abbastanza chiara da far sì che il Narratore possa giudicare se le azioni di un personaggio localizzino o sventino la trappola.

Usate il buon senso, attingendo alla descrizione della trappola per determinare ciò che accade. Nessun progetto di trappola potrebbe mai essere in grado di anticipare ogni possibile azione che i personaggi possano tentare di effettuare.

Il Narratore dovrebbe permettere a un personaggio di scoprire una trappola senza dover effettuare prove di competenza se una sua azione o descrizione di quello che fa riuscirebbe palesemente a rivelare la presenza della trappola.

Sventare le trappole può essere un pò più complicato. Prendiamo il caso di un forziere difeso da una trappola. Se il forziere viene aperto senza tirare sulle due maniglie messe ai lati, un meccanismo posto al suo interno spara una raffica di aghi avvelenati verso chiunque vi si trovi di fronte.

Dopo aver ispezionato il forziere e aver effettuato qualche prova, i personaggi non sono ancora certi che sia munito di trappole. Piuttosto che aprire il forziere, essi puntano uno scudo di fronte a esso e lo aprono a distanza usando un'asta di ferro. In questo caso, la trappola si attiva, ma la raffica di aghi viene sparata contro lo scudo senza nuocere a nessuno.

Le trappole sono spesso progettate con meccanismi che permettono di disarmarle od oltrepassarle.

Effetti delle Trappole

Gli effetti delle trappole possono essere da semplici inconvenienti a letali. La descrizione di una trappola specifica cosa accade quando viene attivata. Il bonus di attacco di una trappola, la DC del Tiro Salvezza per resistere ai suoi effetti, e il danno che infligge possono variare in base alla pericolosità della trappola.

Usare la tabella DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole e la tabella Gravità del Danno

per Livello come suggerimenti sui tre livelli di gravità delle trappole.

Tabella: DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole

Pericolosità della Trappola	DC Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Contrattempo	13-14	+4 a +6
Pericolosa	16-20	+8 a +10
Mortale	21-26	+12 a +15

Tabella: Gravità del Danno per Livello

Livello Personaggio	Contrattempo	Pericolosa	Mortale
1°-4°	1d10	2d10	4d10
5°-10°	2d10	4d10	10d10
11°-16°	4d10	10d10	18d10
17°-20°	10d10	18d10	24d10

Trappole Complesse

Le trappole complesse funzionano come le trappole normali, eccetto che una volta attivate eseguono una serie di azioni ogni round.

Una trappola complessa trasforma il processo dell'affrontare una trappola in qualcosa di più simile a un incontro di combattimento. Quando si attiva una trappola complessa, tirare la sua iniziativa.

La descrizione della trappola comprende un bonus di iniziativa. Durante il suo round, la trappola si attiva di nuovo, effettuando spesso un'azione, che sia un attacco, un effetto che muta nel tempo, una sfida dinamica. Altrimenti, la trappola complessa può essere individuata e disabilitata nei soliti modi.

Trappole di Esempio

Ago Avvelenato

Trappola meccanica

Un ago avvelenato è nascosto all'interno della serratura di un forziere, o altro oggetto che si possa aprire. Aprire il forziere senza la chiave adeguata farebbe scattare l'ago, che dispensa una dose di veleno.

Quando la trappola viene attivata, l'ago si estende per 7,5 centimetri dalla serratura. Una creatura a gittata subisce 1 danno perforante e 11 (2d10) danni da veleno, e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 20 o prendere -1d6 al Tiro per Colpire e -1d6 alle prove di Competenza per 1 ora.

Il personaggio che superi una prova di Sopravvivenza con DC 22, può dedurre la presenza della trappola dalle modifiche apportate alla serratura per ospitare l'ago. Una prova superata di Disattivare Congegni facendo uso di attrezzi da scasso, disarma la trappola rimuovendo l'ago dalla serratura. Una prova fallita per scassinare la serratura fa scattare la trappola. Dichiarare di incastrare un bastone nella serratura è altrettanto efficace nel disattivare la trappola.

Dardi Avvelenati

Trappola meccanica

Quando una creatura calpesta una pedana a pressione nascosta, dei dardi avvelenati vengono sparati da un meccanismo a molla o da tubi pressurizzati astutamente nascosti all'interno delle pareti circostanti. Un'area potrebbe presentare più pedane a pressione, ciascuna collegata alla propria serie di dardi.

I minuscoli fori nelle pareti sono celati da polvere e ragnatele, oppure astutamente celati tra i bassorilievi, murali o affreschi che adornano la stanza. La DC della prova per notarli (Sopravvivenza) è 18.

Il personaggio che superi una prova di Sopravvivenza con DC 18, può dedurre la presenza della pedana a pressione nascosta dalle differenze nella pavimentazione di cui è composta rispetto al resto del pavimento.

Incuneare una punta di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione previene l'attivazione della trappola. Riempire i fori di tessuto o cera impedisce la fuoriuscita dei dardi contenuti all'interno.

La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo così sparare quattro dardi. Ogni dardo effettua un attacco a distanza con un bonus di attacco +10 contro un bersaglio casuale entro 3 metri dalla pedana a pressione (la visuale non ha alcun impatto su questo tiro di attacco).

Se non ci sono bersagli nell'area, il dardo non colpisce nulla. Un bersaglio colpito subisce 2 (1d4) danni perforanti e deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 e subire 11 (2d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Fosse

Trappola meccanica

Presentiamo di seguito quattro tipi base di fosse.

Fossa Semplice

La fossa semplice è un buco scavato nel terreno. Il buco è coperto da un grosso tessuto ancorato ai margini della fossa e mimetizzato con terra e detriti. La DC per notare la fossa è 12. Chiunque metta piede sul tessuto cade all'interno della buca e si tira dietro il tessuto, subendo danni in base alla profondità della fossa (di solito 3 metri, ma alcune fosse sono più profonde).

Fossa Nascosta

Questa fossa possiede una copertura fatta di materiale identico a quello del pavimento circostante. Superando una prova di Consapevolezza con DC 18 si nota l'assenza di tracce nella sezione di pavimento che forma la copertura della fossa.

È necessario superare una prova di Sopravvivenza con DC 18 per confermare che quella sezione di pavimento copra in realtà una fossa.

Quando una creatura mette piede sulla copertura, questa si spalanca come una botola, facendo precipitare l'intruso nella fossa sottostante. La fossa è profonda solitamente tra i 3 e i 6 metri, ma può esserlo anche di più.

Una volta che la fossa è stata individuata, uno spuntone di ferro o simile oggetto può essere conficcato tra la copertura della fossa e il terreno circostante per impedire che la copertura si apra, rendendo sicuro il passaggio. La copertura può anche essere tenuta chiusa magicamente tramite l'incantesimo Serratura Magica o magie simili.

Fossa a Scatto

Questa fossa è identica alla trappola fossa nascosta, con un'eccezione fondamentale: la botola che copre la fossa nasconde un meccanismo a molla. Dopo che una creatura è caduta nella fossa, la copertura si richiude di scatto per intrappolare la vittima al suo interno.

È necessario superare una prova di Forza con DC 20 per aprire a forza la copertura. La copertura può essere anche distrutta. Un personaggio all'interno della fossa può anche tentare di disabilitare il meccanismo a molla dall'interno superando una prova di Disattivare Congegni on DC 18 e utilizzando attrezzi da scasso, purché possa raggiungere e vedere il meccanismo in questione. In alcuni casi, un altro meccanismo fa riaprire la fossa.

Fossa con Spuntoni

La fossa è una fossa semplice, nascosta o a scatto, sul cui fondo si trovano delle punte di legno o degli spuntoni di ferro. Una creatura che caschi nella fossa subisce 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni, oltre al danno da caduta.

Versioni più crudeli di questa trappola sono munite di veleno cosparso sulle punte collocate in fondo alla fossa. In quel caso, chiunque subisca danni perforanti dagli spuntoni deve anche effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 16 e subire 22 (4d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Rete che Casca

Trappola meccanica

Questa trappola usa un cavetto per liberare una rete appesa al soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra due colonne o alberi. La rete è nascosta da ragnatele o fogliame. La DC (Sopravvivenza) per notare il cavetto e la rete è 15. Una prova superata di Disattivare Congegni con DC 20 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto.

Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con -1d6 usando un'arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Quando la trappola viene attivata, la rete viene rilasciata coprendo un'area quadrata di 3 metri di lato. Tutte le creature nell'area vengono intrappolate dalla rete e sono intralciate, mentre quelle che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra, con modificatore Forza, con DC 13 cadono anche prone.

Una creatura può usare 2 Azioni per effettuare una prova di Forza DC 13, liberando se stessa o un'altra creatura a portata se la supera.

La rete ha Difesa 10 e 20 Punti Ferita. infliggere 5 danni taglienti alla rete ne distrugge una sezione quadrata di 1 metro di lato, liberando qualsiasi creatura intrappolata in quella sezione.

Sfera Rotolante

Trappola meccanica

Quando 10 o più chili vengono posti sulla pedana a pressione della trappola, una botola nascosta nel soffitto si apre, rilasciando una sfera di 3 metri di diametro interamente fatta di pietra.

Superando una prova di Sopravvivenza con DC 20 un personaggio può notare la botola e la pedana a pressione. Se un esame del pavimento è accompagnato da una prova superata di Sopravvivenza con DC 20, rivelerà la presenza della pedana a pressione tramite la differenza di struttura della pavimentazione che la accomoda. La stessa prova effettuata mentre si controlla il soffitto, rivelerà la presenza di una botola. Incuneare uno spuntone di ferro o un altro oggetto sotto la pedana a pressione impedirà l'attivazione della trappola.

L'attivazione della sfera fa sì che tutte le creature presenti tirino per l'iniziativa. La sfera tira l'iniziativa con un bonus di +8.

Durante il suo round, la sfera si muove di 18 metri in linea retta. La sfera può muoversi attraverso lo spazio di una creatura, e le creature possono muoversi attraverso lo spazio che occupa, considerandolo terreno difficile.

Ogni qualvolta la sfera entri nello spazio di una creatura o una creatura entri nel suo spazio mentre la sfera sta rotolando, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subire 55 (10d10) danni da botta e cadere prona.

La sfera si ferma quando colpisce un muro o una barriera simile. Non può girare gli angoli, ma gli abili costruttori di sotterranei incorporano lievi

curve e svolte curvilinee nei passaggi limitrofi che permettono alla sfera di continuare a muoversi.

Con 2 Azioni, una creatura entro 1 metro dalla sfera può tentare di rallentarla superando una prova di Forza con DC 20. Se la prova viene superata, la velocità della sfera viene ridotta di 3 metri. Se la velocità della sfera scende a 0, arresta il movimento e non è più una minaccia.

Soffitto che Crolla

Trappola meccanica

Questa trappola usa un cavetto per fare crollare i sostegni che sorreggono una sezione instabile di soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra i due sostegni. La DC (Sopravvivenza) per notare il cavetto è 13. Una prova superata di Disattivare Congegni con DC 20 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto.

Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con -1d6 usando un'arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Chiunque ispezioni i sostegni può facilmente dedurre che sono solo appoggiati. Con un'azione, il personaggio può far cadere un sostegno e attivare la trappola.

Il soffitto sopra il cavetto è in cattivo stato, e chiunque possa vederlo può capire che rischia di crollare. Quando la trappola viene attivata, il soffitto instabile crolla. Tutte le creature nell'area sotto la sezione instabile devono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20, subendo 22 (4d10) danni da botta se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano. Una volta attivata la trappola, il pavimento dell'area è pieno di macerie e diventa terreno difficile.

Statua Soffia Fuoco

Trappola magica

Questa trappola si attiva quando un intruso calpesta una pedana a pressione nascosta, liberando una vampata di fiamme magiche da una statua vicina.

La DC (Sopravvivenza) per notare la pedana a pressione o segni di bruciature sul pavimento e le pareti è 20. Un incantesimo o altro effetto che può percepire la presenza di magia, come individuazione del magico, rivela un'aura magica di invocazione intorno alla statua.

La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo sì che dalla statua scaturisca un cono di fuoco di 9 metri. Tutte le creature nel cono devono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano.

Infilare uno spuntone di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Una prova di Disattivare Congegni a DC 20 (ed è necessario avere 3 in Arcana) disattiva la trappola. Un dissolvi magie (DC 17) lanciato sulla statua distrugge la trappola.

Trappola ad incantesimo

Trappola magica

Le trappole di cui sopra possono essere dotate di un incantesimo che si attiva con la trappola. I Tiri Salvezza per resistere all'incantesimo sono i medesimi dell'incantesimo lanciato da oggetto o come indicato nella descrizione della trappola.

Altri esempi di trappole

Sono qui presentata ulteriori trappole per la vostra gioia.

Piccola legenda:

Grado di Sfida: indica quale è il grado di sfida della trappola

Tipo: se la trappola è di tipo meccanico o magico

DC Sopravvivenza: quale è la prova e difficoltà per rivelare la trappola

DC Disattivare Congegni: quale è la prova e difficoltà per disattivare la trappola.

Attivatore: se si attiva a contatto o distanza

Ripristino: se è possibile ripristinare la trappola una volta scattata

Effetto: quale è l'effetto della trappola

Dardo Avvelenato

grado di Sfida: 1

Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: contatto

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco a distanza 12 metri +10 (1d3 di danno più Bava fermentata di Lucos)

Freccia

grado di Sfida: 1

Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: contatto

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d8+1/×3)

Fossa

grado di Sfida: 1

Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: posizione

Ripristino: manuale

Effetto: fossa profonda 3 metri (2d6 danni da caduta)

TS: Riflessi DC 20 evita

Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli raggio di 3 metri)

Lama Falciante

grado di Sfida: 1

Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: posizione

Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +10 (1d8+1/×3)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea entro 3 metri)

Fossa con Spuntoni
grado di Sfida: 2
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda 3 metri m (2d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +10, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Onda rovente
grado di Sfida: 2
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 26
DC Disattivare Congegni/Arcana: 26/6
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 2d4 danni da fuoco
TS: Riflessi DC 11 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 6 metri di lunghezza e 3 metri di finale)

Giavellotto
grado di Sfida: 2
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d6+6), entro raggio 6 metri

Freccia Acida
grado di Sfida: 3
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 27
DC Disattivare Congegni/Arcana: 27/7
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco distanza di 16 metri (2d4 danni da acido per 4 round)

Fossa Celata
grado di Sfida: 3
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20 Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda media (3d6 danni da caduta)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Arco Elettrico
grado di Sfida: 4
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni/Arcana: 20/5
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Arco elettrico, 4d6 danni da elettricità
TS: Riflessi DC 20 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea a distanza 6 metri)

Falce a Parete
grado di Sfida: 4
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: automatico
Effetto: Attacco in mischia +20 (2d4+6)

Blocco in Caduta
grado di Sfida: 5
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +15 (6d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Colpo Infuocato
grado di Sfida: 6
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni/Arcana: 30/8
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 8d6 danni da fuoco, distanza 3 metri
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cilindro di raggio 3 metri)

Freccia Avvelenata
grado di Sfida: 6
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 18 metri +15 (1d6 più Veleno ×3)

Zanne Gelide
grado di Sfida: 7
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 3 round
Ripristino: nessuno
Effetto: distanza 3 metri (spruzzo di acqua gelata, 3d6 danni da freddo)
TS: Riflessi DC 20 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 3x3x3 metri)

Trappola a Gas
grado di Sfida: 8
Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: riparabile
Effetto: Gas velenoso
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza 3x3x3 metri)

Raffica di Frecce
grado di Sfida: 9
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 25
Attivatore: visivo (Occhio Arcano)
Ripristino: riparabile
Effetto: Attacco a distanza +20 (6d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 6 metri)

Fossa Celata con Spuntoni
grado di Sfida: 8
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cubo con lato 3x3x3 metri)

Pavimento Folgorante
grado di Sfida: 9
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 26
DC Disattivare Congegni/Arcana: 26/7
Attivatore: prossimità (Allarme)
Durata: 1d6 round
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco di contatto in mischia +9, 4d6 danni da Elettricità
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 6x6x3 metri)

Risucchio di Energia
grado di Sfida: 10
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 34
DC Disattivare Congegni/Arcana: 34/9
Attivatore: visivo (Visione del Vero)
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco di contatto a distanza 18 metri +10, Punti Ferita max calano di 10d4 + Affaticata.
TS: Tempra DC 23 nega dopo 24 ore

Stanza di Lame
grado di Sfida: 10
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 1d4 round
Ripristino: riparabile
Effetto: Attacco in mischia +20 (3d8+3)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di 3x3x3 metri)

Cono di Schegge di Ghiaccio
grado di Sfida: 11
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni/Arcana: 30/8
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: cono di lance di ghiaccio, 15d6 danni da freddo
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 18 metri di lunghezza e 6 metri finali)

Lancia Mortale
grado di Sfida: 18
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: visivo
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco a distanza 36 metri +20 (1d8+6 più veleno)

Inferno di fuoco
grado di Sfida: 13
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 31
DC Disattivare Congegni/Arcana: 31/8
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 60 danni da fuoco
TS: Riflessi DC 14 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di 6 metri di raggio)

Masso Schiacciante
grado di Sfida: 15
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +15 (16d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Attacco Potenziato
grado di Sfida: 16
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 33
DC Disattivare Congegni: 33
Attivatore: visivo (Visione del Vero)
Ripristino: nessuno
Effetto: +9 contatto a distanza 18 metri, 30d6 danni, TS: Tempra DC 19 riduce a 5d6 danni

Galleria di Fulmini
grado di Sfida: 17
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 29
DC Disattivare Congegni: 29
Attivatore: prossimità (Allarme)
Durata: 1d6 round
Ripristino: nessuno

Effetto: 8d6 danni da Elettricità)
TS: Riflessi DC 16 dimezza
Bersaglio: tutti i bersagli in una corridoio di 12x3x3 metri

Fossa Avvelenata
grado di Sfida: 12
Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno più veleno)
TS: Riflessi DC 25 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3x3 metri)

Sciame di Meteore
grado di Sfida: 19
Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
Attivatore: visivo
Ripristino: nessuno
Effetto: 4 meteore a bersagli separati, +9 contatto a distanza 27 metri, 2d6 da impatto più 6d6 danni da fuoco
TS: Riflessi DC 23 dimezza danni da fuoco
Bersaglio: bersagli multipli (quattro bersagli, due dei quali non possono trovarsi ad una distanza superiore ai 12m l'uno dall'altro)

Distruzione
grado di Sfida: 20
Tipo magico
DC Sopravvivenza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Tiro Salvezza Morte
TS: Tempra DC 23 riduce a 5d12 danni altrimenti 10d12

Tups e la trappola

In questo esempio vi porto l'approccio vecchia scuola quando si presumeva che ci fossero delle trappole. Nulla vieta al Narratore di permettere prove di Sopravvivenza o Disattivare Congegni. Posso solo dire che questo approccio è però più coinvolgente.

Narratore: un corridoio largo 3 metri porta a nord, nell'oscurità.
Tups: Avanziamo tastando il pavimento con la nostra pertica di 3 metri.
Narratore: la pertica è stata lasciata incastrata nello scontro con l'idolo di pietra. [*Se avesse usato la pertica la trappola sarebbe stata scoperta facilmente.*] Prosegui nel corridoio?
Tups: No, sono sospettoso. Posso vedere qualche crepa nel pavimento, magari di forma quadrata ?
Narratore: No, ci sono milioni di crepe, non riesci a vedere una fossa così chiaramente [*il Narratore valuta che la fossa è ben mimetizzata e Tups ha scarsa illuminazione per vedere bene*]
Tups: Ok, prendo la mia fiasca d'acqua dallo zaino. Vado a versare un pò d'acqua sul pavimento. Sembra infilarsi nel pavimento in qualche punto o rivelare qualche forma di trama ?
Narratore: Si, l'acqua sembra convogliare intorno ad una forma quadrata, leggermente rialzata sul pavimento.
Tups: Sembra una fossa coperta ?
Narratore: potrebbe essere
Tups: posso disattivarla ?
Narratore: come ? [*Il Narratore volutamente non fa fare una prova, ma coinvolge il giocatore*]
Tups: ci incastro il piede di porco così ché il meccanismo non faccia aprire la botola [*Tups non chiede di tirare un dado per capire come disarmarla o disarmarla direttamente, spiega al Narratore come lo fa e basta*]
Narratore: attraversi la zona adesso in sicurezza e vedi che si apre su una piccola stanza con due porte di legno rinforzato...

Liberamente ispirato da **Quick Primer for Old School Gaming**

?! Una trappola "visibile/ovvia" obbliga i giocatori ad interagire con essa, a sforzarsi per capirne il funzionamento ed ingegnarsi per evitarla o disattivarla. Evitate quando potete risoluzioni solo basate sul tiro di dado (Cerco trappole/Disattivo trappole), piuttosto premiate l'ingegnosità anche semplice ma creativa del giocatore per evitare il pericolo... e magari prima o poi si ricorderanno di recuperare il piede di porco...!

Opzionale – Reputazione e Fama

> Fama e onore vanno talvolta più facilmente a chi non li ricerca. (Tito Livio)

Benché alcuni eroi si accontentino delle ricompense delle loro imprese o si nascondano dietro una scorza di umiltà, altri cercano di vivere per sempre nelle saghe e nei canti delle loro epiche imprese. La storia misura il successo di un eroe con racconti di trionfo e audacia, ripetuti per generazioni.

Un eroe che non possa rievocare a nessuno la sua storia cade presto nell'oblio, insieme ai suoi sforzi non raccontati. Il racconto delle prodi gesta diviene il metro con cui si misura un eroe, e scolpisce tanto la sua identità quanto la sua reputazione.

La reputazione rappresenta il modo in cui il pubblico in generale percepisce positivamente o negativamente il personaggio. Questa percezione lo precede, parla per lui in sua assenza e determina come sarà trattato da chi ne ha sentito parlare. La reputazione implica cose diverse per tipi di personaggio diversi, in base ai valori sociali e culturali di regioni differenti. Un personaggio che incarni le qualità di eroe in una regione potrebbe essere considerato un depravato o uno scostumato in un'altra. Un'icona ampiamente riverita e rispettata in madrepatria potrebbe scivolare dalla fama all'oblio se si reca in un regno confinante.

Quando si usano queste regole per la reputazione, il Narratore deve stabilire cosa significa la reputazione per i giocatori e i PNG della campagna. Per esempio, una campagna a tema vichingo potrebbe basare la reputazione sui saccheggi.

Se si riesce ad acquisire una reputazione forte o notevole, si potrebbe essere lodati per le proprie azioni e ricompensati con risorse superiori a quelle ottenibili dagli individui meno noti. Allo stesso modo, si può usare la reputazione per influenzare socialmente, politicamente o economicamente la gente.

La Fama aumenta e diminuisce in base alle proprie azioni. La Fama attuale determina la reputazione complessiva, la Sfera di Notorietà definisce i luoghi in cui si possono applicare i benefici della reputazione.

Tabella: come acquisire punti Fama

Eventi	Mod. Fama
Eventi Positivi	
Acquisire un tesoro notevole da un degno avversario	+1
Consacrare un tempio al proprio Patrono	+1
Creare un Oggetto Magico potente	+12
Aumentare di un Livello	+1
Individuare e disarmare tre o più trappole con GS adeguato di fila	+1
Effettuare una scoperta storica, scientifica o magica degna di nota	+1
Possedere un oggetto leggendario o un artefatto	+14
Ricevere una medaglia o una simile onorificenza da una figura pubblica	+1
Restituire un Oggetto Magico significativo o una reliquia al suo proprietario	+1
Saccheggiare la roccaforte di un nobile potente(nemico)	+1
Sconfiggere in singolar tenzone un nemico con un GS più alto del proprio livello	+15
Come gruppo vincere un incontro di combattimento con un APL +3 più	+1
Sconfiggere in combattimento un diffamatore pubblico	+2
Superare una prova di Professione con DC 30 o più per creare un'opera od un oggetto	+2
Superare una prova pubblica di Intimidire con DC 30 o più (devono esserci testimoni)	+2
Superare una prova pubblica di Intrattenere con DC 30 o più (devono esserci testimoni)	+2
Completare un'avventura con una difficoltà adeguato al proprio livello	+3
Ottenere un titolo formale (lady, lord, cavaliere e così via)	+3
Sconfiggere un rivale chiave (della campagna) in combattimento	+5
Eventi Negativi	
Essere condannato per un crimine lieve	-1
Accompagnarsi a una persona disdicevole	-18
Essere condannato per un crimine grave non violento	-2
Fuggire pubblicamente da un incontro con un avversario più debole	-3
Attaccare gente innocente	-5
Essere condannato per un crimine grave violento	-5
Perdere pubblicamente un incontro con un avversario più debole	-5
Essere condannato per omicidio	-8
Essere condannato per tradimento	-10

Fama

Si comincia il gioco con una Fama pari al proprio livello del personaggio + il proprio modificatore di Carisma. La fama va da -100 a 100, con 0 che rappresenta la mancanza di notorietà.

Nel corso della campagna, parole e gesta aiutano a costruirsi una reputazione. Benché un avventuriero compia molte imprese, non tutte sono abbastanza significative da garantire un cambiamento di Fama. Se possibile, il Narratore dovrebbe attenersi a quelle imprese che influenzano direttamente la storia o la campagna, e non assegnare punti per le vittorie secondarie.

La significatività di un'impresa specifica dovrebbe essere a discrezione del Narratore, ma la Tabella: Eventi di Fama fornisce alcuni esempi. Se la Fama scende sotto 0, vedi Discredito e Infamia più avanti.

Sfera di Notorieta'

La reputazione di un personaggio viaggia di pari passo al racconto delle sue imprese. Anche se è un grande eroe nella sua terra, quando viaggia altrove scoprirà presto che la sua reputazione diminuisce e che prima o poi giungerà in regioni in cui è completamente sconosciuto. Maggiore è la reputazione, più si estende l'Area Influenzata.

La Fama determina il raggio massimo della Sfera di Notorietà. La Sfera di Notorietà ha un raggio di 150 chilometri, e in genere aumenta di altri 150 chilometri quando la Fama arriva a 10, 20, 30, 40 e 55.

Accrescere la Sfera di Notorietà non è sempre automatico, si può esprimere un parere su dove si concentri la propria reputazione. Per esempio, si potrebbe richiedere che la propria sfera si estenda più a sud verso una grande città e ignori le tribù barbariche a est, o che si estenda all'interno verso un altro paese anziché all'esterno, sull'oceano.

Sebbene la reputazione possa diffondersi per caso, in genere lo fa volutamente, perché i cantastorie girovaghi abbelliscono le storie delle gesta di un personaggio per renderle più divertenti, i suoi alleati amplificano le più comuni imprese, i suoi nemici ripetono pettegolezzi su di lui per assoldare altri e combatterlo, o il personaggio stesso racconta la sua storia ad ascoltatori compiaciuti.

Il luogo in cui si narrano queste storie determina dove si sarà conosciuti e crea una Sfera di Notorietà: un'eroica maga potrebbe assoldare dei Bardi per vantarsi della propria magia in un regno vicino che prevede di visitare, mentre un Barbaro antagonista potrebbe spingere verso sud i sopravvissuti feriti delle sue razzie, per diffondere la paura tra le sue prossime vittime.

Le seguenti azioni e condizioni influenzano il modificatore alle prove di Carisma, Diplomazia o Intimidire allo scopo di espandere la Sfera di Notorietà.

Tabella: Modificatori della Sfera di Notorietà

Azione	Modificatore alla Prova
Alleati o servitori diffondono storie delle imprese del PG prima del suo arrivo	+5
Un Bardo diffonde storie o canti delle imprese del PG prima del suo arrivo	+1/2 Punteggio Intrattene del Bardo
Si hanno contatti con i PNG dell'insediamento	+1
Si hanno nemici nell'insediamento	+1
Distanza dalla propria Sfera di Notorietà	-1 per 15 chilometri
La lingua principale dell'insediamento è diversa dalla propria	-5

Il Livello di Fama

- Il punteggio di Fama è ciò che rende popolare il personaggio.
- Un punteggio di fama entro i 10 punti ne faranno un eroe locale, di una piccola città.
- Un punteggio di fama tra i 10 e 20 punti ne faranno un personaggio pubblico, noto a tutti in una piccola città o eroe di quartiere in una grande città.
- Un punteggio tra i 20 e 30 punti rende il personaggio noto a tutti anche in una grande città, le sue gesta sono anche conosciute in regione magari non con tutti i dettagli.
- Un punteggio tra i 30 e 40 è una vera è propria celebrità nella sua città, conosciuto per nome anche nelle città limitrofe e rispettato in tutta la regione.
- Una fama tra i 40 e 50 punti rendono il personaggio una vera eminenza rispettata nello stato.
- Un punteggio oltre i 55 punte fanno del personaggio una leggenda le cui gesta vengono tramandata ed ingigantite nei secoli a venire.

Discredito e Infamia

Se la propria Fama scende sotto 0, la reputazione è basata sull'infamia piuttosto che sulla Fama. Si consideri la Fama come un numero positivo anziché un numero negativo per tutte le regole legate a Fama, Sfera di Notorietà e Punti Prestigio (per esempio, una Fama da antagonista di -20 equivale a una Fama da eroe di 20 per i suoi ammiratori.

Nel caso in cui un evento possa accrescere la Fama, si può scegliere di aumentare la Fama (portandola più vicina a 0) o di diminuirla (rendendola un numero negativo maggiore). Per esempio, se la Fama di un personaggio è 20 e si tira pubblicamente un 30 su una prova di Professione per creare una spada (cosa che in genere vale +2), si può aumentare la Fama a 18 o diminuirla a 22.

Gli eventi negativi che diminuiscono la Fama contano sempre come negativi (un antagonista che attacchi gente innocente non ispira simpatia al pubblico).

Se si ha una Fama negativa, i PNG non malvagi spesso avranno reazioni maldisposte o ostili (vedi Tabella: Reazioni alla Fama Negativa). Si noti che se si ha una reputazione di persona potente e pericolosa, i PNG potrebbero evitare il PG anziché confrontarsi con lui.

Tabella: Reazioni alla Fama Negativa

Fama	Reazione
-5	Mercanti, mercenari e locandieri addebitano un al PG 10% aggiuntivo per scoraggiare dal fare affari nella loro comunità.
-8	Mercanti, mercenari e locandieri si rifiutano di fare affari. Al PG che entra in un negozio viene immediatamente chiesto di andarsene. Se si rifiuta, il proprietario chiama le autorità o i concittadini per buttarlo fuori.
-10	Quando il PG si avvicina, i negozi chiudono le finestre e sbarrano le porte. La maggior parte dei cittadini si rifiuta di parlargli. Altri lo spronano ad andarsene immediatamente. Se resta più di 24 ore o agisce platealmente contro i cittadini, la sua Fama diminuisce di 5 e i cittadini si radunano per scacciare il PG.
-15	Incendiata dalla spudorata audacia del PG di presentarsi nella comunità, una folla inferocita si raduna. Se il PG non se ne va entro pochi minuti, la folla comincia a bombardarlo con frutta marcia, rami e pietre.
-20	Una folla inferocita si forma subito dopo l'ingresso in città del PG. Non volendo attendere un processo potenzialmente corrotto, cercano di catturarlo e giustiziarlo per i suoi crimini.
-25	Una figura autoritaria ha promulgato un editto di arresto contro il PG, compresa una ricompensa per chiunque lo catturi. La cosa è risaputa e molti vogliono riscuoterla.
-30	Una figura autoritaria ha messo una taglia sulla testa del PG. La cosa è risaputa e molti vogliono riscuoterla.

Le leggende vengono raccontate. Travelers in the Middle East Archive, Wilhelm Gentz

Veleni, Pozioni e Malattie

Un giorno, un uomo fu colpito da una freccia avvelenata. Gli amici e i parenti, in ansia, chiamarono un medico. Quando gli si avvicinarono per prendere la freccia, l'uomo disse loro: "Prima di farlo, vorrei sapere chi mi ha trafitto con questa freccia... Era uno schiavo, un re, o un bramino? Era grande? Piccolo? Di che colore era la sua pelle? Dove viveva? E la freccia com'è stata costruita? Quale veleno è stato impiegato? ..."
Mentre si stava ponendo tutte queste domande... il veleno fece il suo effetto e l'uomo ferito finì per morire. (Budda)

Tipo di Veleno e Pozione

I veleni e pozioni possono distinguersi in base a come si viene in contatto con loro. Non tutti i veleni sono tossici se ingeriti o inalati.

Per identificare una pozione naturale è necessario una prova di Erboristeria a DC 12 + la rarità della pianta oppure in caso di Veleni la difficoltà è pari al Tiro Salvezza dello stesso. Costa 1 Azione ogni 10 di DC oppure con Erboristeria 6 o più costa 1 Azione ogni 15 DC e con 12 punti costa 1 Azione ogni 20 DC. Le pozioni se non descritto diversamente devono essere bevute (ingestione).

Contatto: sono contratti nel momento in cui qualcuno tocca il veleno con la pelle nuda. I veleni a contatto hanno solitamente un tempo di insorgenza di 1 round. Un veleno a contatto può essere un unguento, balsamo, liquido di qualsiasi densità o anche polvere se specifica per contatto e non inalazione.

Ingestione: si attivano quando una creatura 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 hanno solitamente un tempo di insorgenza istantaneo.

Inalazione (R): si attivano nel momento in cui una creatura entra in un'area che contiene tali veleni. Molti veleni ad inalazione riempiono un volume pari ad un cubo con 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. Una creatura può trattenere il fiato per 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round ed ogni Azione diminuisce il tempo rimanente di 1 round. Trascorso il tempo devono fare un Tiro Salvezza su Tempra a difficoltà 12 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 ed 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 su Tempra riesce il veleno non ha fatto effetto e si può ritenere neutralizzato.

Ci sono alcuni casi in cui è presente la voce Frequenza, in questi rare occasioni il Tiro Salvezza va ripetuto ogni volta che passa la Frequenza indicata, in caso di fallimento del Tiro Salvezza i danni indicati vengono riapplicati.

?! I veleni qui proposti sono alcuni dei tanti presenti e possibili. Usali come linee guida. Se per tua etica e stile non ti piacciono i veleni, specialmente quelli più cattivi, suggerisco di usare le Pozioni Generiche che trovi in fondo al capitolo. Sono veleni più blandi e meno personali, probabilmente più facilmente usabili anche dai giocatori.

Avvelenati

Prima dose: Quando si viene esposti a un veleno per la prima volta (durante la propria azione o quella di qualcun altro), è necessario effettuare un Tiro Salvezza entro l'insorgenza per evitare di venire avvelenati.

Successo: Si resiste al veleno. Non si subiscono effetti negativi e non sono necessari ulteriori Tiri Salvezza.

Fallimento: Siete stati avvelenati e si subisce subito l'effetto elencato.

Più dosi: Se si vieni esposti a più dosi dello stesso veleno nello stesso round la difficoltà del Tiro Salvezza 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.

Se si viene esposti a veleni diversi è necessario effettuare un Tiro Salvezza per ogni tipo di veleno assunto.

Veleno ?

Il veleno è un arma a doppio taglio. Finché la usi tu va bene ma se te la usano contro, magari lo stesso, diventa un problema. Ci sono anche degli aspetti etici nell'usare i veleni, valuta se i tuoi Tratti ti permettono di usare dei veleni e di che tipi.

Applicare il Veleno

Applicare il veleno ad un'arma o ad una munizione richiede 3 Azioni.

Ogni volta che un personaggio applica o prepara un veleno per l'uso deve tirare 3d6+Intelligenza e se ottiene un fallimento critico nella prova è entrato in contatto con il veleno e deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno come di regola. Ciò non consuma la dose di veleno.

Ogni volta che un personaggio attacca con un'arma avvelenata, se esegue un fallimento critico con il tiro di dadi per il Tiro per Colpire, si espone agli effetti del veleno. Ciò consuma il veleno sull'arma. Un pozione di veleno è sufficiente per coprire di veleno un arma media oppure 3 frecce. Il veleno viene così consumato e rimane attivo sull'arma finché questa non colpisce.

Una creatura sotto gli effetti di un veleno, che si siano già scatenati o meno, ha la condizione di Avvelenato.

Rimuovere il veleno

L'incantesimo Rimuovi Veleno (pag. 154) rimuove i veleni, e quindi la condizione avvelenato, che non hanno ancora fatto effetto purché la DC del Veleno sia inferiore alla DC dell'incantesimo Rimuovi Veleno. Se la DC del veleno non è espressa allora si considera che basta il semplice lancio dell'incantesimo per annullarne gli effetti.

Ogni Critico Magico ottenuto con la Prova della magia nel lancio dell'incantesimo equivale a +4 nel calcolo della DC vedi (Tiri Salvezza - Resistere all'incantesimo, pag. 93) per superare quello del veleno.

Una prova di Pronto Soccorso, che sia almeno la metà della DC del veleno entro il tempo dell'insorgenza, permette di effettuare un nuovo Tiro Salvezza. Una volta fatta la prova non è più possibile rifarla se non dopo l'insorgenza. Un trattamento continuativo di Pronto Soccorso per 8 ore permette di effettuare un nuovo Tiro Salvezza dopo l'attivazione del veleno.

Creare Veleni Naturali

I veleni naturali possono essere realizzati usando Erboristeria. La DC per preparare un veleno è uguale alla DC del Tiro Salvezza su Tempra che richiede -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. Il tempo per preparare queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore.

Ottenendo un fallimento critico con la prova di Erboristeria ci si espone al veleno durante la sua preparazione. Se la prova di DC Erboristeria ha successo se ne preparano 1d2+1 dosi.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcuni dei possibili veleni. Tutti i costi sono espressi in Monete d'Oro.

I Veleni sono presentati, specialmente nel Mostruario con questa dizione: Nome Veleno, Uso (I/R/F/C), tempo Insorgenza, DC del Tiro Salvezza, Effetto.

?!

I veleni fanno parte della lunga tradizione dei problemi ed avversità nei giochi di ruolo. Quando volete usare un veleno pensate innanzitutto perché si trova li, per chi doveva essere usato, per quale scopo. Non è detto che tutti i veleni debbano uccidere, un abile ladro potrebbe anche usare veleni stordenti o che indeboliscono la volontà del suo obiettivo giusto quel tanto che basta a farsi aprire la cassaforte.

Tabella: Veleni

Nome Veleno	Uso	TS	Ins.	Effetto (danno)	MO
Bacca Viola di Barsar	I	18	1 round	Incapace di violenze per 3d8 ore	40
Bacche Azzurre di fosso	I	21	1 Turno	-1d3 Intelligenza e Saggezza per 6 ore	55
Bava fermentata di Lucos	F	15	-	1d8 Punti Ferita	25
Cenere di Corteccia Gialla	F	15	6 round	Privo di sensi per 1d3 ore	25
Concentrato Viola	F	15		2d6 Punti Ferita	15
Dita di Daraka	F	17	-	-1d6 Forza, per 1 ora	35
Erba puntuta rosa	I	22	1 round	-1d6 Destrezza, per 1 ora	60
Fegato di Toporagno Viola	I	25	1 ora	2d6 di danno a Saggezza e Intelligenza. Permanente	75
Fiocco bianco di Mucot	C	20	-	Dorme per 2d12 ore	20
Fumi di Curna	R	18	-	-1d3 Saggezza	40
Gelo blu	F	18		3d6 Punti Ferita da freddo	25
Grasso di Toporagno Viola	C	13	1 round	2d12 Punti Ferita	15
Lingua di Kreex	F	20	-	La ferita sanguina. +1 danno da sanguinamento. 1 uso nelle 24 ore.	50
Mistura Rossa	F	13	-	-1d6 TC/TS per 10 minuti	10
Muschio Giallo	I	20	1 round	la creatura guadagna una taglia. -2 Int e Sag. Durata 10 minuti	50
Nocciolo di Dennar	I	13	1 round	-1d2 Forza, per 3gg	15
Olio di Nabar	R-F	20	-	Confuso per 2d6 round	50
Pelle di Rospo Azzurro	C	22	1 minuto	Paralizzato per 1d6 turni	60
Polline di Rosa di Omro	I	15	-	-1d3 Costituzione e Destrezza, per 1 ora	25
Profumo di Ragmor	R	16	-	-1d3 Carisma, per 1 giorno	30
Sangue di Thrun	C	26	-	-1d3 Costituzione	80
Succo di Ythis	I	14	1 Turno	-1d2 Intelligenza, per 1g	20
Veleno di Ottalm	F	20	-	Morte o -1d2 Costituzione permanente	50
Veleno di Serpe del Sangue	F	25	-	Paralisi per 1d6 ore -1d4 punti Forza per 7 giorni	75

Applicazione: **I**(ngestione), **F**(erimento), **C**(ontatto), **R**(espirazione).
Il Tiro Salvezza è sempre su Tempra se non specificato diversamente
I punti caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 al giorno se non permanenti o indicato diversamente.

Pianta di Mandragola

Pozioni naturali

> Io credo che una foglia d'erba non sia meno di una giornata di lavoro compiuto dagli astri. (Walt Whitman)

Il tempo per **preparare** queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore, mentre la difficoltà della prova di Erboristeria è pari alla DC -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 Erboristeria ha successo se ne preparano 1d2+1 pozioni (da 1 dose).

Non si può beneficiare di più di una dose di pozioni naturali (per tipo) al giorno, a differenza di quelle magiche.

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Arduuar	I	1 round	25	Rimuove Veleni	SZ7	75
Arkasun	C	1 Turno	25	Cura 1d6 Punti Ferita a Turno per 3 turni	MT7	75
Arlan	C	5 round	15	Cura 1d6+3 Punti Ferita	TT5	50
Arlandas	R	1 ora	24	Rinsalda le fratture	CF5	200
Attarna	I	1 Turno	20	Concede un nuovo Tiro Salvezza per Malattie con un +1d6	TF7	50
Bacche di Ljust	I	1 round	16	Preso la sera recuperi il doppio dei Punti Ferita minimo 4)	AZ6	10
Bacio di Ljust	C	1 round	35	Cura 100 Punti Ferita	HO8	500
Barannie	I	1 minuto	15	Rimuove nausea	MD6	3
Burthelas	I	1 Turno	32	Rigenera le mani	HD7	410
Corteccia Dagmathir	R	1 round	25	Rimuove un livello di Affaticamento	SS5	15
Corteccia di Aklent	I	1 Turno	10	La corteccia masticata per almeno 10 round concede per le 24 ore successive un +1 Tiro Salvezza vs Veleno	MT6	1
Culcoa	C	1 round	16	Recuperi 2d6 da danno da fuoco	TS7	15
Darsirion	C	1 round	25	Cura 1d4 Punti Ferita	CM4	5
Delrean Plus	I	1 round	18	Allontana insetti per 3 giorni	CC6	5
Delrean	C	1 round	15	Allontana insetti per 1 giorno	CC6	2
Draaf	C	1 round	20	Cura 1d8 Punti Ferita	SO6	50
Eldrin'tail	I	1 round	15	Concede un nuovo Tiro Salvezza su Veleni	FH7	18
Estratto di Bacca Illa	I	1 round	15	+2 Iniziativa, +2 Destrezza, -1d6 Tiro Salvezza su Volontà, per 10 minuti	MS6	5
Estratto radice Gisenosa	I	3 turni	15	Cura tosse e raffreddore	MT6	3
Febfendi	C	1 Turno	25	Rigenera orecchie	CF7	75
Garioe	I	1 round	25	Cura 2d6 Punti Ferita	AZ7	95
Geffnull	I	5 round	28	Cura 3d8+3 Punti Ferita	EV8	150
Gusterbloon	C	1 round	20	La pelle diventa più scura concedendo un +1d6 alla prove di Nascondersi	CM5	8
Gylvert	I	1 minuto	25	Concede respirare sott'acqua per 4 ore	MO7	3
Harfy	C	- I	12	-1 al sanguinamento	SS6	3
Harfindar	I	1 Turno	15	Fa abortire	SS7	3
Jojopo	C	1 round	15	Recuperi 2d6 da danno da freddo	FM6	18
Kelventare	I	1d4 round	28	Recuperi 2d6 Punti Ferita	TT7	100
Klagul	C	1 Turno	20	Pulisce i denti	SS4	2
Klandor	I	I	15	Rimuove paralisi. Aumenta di 1 il livello di affaticamento	HB6	18
Klynkyx	C	6 Turno	15	Fa cadere tutti i capelli per 1d6+4 gg	MO6	4

Lievito Muschio Bianco	I	1 minuto	12	I prodotti da forno che usano questo lievito causano meteorismo incontrollabile ed incredibilmente puzzolente per 12 ore	CA3	1
Lingua Rossa di Xabax	C	1 Turno	20	Cura 2d6 Punti Ferita ma se c'è malattia o veleno la rimuove causando 2d6 PF di danno	TA7	13
Melandrir	I	1 round	15	Concede un nuovo Tiro Salvezza per Malattie con +5	CF7	100
Mirenna	I	1 round	20	Cura 5 Punti Ferita	CM6	30
Miscela 31	I	1 Turno	20	La cavalcatura è estremamente resistente. +6 ore di galoppo al giorno	SM6	15
Muschio argentato	I	I	25	Rimuove Malattie magiche	MU8	250
Musekiss	C	1 ora	30	Rigenera arti inferiori	TH9	550
Nazamuse	I	I	30	Rimuove Veleni e Malattie naturali	EW9	175
Nelthalion	I	I	15	Fa vomitare	SR3	1
Petali di Lisbeth	I	1 Turno	15	+2 Intelligenza, -2 Destrezza per 10 minuti	MC6	20
Polline di Rosa Verde	R	3 turni	25	Recuperi 2d4 danni Intelligenza e Saggezza	FA8	35
Radice secca di Kathaus	R	1 round	20	+2 Forza e Destrezza per 1 ora	FW6	50
Rewky	I	1 Turno	25	Cura 2d8 Punti Ferita	TD6	20
Siranmuse	I	1 giorno	30	Rigenera organi interni	SS8	850
Ucsaboo	C	1 Turno	30	Rigenera occhi	MO8	400
Uovo di Urk	I	1 Turno	12	1 giorno di cibo	FH7	1
Uscaboo	R	1 Turno	25	Rimuove cecità	MO7	125
Wickalim	I	1 ora	15	Cura 2 Punti Ferita	TD3	5
Yaveth	I	1 Turno	20	Cura 2d8 Punti Ferita	MO5	100

Note sui Veleni e Pozioni

Fegato di Toporagno Viola: avvelenamento riconoscibile dai tipici occhi iniettati di sangue

Bava fermentata di Lucos: Lucos e' una lucertola erbivora e pacifica. La bava raccolta va fatta fermentare al buoi per 1 settimana prima di essere utilizzabile.

Toporagno Viola: secondo molti il Toporagno è l'animaletto preferito di Cattalm. Aggressivo, violento, pericoloso in ogni sua fibra.

Dita di Daraka: le Dita di Daraka sono il frutto dell'albero di Daraka. Il baccello di forma allungata e nera ricorda le dita dell'antica dea dell'oscurità

Olio di Nabar: le piccole bacche di Nabar sono esclusivamente mangiate dai Toporagni, immuni ai loro malefici effetti. Bollito a lungo diviene un ottimo unguento per la pelle.

Uovo di Urk: Urk e' un grosso coleottero, l'uovo è poco piu' grande di una nocciola. Solitamente viene prima affumicato con legno di faggio, mangiato crudo il sapore è di muffa e terra.

Miscela 31: un insieme studiato di droghe per i cavalli. Terminato l'effetto la creatura deve fare un Tiro Salvezza DC 23 o cadere svenuto per 12 ore.

Bacca Viola di Barsar: curiosità il Toporagno viola ' schifato da queste bacche.

Veleno di Ottalm: l'Ottalm e' una variante di Toporagno viola dotato di un pungiglione velenoso

Cenere di Corteccia Gialla: la corteccia va prima macerata e battuta in acqua e sale. La poltiglia risultante va seccata e poi fatta scaldare senza bruciarla direttamente

Lingua Rossa di Xabax: è il petalo lungo della Xabax. Dei 7 petali solo quello lungo ha i sostanze necessarie a preparare l'unguento.

Radice secca di Kathaus: piccolo tubero nero estremamente duro e legnoso. Solitamente si lascia seccare al sole prima di macinarla

Petali di Lisbeth: estremamente profumati, assomigliano a quelli di rosa

Fumi di Curna: la Curna è l'inflorescenza del cardo mariano

Corteccia di Aklent: chiamato anche *Cespuglio Puzzola* per il suo pungente e caratteristico odore.

Estratto di radice Gisenosa: pianta tipo cardo, estremamente spinosa. Tende a crescere circondata dal *Tribulus terrestris* o "baciapiedi".

Muschio Argentato: molto simile, per un non esperto, al Muschio Bianco. Si raccolgono le bacche.

Dove trovare le piante

Es: Gusterbloon FT5. La prima Lettera indica il CLIMA, la Seconda indica l'AMBIENTE, la Terza indica la RARITA'. La rarità indica la possibilità, su un d10, di trovare l'erba/pianta ricercata. Tirare 1d10 e fare di più del numero indicato, chiaramente se c'è corrispondenza di clima ed ambiente.

Tabella: della corrispondenza Pozioni - Luoghi

1' lett.	Clima	2' lett.	Ambiente	2' lett.	Ambiente
A	Arido	A	Alpino	B	Gole
C	Freddo	C	Foresta di Conifere	D	Foresta Decidua
E	Ghiacci perenni	F	Argini fiumi e torrenti	G	Campi ghiacciati
F	Freddo severo	H	Campi secchi	J	Giungla, Foreste piovose
H	Umido e caldo	M	Montagna	N	Oceano, distese salate
M	Temperato	S	Erba bassa	T	Erba alta
S	Semi arido	U	Caverne e sotterranei	V	Vulcanica
T	Temperato fresco	W	Discariche / Rifiuti	Z	Deserto
X	Sconosciuto	X	Sconosciuto		

Pozioni generiche

Il Narratore è libero di usare tutte le pozioni e veleni indicate sopra oppure usare delle pozioni generiche pronte all'uso, comprabili in quasi tutti i negozi di erboristeria o di pozioni.

Nella tabella sono indicati i costi ed effetti di queste pozioni. L'insorgenza è sempre immediata, la durata per le cure è immediata, per le altre è 1 ora (quindi la pozione Rimuovi Veleno ti "immunizza" per 1 ora contro un veleno). Per le pozioni che causano danno il Tiro Salvezza è per annullarne gli effetti.

Tabella: delle pozioni generiche

Nome Pozione	Effetto	Costo (mo)	Applicazione
Cura	recuperi 1d8+1 Punti Ferita	50	Ingestione
Cura potenziata	recuperi 3d8+3 Punti Ferita	125	Ingestione
Indebolente	-1d6 TC. TS DC 15 Tempra	34	Ingestione
Indebolente potenziata	-1d6 TC. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Veleno	subisci 2d6+2 di danno. TS DC 15 Tempra	30	Ingestione
Veleno potenziata	subisci 2d8+2 di danno. TS DC 18 Tempra	25	Ferimento
Rimuovi Veleno	annulla l'insorgenza di un veleno se presa entro l'attivazione, oppure concede un nuovo TS con +1d6	75	Ingestione

Queste pozioni generiche come le pozioni naturali hanno effetto solo la prima volta che sono prese nell'arco delle 24 ore. Se il personaggio dedica 2 Azioni a bere una Pozione di Cura questa avrà effetto massimizzato.

Opzionale - Droghe

Tabella: Elenco Droghe

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Foglie fermentate di Luside	I	1 Turno	17	Allucinazioni sensoriali per 2d4 ore. +2 Carisma ed Intelligenza	SF7	5
Ferpillon	I	1 round	20	Fa dormire per 24 ore	SC5	50
Unto Grigio	I	1 round	24	Rimuove condizionamenti mentali causati da incantesimi di livello 5 o meno	AH9	80
Cenere di Arpasur	R	1 round	20	Rimuove 2 livelli di affaticato	FT6	10
Estratto alcolico di Melzaa	I	1 round	20	+1d4 Forza, +1d4 Destrezza. -1d6 Tiro Salvezza su Volontà. Per 3 ore	AF6	25
Essenza profumata di Inut	R	I	15	+2 Intelligenza, per 1d8 ore	HB6	15
Polline di Julnnaus	R	I	20	+3 Costituzione per 2 ore	FO6	25
Polline del fiore di Erain	R	1 round	20	+2 Forza e Intelligenza e Destrezza. +3d6 Punti Ferita temporanei, per 1 ora	FT7	75

L'utilizzo delle droghe è completamente opzionale, è il Narratore a decidere la loro presenza e disponibilità anche in base alla sensibilità dei giocatori.

Le droghe danno dipendenza. Terminato l'effetto entro 24 ore effettuare un Tiro Salvezza su Volontà a difficoltà 15 o prenderne un altra dose, il successivo Tiro Salvezza avrà difficoltà +1 e così via.

Ogni qual volta si prende una nuova dose entro 2 settimane dalla prima il Tiro Salvezza per non diventare dipendenti aumenta di 1. Non prendere una dose aumenta il livello di Affaticamento di uno.

Sono necessari 7 Tiri Salvezza riusciti di seguito per terminare l'effetto di dipendenza.

Malattie

Le malattie in linea di principio si gesticono come dei veleni, si esegue un Tiro Salvezza per verificare se ci si è contagiati ed altri TS per guarire. Solitamente il tempo di scatenamento di una malattia non è così immedidato come un veleno eppure quelle magiche possono essere dirompenti ed agire in pochi minuti.

Una malattia richiede un Tiro Salvezza per evitare completamente di prendere il malanno e poi più Tiri Salvezza riusciti in successione per guarire una volta fallito il primo.

Ogni malattia deve aver indicato il tempo di insorgenza, il Tiro Salvezza iniziale, ogni quanto va rifatto il Tiro Salvezza, quanti successi al TS sono necessari per guarire, gli effetti che si subiscono.

Es. Febbre Demoniaca minore: 1 minuto, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza

La Febbre Demoniaca minore costringe al Tiro Salvezza su Tempra a DC 18 dopo un solo minuto che la si è presa. Successivamente ogni 6 ore va rifatto il Tiro Salvezza e la malattia permane finché non si sono fatti almeno 3 successi consecutivi al TS. Ogni 6 ore il malato perde 1 punti a Costituzione e Saggezza.

Per guarire da una malattia, non naturale, come quelle afflitte dai mostri è necessario passare i Tiri Salvezza richiesti oppure avere a disposizione un incantesimo di Rimuovi Malattie (pag. 154).

Una prova di **Pronto Soccorso**, con DC pari almeno alla metà della DC della malattia (o 15 se non indicata), effettuata tra un Tiro Salvezza e successivo, permette di avere un +1 al Tiro Salvezza per resistere agli effetti della malattia.

L'incantesimo Rimuovi Malattie garantisce la guarigione dall'afflizione purché la DC di lancio dell'incantesimo sia superiore alla DC della malattia.

Ogni Critico Magico ottenuto con la Prova della magia nel lancio dell'incantesimo equivale a +4 nel calcolo della DC vedi (Tiri Salvezza - Resistere all'incantesimo, pag. 93) per superare quella della malattia.

Essere colpiti più volte dalla stessa malattia non ne aumenta la difficoltà di guarigione ne cambia i tempi ed effetti della stessa.

Esempi di Malattie:

Influenza Demoniaca: 1 minuto, TS Tempra DC 16, 12 ore, 2 successi, -1 Costituzione/12 ore

Corruzione di Rezh: 1 giorno, TS Volontà DC 18, 1 ora, 2 successi, -1d6 Punti Ferita Massimi/6 ore

Piaga Funginea: 8 ore, TS Tempra DC 24, 12 ore, 2 successi, -1 punto a Destrezza e Intelligenza/12 ore

Torpore Violento: 24 ore, TS Volontà DC 12, 12 ore, 1 successo, +1 al Danno con Armi da Mischia e -1 Saggezza

Febbre Demoniaca minore: 1 minuto, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza

Sangue Nero: 10 minuti, TS Tempra 28, 12 ore, 1 successo, perdita metà Punti Ferita rimasti

Peste T: 1 minuto, TS Tempra 30, 2 ore, 3 successi, esegui 3 successi consecutivi altrimenti vieni trasformato in uno zombi

Engraving of the Plague Doctor, Paul Furst, 1656

Movimento e Trasporto

> Il mio piede sinistro funziona benissimo, ma non riuscirei comunque a camminare se non ci fosse il destro! (Madagascar 3 - Ricercati in Europa, Film)
>
> Quando non puoi più correre, cammina veloce; quando non puoi più camminare veloce, cammina; quando non puoi più camminare, usa il bastone; però non trattenerti mai. (Madre Teresa di Calcutta)

Il movimento si può distinguere in base a quale situazione si applica.

- Tattico, quando si combatte, si usano le distanze precise, griglia ed i quadretti di 1 metro di lato
- Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
- Via Terra, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km all'ora o al giorno.

Tipi di Movimento

Quando si muovono nelle differenti situazioni di movimento (Tattico, Locale Via Terra), le creature generalmente camminano o corrono.

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di circa 4 km all'ora per un umano senza Ingombro.

Correre: Significa muoversi di circa 12 km all'ora per un umano.

Il personaggio che corre ha penalità di 1d6 nel Tiro per Colpire e di 4 nella Difesa nel round in cui 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 (movimento locale, via terra)

Tabella: Movimento e Distanza e Velocita': a Piedi

Questa tabella mostra i valori base di movimento a terra in situazioni di non combattimento.

Tipo di movimento	Movimento		
	6m	9m	12m
Movimento Tattico)			
Camminare	6m	9m	12m
Correre (x2)	12m	18m	24m
Un minuto (locale)			
Camminare	36m	54m	72m
Correre (x3)	108m	162m	216m
Un'ora (via terra)			
Camminare	3km	4km	6km
Correre (x3)	9km	12km	18km
Un giorno (via terra)			
Camminare	24km	32km	54km

Movimento Tattico

Durante un combattimento si utilizza il Movimento tattico. Le distanze vengono misurate in quadretti da un metro, il movimento è gestito tramite le Azioni di Movimento.

Un personaggio può usare 1 Azione (di Movimento) per muoversi fino a tutto il proprio movimento. Può effettuare più volte nel round, fino a 3 volte, l'Azione Movimento, spostandosi quindi del triplo del suo movimento.

Può anche effettuare una Azione di Scatto ovvero percorrere il doppio del suo movimento in una sola Azione. Incappa così però nelle penalità per chi corre (-1d6 colpire, -4 Difesa).

Un personaggio può effettuare fino a 3 Azioni di Scatto, ovvero corre per tutto il round percorrendo quindi il suo movimento * 6.

Movimento Ostacolato

Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato ci si muove a metà della velocità, sono necessarie 2 Azioni per coprire la propria distanza di 9 metri (se si è umano senza ingombro..). Oppure con una Azione di movimento si copre solo 4 metri.

Se esiste più di una condizione particolare, aggiungere tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili, ovvero se un terreno è difficile e ci si muove a carponi significa muoversi di un quarto del proprio movimento.

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la distanza percorribile per Azione è minima, in tal caso si possono utilizzare tutte e 3 le Azioni per muoversi di solo 1 metro in qualsiasi direzione.

Non applicate questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile farlo in alcun modo.

Non si può **Scattare** (Correre) o **Caricare** agevolmente attraverso un **percorso che ostacola il movimento**, ovvero terreno difficile. Il giocatore può tentare una prova di Acrobatica a DC 20 per riuscire a caricare o correre, comunque percorrendo solo la metà della distanza. La prova di Acrobatica non è necessaria, pur percorrendo metà movimento, se si ha il Vantaggio Rinoceronte.

Muoversi da prono, Nuotare o Strisciare è considerato terreno difficile.

Il terreno dove sono presenti dei corpi di creature si considera difficile.

Attraverso i nemici

Un personaggio può **attraversare** ma non sostare in **una zona occupata** da un compagno senza essere **ristretti**.

Per attraversare il terreno dove c'è una creatura ostile è necessario eseguire una Prova Contrapposta su Destrezza o Forza (a scelta) con la creatura avversaria al quale si vuole **attraversare** il terreno. **Attraversare lo spazio occupato da un nemico costa 1 Azione**.

Se si fallisce la prova si torna al quadretto più prossimo, con il rischio di essere ristretti. Si considera terminata sia l'Azione di movimento che quella di oltrepassare.

Se il nemico ha l'Abilità Opportunista oltre ad ostacolare il passaggio può eseguire un attacco (1 Reazione).

Una creatura di taglia media o più piccola può condividere lo stesso quadretto con una creatura di taglia piccola.

Essere ristretti

Se terminato il movimento si condivide il medesimo spazio di mappa con un altra creatura (ipotizzando entrambe le creature almeno di taglia media) si subisce un -1d6 al Tiro per Colpire ed un -4 alla Difesa.

Tups nel cunicolo

Tups è con i suoi compagni in uno stretto cunicolo in fila indiana. E' alla quarta posizione.

Improvvisamente un nemico si para davanti e Tups è il più veloce a reagire, usando una Azione di Movimento ***attraversa*** i 3 compagni che ha davanti rimanendo **ristretto** con il primo della fila.

Potrebbe decidere di (tra le varie opzioni):

- rimanere ristretto ed attaccare. Rimangono 2 Azioni

- spingere il compagno (1 Azione) nel quadretto precedente, facendolo stringere con un altro compagno

- spingere il compagno (1 Azione) nel quadretto successivo! facendo attraversare a lui il quadretto del nemico

- tornare indietro (1 Azione) al suo quadretto iniziale

- provare ad attraversare l'avversario (1 Azione), ma se fallisce sarebbe ristretto con il compagno, danneggiando entrambi e gli rimarrebbe soltanto 1 altra Azione

Scambiarsi di posto

Un personaggio a contatto con un altra creatura può usare **una Azione** per **scambiarsi di posto** con questa. Se la creatura è ostile è necessaria una Prova Contrapposta di Forza per riuscire a scambiarsi. Per ogni taglia di differenza, chi ha quella maggiore prende +1d6 di bonus alla prova. Costa 1 Azione.

Movimento Locale

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

In queste situazione non è fondamentale misurare la distanza in maniera precisa ma appena la situazione diventa "problematica" o richiede attenzione la mappa si converte in movimento tattico, quadrettata e misurata.

- Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale per 8 ore al giorno.
- Correre: Un personaggio può Correre per un numero di minuti pari al triplo del proprio punteggio di Costituzione su scala locale senza bisogno di riposarsi (minimo un round).

Movimento Via Terra

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento via terra. Il movimento via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela rappresenta 24 ore di movimento.

Camminare

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 (movimento*2) per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 Danno Non Letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell'ora precedente. Un personaggio che subisce Danni Non Letali da andatura veloce è considerato Affaticato.

Un personaggio Affaticato non può Correre o Caricare.

Correre

Non è possibile Correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di Correre e riposarsi a cicli funzionano come Andare Veloci.

Terreno

Il terreno su cui si viaggia influenza quanta 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.

Opzionale - Tabella: Terreno e Movimento Via Terra

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	×3/4	×1/2
Pianura	x1	×3/4	×1/2
Tundra Ghiacciata	x1	×3/4	×3/4

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.

Se si cammina di più di 8 ore è necessario effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a difficoltà 11 +1 per ogni giorno consecutivo di marcia forzata o si diventa Affaticati. Il Tiro Salvezza viene effettuato ogni 2 ore oltre le 8 di cammino.

La marcia forzata può essere tenuta per un numero di giorni pari al valore di Costituzione+1 prima di incorrere nell'Affaticamento indipendentemente dall'esito del Tiro Salvezza.

Movimento in sella

Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretta a una marcia forzata, ma le sue prove di Costituzione falliscono automaticamente 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	Ingombro trasportato	All'ora	Al giorno
Cane da Galoppo*	4	6km	36km
Cavallo Leggero*	10	8km	48km
Cavallo Pesante*	25	7km	42km
Pony*	8	5km	30km
Imbarcazione			
Zattera o Chiatta (pertica o rimorchio)	1000kg	0.75km	7.5km
Barcone (a Remi)**	2000kg	1.5km	15km
Barca a Remi**	1000kg	2.25km	22.5km
Nave a Vela (vele)	4000kg	3km	72km
Nave da Guerra (vele e remi)	8000kg	3.75km	90km
Nave Lunga (vele e remi)	1200kg	4.5km	108km
Galea (remi e vele)	15000kg	6km	144km

***I quadrupedi**, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi (x4). Vedi Capacità di Trasporto per maggiori informazioni.

Una cavalcatura può portare in groppa una creatura solo se di taglia inferiore alla sua. Il movimento al giorno si intende per 6 ore di cavalcata, oltre queste ore la cavalcatura si sfianca richiedendo un giorno intero di riposo.

**Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell'imbarcazione. Oltre a essere spinta con 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.

Bardature da Cavalcatura

Una cavalcatura può essere bardata con un armatura. Genericamente un armatura leggera conferirà un bonus alla Difesa di +2, una armatura Media concederà un bonus di +4 alla Difesa riducendo il movimento del un 25%, una armatura Pesante darà un +6 alla Difesa abbassando il movimento del 33%.

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 che inseguitore ed inseguito effettuino 3 Tiri Salvezza consecutivi su Riflessi contrapposti.

Chi vince la sfida riesce a fare perdere le proprie tracce o agguantare il fuggitivo.

Nel caso di un lungo inseguimento dove non c'è possibilità di nascondersi o fare perdere le proprie tracce, eseguite 3 Tiri Salvezza su Tempra contrapposti per determinare quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Chi ottiene più successi riesce a fuggire oppure è l'inseguitore che riesce a raggiungerla.

Capacita' di Carico e Trasporto: Ingombro

Peso e Ingombro

Portare tesori, pezzi di drago, armature complete per non parlare di armi sproporzionate o arieti da sfondamento, carrucole e paranco, rendono difficile il movimento.

Quando valutate il peso trasportato ragionate anche sull'ingombro! Portare un rotolo di 12 metri x 6 metri di seta non è una attività fisica impegnativa, saranno pochi chili, ma l'ingombro è tale da non poter permettere ulteriore carico.

Ci possono essere oggetti leggeri ma estremamente ingombranti (tronchi cavi, tappeti di seta appunto..) oppure piccoli ma pesantissimi (sfere di mercurio, vestiti intessuti d'oro), per tutti questi oggetti il valore del peso deve essere ragionato anche in funzione dell'ingombro.

Ogni oggetto ha un proprio valore di Ingombro, in linea di massima **ogni 3 kg si ha 1 come fattore di Ingombro**. Questo valore può diventare anche 5Kg se l'oggetto è facilmente trasportabile. I valori di Ingombro degli oggetti si sommano tra di loro per dare il carico totale portato da confrontare con la Capacità di Carico della creatura.

Gli oggetti con scarso peso e volume hanno ingombro **Leggero** (L). Questi oggetti contano come 1 di Ingombro ogni 10. Ogni 500 monete si ha 1 di Ingombro.

Capacita' di Carico

La Capacità di Carico di una creatura è data dalla somma di fattori quali Taglia, Forza e la Costituzione.

La Taglia di una creatura concede un bonus alla **CdC** (Capacità di Carico) pari a 9 se Piccola, 16 se Media, 25 se Grande. L'Ingombro di una creatura se trasportata di peso è pari alla metà della sua Capacità di Carico più il suo ingombro.

Quando la CdC totale viene superata allora muoversi ed effettuare prove di competenza basate sulla Destrezza diventa problematico. Si diviene appesantiti e la capacità di movimento scende della metà e le prove di Competenza basate su Destrezza hanno un -3 di penalità.

Se la CdC viene doppiata allora non ci si può più muovere per l'ingombro dei pesi portati.

Ricordate che l'armatura e scudo indossati hanno un Ingombro dimezzato rispetto a quanto segnato.

Es. Tups ha indosso una Armatura ad Anelli (ingombro 2 essendo indossata), una spada lunga (arma media, ingombro 2), una mazza chiodata (ing. 2), 18 oggetti leggeri (ing. 1), uno zaino (ing. 1), una tenda (ing. 2), una lanterna (ing 1). Totale Ingombro = 11.

Tups e' una creatura Media con Forza -1 e Costituzione -1 (è un po' gracile e debole..) questo gli concede una Capacità di Carico di 16-1-1=14.

La CdC di Tups è superiore al suo ingombro ma deve stare attento, forse è meglio se lascia la tenda sul cavallo...

Se il carico viene appoggiato su un carro puoi spingerlo a movimento pieno se entro il tuo CdC, a metà movimento se entro il doppio della CdC ed ad un quarto del movimento se entro il quadruplo della CdC.

In caso più creature spingano il carro considerate come CdC quella più alta ed aggiungete metà della seconda più alta e basta, ignorando le altre creature che spingono.

Creature Più Grandi e Più Piccole

Nella **Tabella: CdC trasportato in base alla taglia** viene riportata la Capacità di Carico in base alla taglia. Al valore dato dalla taglia vanno sommati i valori di Forza e Costituzione.

Taglia	Ing.	Taglia	Ing.
Piccolissima	1/4	Grande	25
Minuta	1	Enorme	36
Minuscola	4	Mastodontica	49
Piccola	9	Colossale	64
Media	16		

Creature con più zampe

Creature con 4 zampe o più possono trasportare carichi maggiori. Consulta la Tabella sottostante ed eventualmente moltiplica i modificatori riportati con quelli dovuti alla taglia.

Tabella: modificatori trasporto per creature con più zampe

Zampe Creatura	CdC
4 zampe	x2
6 zampe	x2.5
8 zampe	x3
12 zampe	x4
ogni altre 2 zampe	+0.5

Un cavallo essendo Grande e quadrupede può trasportare senza problemi fino ad un massimo di CdC 50.

Altri Tipi di Movimento

Nuotare

Una creatura con una velocità di Nuotare può muoversi attraverso l'acqua alla sua velocità indicata senza fare prove di Nuotare. Si guadagna un bonus di +2d6 su qualsiasi prova di Nuotare per eseguire un'azione particolare o evitare un pericolo. La creatura può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratti o in pericolo quando si nuota. Non può prendere il 10 solo in caso di acque tempestose. Una tale creatura può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, a condizione che nuoti in linea retta.

Un incantatore si considera Distratto se lancia un incantesimo mentre nuota.

Se non si ha il tipo di movimento Nuotare **muoversi nell'acqua** si considera come **"terreno" difficile**, e quindi ci si muovo a metà della velocità indicata da movimento. La prova di Nuotare è necessaria ogni volta che ci si deve muovere, in caso di fallimento non ci si sposta e si ha un -1 alla prova successiva, in caso di fallimento critico la successiva prova prende un -1d6. Quando la prova è inferiore a 5 si incomincia ad affondare ed affogare.

Scalare

Una creatura con una velocità di Scalare ha un bonus di +2d6 su tutti le prove di Arrampicarsi. La creatura se deve fare una prova di Arrampicarsi per arrampicarsi su qualsiasi parete o pendenza può sempre scegliere di prendere 10, anche se di fretta o minacciata durante la salita.

Se una creatura con una velocità di Scalare tenta una scalata rapida (vedi sopra), è come se eseguisse una Azione di Scatto e fa una singola prova di Arrampicarsi con una penalità di -5.

Una creatura non ha penalità alla Difesa durante la salita, e non ha penalità ai Tiri per Colpire mentre attacca.

Se non si ha il tipo di **movimento Scalare** si considera come **terreno difficile**, e quindi ci si muove a metà 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.

Camminare – Velocità Su Terreno

La Velocità sul terreno é la normale velocità per personaggi che non scalano, nuotano o volano.

Volare

Volare per una creatura dotata di questa abilità è come camminare per una creatura "terrestre". Una creatura dotata di volo usa le sua azioni per muoversi ma difficilmente sarà influenzata dal terreno difficoltoso.

Masterizzare

Chi comanda al racconto non è la voce: è l'orecchio. (Italo Calvino)

Per fare ciò che si vuole bisogna nascere re o stupidi. (*o Narratore*, NdA) (Lucio Anneo Seneca)

Il gioco di ruolo di Dungeons & Dragons (*ed anche OBSS*) è sulla narrazione in mondi di spade e stregoneria. Condivide elementi con i giochi di finzione dell'infanzia. Come quei giochi, D&D è guidato dall'immaginazione. Si tratta di immaginare l'imponente castello sotto il tempestoso cielo notturno e immaginare come un avventuriero fantasy potrebbe reagire alle sfide che la scena presenta. (DnD 5e Basic Rules)

Non è compito del solo DM (*Narratore*) intrattenere i giocatori e assicurarsi che si divertano. Ogni persona che gioca è responsabile del divertimento del gioco di tutti. Tutti accelerano il gioco, aumentano il dramma, aiutano a stabilire quanto il gruppo si sente a suo agio nel gioco di ruolo e danno vita al mondo di gioco con la loro immaginazione. Tutti dovrebbero anche trattarsi reciprocamente con rispetto e considerazione: i litigi personali e le liti tra i personaggi ostacolano il divertimento.
Persone diverse hanno idee diverse su ciò che è divertente in D&D (*OBSS*). Ricorda che il "modo giusto" di giocare a D&D (*OBSS*) è il modo in cui tu e i tuoi giocatori siete d'accordo e vi divertite. Se tutti si mettono al tavolo pronti a contribuire al gioco, tutti si divertono". (Dungeon Master Guide , 4ed)

Il Narratore

Mentre il giocatore interpreta un personaggio in un'avventura, il Narratore è colui che la gestisce. Ha certamente molto più lavoro, ma creare un mondo intero affinché i propri amici lo esplorino, può dare molte soddisfazioni.

Il ruolo del Narratore non è facile ma concede enormi privilegi. Vedere i propri amici giocare, divertirsi, "ammattirsi" dietro dubbi, indovinelli e situazioni da te create dà tantissimo divertimento e momenti di vera convivialità.

Il tuo ruolo è quello del grande orchestratore, pianificatore o anche paesaggista se preferisci, con poche semplici pennellate delinei la struttura e saranno poi i giocatori ad aggiungere dettagli e situazioni.

?!

OBSS vuole aiutare te e gli altri giocatori a divertirsi. Usa sempre il buon senso quando devi applicare una regola. Il tuo scopo non è ammazzare i personaggi ma creare mondi e campagne che si evolvono attorno ai personaggi ed al mondo che crei, alle loro azioni e decisioni. Incorpora le cose che interessano i giocatori, tienili partecipi, fagli comprendere che il mondo è vivo e ne fanno parte. Se sei bravo le tue avventure, le situazioni riecheggeranno in altre sessioni e fuori dal tavolo.

Il tuo *lavoro e divertimento* è fondamentale ed importantissimo, la bontà della sessione di gioco dipende anche da te. Il tuo scopo e divertimento è fare divertire, coinvolgere ma anche terrorizzare e fare ingegnare.

Non sei tu il protagonista ne l'avventura, ma i personaggi, i tuoi amici, non rubare la scena ma come un gran ballo sii il direttore d'orchestra dove gli strumenti sono le possibilità offerte dal OBSS, la musica è l'avventura ed i ballerini i giocatori.

Punti Esperienza

In OBSS i Punti Esperienza che prendono i personaggi servono a determinare il livello e quindi le capacità ed abilità a loro disposizione.

I personaggi prenderanno Punti Esperienza in base ai mostri sconfitti ma anche ad altri fattori quali obiettivi, idee, azioni particolari, difficoltà superate.. ma anche tesori trovati!

Il suggerimento principale è premiare i personaggi che più si sono impegnati per il gruppo, quelli che maggiormente hanno contribuito al buon esito dell'avventura e della sessione. I Punti Esperienza non misurano solo il successo ma anche la partecipazione al gioco. E' quindi possibile avere personaggi con Punti Esperienza diversi e potenzialmente anche livelli diversi.

I Punti Esperienza che assegna la sconfitta di un mostro sono indicati nel Mostruario es. Sfida 13 (10000 PX). Questi Punti Esperienza vanno divisi tra tutti i personaggi che hanno partecipato allo scontro in qualsiasi maniera.

La Tabella Punti Esperienza per Livello indica i Punti Esperienza necessari per passare da un livello a successivo.

Non esagerate mai nell'assegnazione dei Punti Esperienza altrimenti rischierete di sbilanciare il gio-

co e dover modificare anche in maniera significativa l'avventura. Siate chiari anche con i giocatori all'inizio della campagna, nella Sessione Zero, come i Punti Esperienza saranno calcolati, distribuiti e cosa è possibile fare per poterne avere di più.

Tabella: Punti Esperienza per Livello

Livello	Punti Esperienza	Livello	Punti Esperienza
1	0	11	300000
2	2000	12	390000
3	8000	13	490000
4	15000	14	600000
5	35000	15	740000
6	60000	16	890000
7	90000	17	1050000
8	120000	18	1250000
9	170000	19	1470000
10	220000 +prec*0.2	20	1730000

Non dovete però tenere conto solo dei Punti Esperienza concessi dagli avversari ma dovete valutare i personaggi e gruppo durante la sessione.

Ogni qual volta il personaggio od il gruppo:

- **Raggiunga gli obiettivi prefissati** (premio al gruppo od al personaggio);
- **Sfrutti a pieno ed anzi sia alternativo nell'uso delle proprie Abilità e capacità** (premio al personaggio);
- **Risolva i problemi in maniera creativa, fantasiosa e funzionale** (premio al personaggio);
- **Proponga piani e azioni e funzionanti ed alternative a quanto previsto** (premio al personaggio);
- **Scopra o avvii indizi di avventura e creazione di nuovi plot** (premio al personaggio);
- **Usi in maniera intelligente e furba una competenza od oggetto** (premio al personaggio);
- **Usi in maniera geniale (ed alternativo) un incantesimo** (premio al personaggio);
- **Compia una azione che mette a repentaglio la propria vita per il gruppo** (premio al personaggio);
- **Compia azioni seguendo il credo del proprio Patrono (per Devoti). Queste dovrebbero dare punti Tratto** (premio al personaggio);
- **Converta un PNG, di livello equivalente, al suo Patrono (solo per Devoti)** (premio al personaggio);
- **Raccolga almeno il 1% del valore dei Punti Esperienza per il prossimo livello in monete d'oro (o tesoro equivalente)** (premio al gruppo, una volta per sessione massimo);

Vi suggerisco anche di valutare queste azioni per premiare l'impegno del giocatore

- **Sia collaborativo con gli altri giocatori** (premio al gruppo od al personaggio);
- **Aiuti un giocatore in difficoltà** (premio al personaggio od al gruppo);

Concedete in Punti Esperienza 1% dei Punti Esperienza del livello successivo (segnatevi su un foglio le volte che il premio viene guadagnato per poi sommare i Punti Esperienza una sola volta).

Un ulteriore approccio, ma da considerare solo nei gruppi piu' affiatati e maturi, è a fine sessione chiedere ai giocatori di scegliere chi tra loro ha giocato meglio, in un insieme di ruolo, ispirazione, incisività e collaborazione. Premiate il suo personaggio con il premio dell'1%.

Questi Punti Esperienza potranno essere assegnati al gruppo e quindi a tutti i personaggi od al singolo personaggio. Non c'è bisogno di dare i Punti Esperienza a fine sessione di gioco, tenetene traccia e informate i giocatori quando c'è un momento di pausa, di riflessione su quanto accaduto e fatto. In questo sistema sono necessarie circa 6/10 sessioni per passare di livello, potenzialmente anche molte meno se i giocatori si dimostrano bravi ed affrontano le situazioni in maniera brillante.

Costruite la sessione perché tutti i personaggi possano essere partecipi e nessuno si senta escluso.

Henry Justice Ford

Quando dico *incontro* non pensate al semplice scontro con i mostri, per incontro si intende qualsiasi evento di ruolo che sfidi e metta alla prova i personaggi. Questa sfida può essere una arguta discussione con il nobile che non li vuole pagare al termine di una missione, alla sfida di un indovinello, rebus, delle trappole ben piazzate. In base alla difficoltà della sfide

ricavate i Punti Esperienza. Un mostro non deve essere per forza ucciso per averne i Punti Esperienza, è sufficiente sconfiggerlo, catturarlo, vincere in maniera diversa. In caso di ritirata da parte dei personaggi o nemico accordate la metà dei Punti Esperienza previsti per lo scontro se c'è almeno stato il tentativo di sfida.

Nel limite del possibile ogni sessione dovrebbe includere una parte di ruolo, una parte di esplorazione, tre parti di combattimento (anche molte più di tre), una parte di riposo.

?!

Può sembrare anacronistico quando c'è già in sviluppo la sesta edizione del più famoso gioco di ruolo tornare a premiare i personaggi in base all'oro preso ai mostri.
Posso però garantirvi che qualora il vostro gruppo sia particolarmente "povero" di giocate di ruolo o semplicemente preferisca uno stile più combattivo, sapere che l'oro raccolto equivale ad esperienza può rendere molto più dinamico ed avvincente l'andare in avventura.
OBSS si rifà ai principi dell'OSR e come tale la fase di esplorazione e combattimento ha un proprio peso importante e vitale.

Sia chiaro che nulla vi vieta di approntare un passaggio di livello basato su punti fissi (milestone) durante l'avventura. Vostro il tavolo, vostre le regole!

Incontri

> Che è la vita senza speranza? Una gittata di dadi fra le tenebre, fra i deliri. (Ambrogio Bazzero)

Un incontro è un momento di tensione e speranza, paura e sfida. E' l'occasione di mostrare e manifestare le proprie capacità e di lavorare come gruppo.

Un incontro non è l'occasione per fare sfoggio del proprio potere assoluto, sia come Narratore, che come Giocatore. Il Narratore saprà ~~punire~~ educare il giocatore che vuole essere oltre il gruppo e non parte di esso.

Troverete nelle pagine seguenti le istruzioni per creare delle sfide facili (0 punti esperienza), medie e alte (1 punto esperienza), straordinarie (2 punti esperienza), mortale (3 punti esperienza) ed epica (4 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 valutarne 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.

Uno scontro può anche nascere palesemente sbilanciato, sarà l'accortezza dei giocatori a capire quando scappare!

Nel progettare un incontro di combattimento, in primo luogo decidete che livello di sfida volete far fronteggiare ai PG, quindi seguite i punti descritti qui di seguito.

Determinare APL: Determinate il livello medio dei personaggi: questo è il Livello Medio del Gruppo (APL in breve, Average Party Level). Dovreste arrotondate questo valore al numero intero più vicino (questa è una delle poche eccezioni alla regola dell'arrotondamento per difetto).

Si noti che questa guida di riferimento alla creazione di un incontro presuppone un gruppo di quattro o cinque 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 grado di Sfida: Il Grado di Sfida (o grado di Sfida, GS) è un numero di convenienza usato per indicare i rischi relativi presentati da un mostro, una trappola, un pericolo o un altro incontro: più il grado di Sfida è alto, più pericoloso è l'incontro. Riferitevi alla Tabella: Determinare gli Incontri per determinare il Grado di Sfida che il vostro gruppo dovrebbe affrontare, in base alla difficoltà della sfida che volete e al APL.

Tabella: Determinare gli Incontri

difficoltà	Grado di Sfida (grado di Sfida)
Facile	APL
Media	APL +2
Alta	APL +3
Straordinaria	APL +4
Mortale	APL +6
Epica	APL +8

Quanti scontri affrontare

Non c'è una risposta unica. E' a vostra scelta, il sistema trova un suo equilibrio tra i 3 ed i 5 scontri al giorno. Ovvio che non devono essere tutti a difficoltà Alta!. Gli scontri sono alla fine una gestione di risorse da usare contro un nemico. Queste risorse sono i

Punti Ferita, gli incantesimi, le pozioni, pergamene ed oggetti consumabili posseduti. Se piazzate una sfida Straordinaria come primo incontro è probabile che i giocatori poi decidano di riposarsi per recuperare le energie, diversamente potreste optare per stancarli pian piano con incontri medi e poi provarli con una difficoltà maggiore. Ricorda infine che uno *scontro* non deve essere per forza fisico, ma anche trappole, puzzle/indovinelli, sfide alternative.. qualsiasi cosa che faccia consumare risorse e ragionare.

Valutate sempre dove si muovono e cosa c'è intorno, verrà naturale trovare il giusto numero e tipi di scontri e nemici.

SINDBAD IN THE VALLEY OF SERPENTS

Henry Justice Ford

> L'essenza del mondo è il gioco ... noi giochiamo il serio, giochiamo l'autentico, giochiamo la realtà, il lavoro e la lotta, giochiamo l'amore e la morte e giochiamo perfino il gioco. (Eugen Fink)

Costruire l'Incontro

Per costruire un incontro come prima cosa calcolate il valore dell' APL.

Per sviluppare il vostro incontro, aggiungete le creature, le trappole ed i pericoli finché non arrivate a vostro APL programmato.

Parti calcolando le sfide con grado di Sfida più alto dell'incontro, completando il resto con sfide minori.

Per esempio, volete che il vostro gruppo di sei personaggi di 7° livello abbia una sfida Media ed affronti alcuni Gargoyle (grado di Sfida 2 ciascuno), degli Xorn (grado di Sfida 5) e il loro capo, un Gigante delle Pietre (grado di Sfida 7). I personaggi hanno APL 8 e la Tabella: Determinare gli Incontri stabilisce che una sfida Media per un APL 8 è un incontro di grado di Sfida 10.

Partendo da un grado di Sfida stabilito (10) seguite questa tabella per stabilire quanti "mostri inserire nello scontro".

Tabella: Peso grado di Sfida per calcolo APL

Sfida obiettivo	GS rispetto ad obiettivo APL	% per singola creatura
grado di Sfida	-7/8	5
	-6	10
	-5	15
	-4	20
	-3	30
	-2	50
	-1	65
	0	80
	+1	90
	+2	100

Per raggiungere l'obiettivo dobbiamo sommare "i pesi" fino a raggiungere 100, ovvero il 100% della sfida.

Nel nostro esempio un Gigante delle Pietre ha grado di Sfida 7, ovvero un grado di Sfida -3 rispetto al nostro obiettivo di difficoltà grado di Sfida 10, lo Xorn ha grado di Sfida 5 ovvero -5 rispetto al grado di Sfida 10, i Gargoyle hanno grado di Sfida 2 ovvero -8 rispetto al grado di Sfida 8.

Un nemico con grado di Sfida -3 ha peso 30, un grado di Sfida -5 ha peso 15, un grado di Sfida -8 ha un peso di 5.

Per raggiungere l'obiettivo di un grado di Sfida 10 metterò 1 grado di Sfida -3 (ovvero un gigante delle pietre), 3 grado Sfida -5 (ovvero tre Xorn) e 5 grado di Sfida -8 (ovvero cinque gargoyle). Il Totale sarà 30 (un Gigante di Pietra) + 3*15 (tre Xorn) + 5*5 (gargoyle) = 30+45+25 = 100. Obiettivo raggiunto!

Il totale dei Punti Esperienza sarà : 2900+3*1800+5*450 = 10550 Punti Esperienza / 6 Personaggi = 1750 Punti Esperienza a personaggio!

Avversari con grado di Sfida inferiore a 8 rispetto al APL si contano, "pesano", solo se sono superiori a 20 come unità.

> **?!** Ma quanti scontri gestire per sessione ? Non c'è una risposta esatta (2/4 a sessione/giorno ???), molto dipende dal tipo di giocatori che avete e da che gioco fanno. Rimanete concentrati sull'avventura, non andate a pensare che è meglio non stancare i personaggi se no non reggono il prossimo scontro. Voi dovete ragionare in base all'ambiente dove sono i personaggi e chi c'è in giro, saranno i giocatori a preoccuparsi dei personaggi.
> In ogni caso il buon senso aiuta sempre. Se stancate i personaggi fate in modo che non sia un "Total party kill" ad ogni sessione.

Scontri troppo veloci

Un problema a cui potreste andare incontro è che lo scontro si risolve troppo velocemente. Possono esserci diversi motivi ed altrettante soluzioni.

Se i giocatori si aspettano pochi incontri è probabile che useranno le loro migliori risorse ed opzioni subito ad inizio combattimento andando così a sconfiggere velocemente i nemici, in questo caso prendeteli di sopresa con ondate successivi di nemici.

E' possibile che ci siano troppi pochi nemici e quindi anche se questo è *forte* canalizzando su di se tutti gli attacchi risulta facile preda dei personaggi, in questo caso dei gregari o l'impedire di riposare sarà di aiuto.

E' ovviamente possibile che lo scontro non sia tarato bene ed effettivamente avete bilanciato l'incontro perché sia troppo facile, questo è il caso più facile da risolvere, l'esperienza vi insegnerà a meglio bilanciare gli incontri vuoi aggiungendo o sostituendo i nemici.

Lo scontro con il Boss

Quando preparate uno scontro il boss, ovvero con quello che potete definire un nemico significativo che ha un certo peso nello svolgimento della campagna dovete preoccuparvi di rendere interessante lo scontro!

Se lo scontro deve essere memorabile non basta mettere il cattivo, organizzate il tutto perché tutti gli avvenimenti risultino coinvolgenti ed emozionanti.

Organizzate i nemici affinché:

- arrivino in più ondate così che ci sia un senso di falso successo
- che i nemici arrivino da piu' parti per non fare concentrare le forze solo da un lato
- che siano intervallati nemici più o meno ostici così che ci sia un senso di falsa sicurezza
- che l'ambiente sia significativo e giochi un ruolo importante nel combattimento
- dividi i personaggi su più fronti
- fai che l'attacco non sembri un attacco
- gioca con arguzia e non farti demoralizzare.

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 grado di Sfida

Mentre potete modificare il grado di Sfida specifico del mostro avanzandolo, applicando modifiche o livelli, potete anche aggiustare la difficoltà dell'incontro applicando modifiche ad hoc all'incontro o alla creatura in sé.

Qui descritti ci sono tre modi aggiuntivi con cui potete alterare la difficoltà dell'incontro.

Terreno Favorevole ai PG

Un incontro contro un mostro che non è nel suo elemento preferito (come uno Yeti incontrato in una caverna piena di lava, o un Drago enorme incontrato in una stanza molto piccola) da ai personaggi un vantaggio. Considerate l'incontro come se avesse un grado di Sfida più basso del suo grado di Sfida reale.

Terreno Sfavorevole ai PG

I mostri sono progettati con il presupposto che siano incontrati nel loro terreno preferito: incontrare un Aboleth sott'acqua non aumenta il grado di Sfida dell'incontro, anche se nessun personaggio è in grado di respirare sott'acqua.

Se, d'altra parte, il terreno ha un impatto più significativo sull'incontro (come un incontro contro una creatura con Vista Cieca in una zona che sopprime ogni fonte di luce), si possono, 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. Un PNG incontrato senza Equipaggiamento dovrebbe avere un grado di Sfida ridotto di 1 (a condizione che la perdita di Equipaggiamento sia realmente controproducente per il PNG), mentre un PNG che ha un Equipaggiamento equivalente a quello di un personaggio (come indicato sulla Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello) ha un grado di Sfida superiore di 1 al suo grado di Sfida reale.

Occorre prestare attenzione ad assegnare ai PNG questo equipaggiamento supplementare, specie ai livelli più alti, in cui potete consumare l'intero tesoro della vostra avventura in un colpo solo!

Assegnare i PX

I personaggi avanzano di livello sconfiggendo mostri, superando sfide, divertendosi,completando l'avventura ed arraffando tesori: nel farlo guadagnano i Punti Esperienza (PX in breve). Potete assegnare Punti Esperienza non appena una sfida viene superata, ma ciò potrebbero interrompere il flusso del gioco. E' più facile assegnare i punti esperienza alla fine di una sessione di gioco (o più sessioni) che permetta ai personaggi di riflettere su quanto accaduto. Il giocatore può usare il tempo a disposizione fra le sessioni di gioco per aggiornare la scheda.

Disporre Tesori

Mentre i personaggi avanzano di livello, anche la quantità di tesori che trasportano ed usano aumenta. In OBSS si suppone che tutti i personaggi di pari

livello abbiano più o meno la stessa quantità di tesoro e oggetti magici. Poiché il reddito primario per un personaggio deriva dai tesori e dai bottini ricavati dalle avventure, è importante moderare la ricchezza e i tesori nelle vostre avventure.

Per aiutarvi nel disporre i tesori, la quantità di oggetti magici e di bottino che i personaggi ricevono per le loro avventure è legata al grado di Sfida degli incontri che affrontano: più è alto il grado di Sfida dell'incontro, maggiore sarà il tesoro assegnato.

La Tabella: Valori del Tesoro per Incontro elenca la quantità di tesoro che ogni incontro dovrebbe assegnare in base al livello medio dei personaggi e alla velocità di progressione di PX della campagna. Gli incontri facili dovrebbero assegnare un tesoro di un livello della metà 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.

?!

Come distribuire un tesoro è una faccenda importante. I tesori non devono essere sbattuti in faccia, ne tanto meno nascosti che non è possibile trovarli.
Un consiglio è fare in modo che i tesori (e monete) trovati nei dungeon siano distribuiti secondo questo criterio:

- un terzo li avranno i mostri addosso
- un terzo saranno nascosti dietro passaggi segreti o trappole
- un terzo sarà sparso in giro

Questo stimolerà i giocatori a continuare l'esplorazione, affrontare i mostri e cercare attivamente nel dungeon.

Tabella: Valori del Tesoro per Incontro

Grado di Sfida	per Incontro (mo)
0 (Facile)	LV*LV*5
+2 (Media)	LV*LV*10
+3 (Alta)	LV*LV*15
+4 (Straordinaria)	LV*LV*20
+6 (Mortale)	LV*LV*25
+8 (Epica)	LV*LV*30

Usate questa tabella per avere un indicazione del valore del Tesoro del incontro.

Un tesoro Doppio significa che un gruppo che affronta uno scontro con Grado di Sfida rispetto ad APL di +2 troverà l'equivalente di Livello * Livello * 10 * 2 in monete d'oro equivalenti. Es. APL 6lv affronta un incontro a Difficoltà Alta (APL+3), otterranno l'equivalente di 6*6*15 monete d'oro dall'incontro, 540 mo.

Un tesoro accidentale indica che potranno esserci tesori, oggetti, monete solo "accidentalmente" ottenuti, magari uccidendo altre creature. Detta diversamente la creatura non raccoglie i tesori, ma potrebbe comunque avere accumulato qualche cosa.

Suggerisco di valutare un tesoro accidentale un quarto di un tesoro normale. Un tesoro accidentale si presta benissimo a fornire oggetti particolari che possono dare indicazioni o fornire nuovi plot di avventura (per cosa era questa ampolla forgiata in adamantio ?)...

Gli incontri contro dei PNG solitamente ricompensano con un tesoro tre volte superiore a quello con un mostro, grazie all'Equipaggiamento del PNG. Per compensare, assicuratevi che i personaggi affrontino un paio di incontri supplementari che assegnano poco in fatto di tesori.

Animali, Vegetali, Costrutti, Non Morti non intelligenti, Melme e trappole sono ottimi "incontri con poco tesoro". In alternativa, se i personaggi affrontano un certo numero di creature con poco o nessun tesoro, dovrebbero avere l'occasione di ottenere un certo numero di oggetti di valore più significativo nell'immediato futuro per compensare lo squilibrio. Come regola generale, i personaggi non dovrebbero possedere alcun oggetto magico di valore superiore alla metà della ricchezza totale del personaggio, pertanto controllate bene prima di ricompensare i personaggi con oggetti molti costosi.

Ricchezza dei Personaggi per Livello

La **Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello** per Livello indica la quantità di monete d'ora equivalenti che ogni personaggio dovrebbe avere ad un livello specifico. Si noti che questa tabella si basa su un modello standard di gioco.

Le avventure con magia rara potrebbero assegnare soltanto la metà di questo valore, mentre 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 Personaggi 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.

Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello in monete d'oro

Livello	Ricchezza	Livello	Ricchezza
1	100	11	13900
2	160	12	19900
3	220	13	25900
4	340	14	37900
5	530	15	49800
6	2030	16	67700
7	3660	17	85700
8	5780	18	142000
9	8100	19	253000
10	11000	20	365000

Tesori Magici

I Tesori magici vanno inseriti con parsimonia e ragionando, cercate di resistere alla tentazione di essere generosi con i giocatori perché facilmente si abitueranno e difficilmente potrete recuperare la situazione.

In linea di massima ogni oggetto magico trovato dai giocatori viene piazzato dal Narratore con un motivo, scopo e ragionamento.

Nulla vi vieta di tirare sulle Tabelle di Generazione Casuale Oggetti Magici (pag 300) vi invito solo a stare attenti.

Potete concedere che in un mostro con Tesoro Standard abbia il 1% di avere un oggetto magico, un Tesoro Doppio abbia il 3% ed un Tesoro Triplo il 5%. Ovviamente valutate caso per caso a seconda del tipo di mostro e se per esempio ha una tana, va a caccia di avventurieri...

Se preferite una distribuzione stabilita e bilanciate seguite le indicazioni sottostanti.

Per quanto riguarda gli oggetti magici *permanenti* (armi, armature, altri oggetti senza cariche o con cariche giornaliere) potete distribuire gli oggetti secondo questo schema, cumulativo:

- livelli 1-4: un oggetto non comune
- livelli 5-7: un secondo oggetto non comune
- livelli 8-10: un oggetto raro
- livelli 11-13: un secondo oggetto raro
- livelli 14-16: un oggetto molto raro
- oltre il 17: oggetto molto raro o leggendario.

Per quanto riguarda i *consumabili* come pozioni, pergamene od oggetti con un uso a scalare di cariche

- 1 consumabile comune ogni livello da 1 a 5
- 1 consumabile non comune ogni livello da 6 a 10
- 1 consumabile raro ogni livello da 11 a 15
- 1 consumabile molto raro per ogni livello dal 16 al 19
- 1 consumabile leggendario al livello 20

Tutto questo chiaramente dipende dal livello di magia che si vuole dare all'avventura.

Costruire un Bottino

Spesso è sufficiente dire ai vostri giocatori che hanno trovato 5000 mo in gemme e 10000 mo in gioielli, ma è più interessante fornire dei particolari. Dare a un tesoro una personalità può non solo aiutare la verosimiglianza del gioco, ma può a volte innescare nuove avventure.

Le informazioni nelle pagine seguenti possono aiutarvi per determinare tipi di tesori in modo casuale: per molti degli oggetti sono stati dati dei valori, ma potete assegnarli come ritenete meglio. E' più facile collocare gli oggetti più costosi prima: se volete potete anche determinare gli oggetti magici in modo casuale usando le tabelle in Oggetti Magici, per stabilire quali oggetti siano presenti nel tesoro.

Una volta che avete consumato una parte considerevole del valore del tesoro, il resto può semplicemente essere composto da monete sparse e oggetti non magici con valori definiti in base alle vostre esigenze.

Monete: Le monete in un tesoro possono essere di rame, argento, oro e platino: quelle d'argento e d'oro sono le più comuni, ma potete decidere diversamente. Per le monete ed il loro valore di cambio andate all'Equipaggiamento.

Gemme: Anche se potete assegnare qualsiasi valore ad una gemma, alcune possono valere di più delle altre. Utilizzate le categorie di valore qui sotto (e le pietre preziose associate) come guida di riferimento quando assegnate i valori alle pietre preziose.

Gemme di Bassa Qualità (10 mo): agata; azzurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; occhio di tigre; turchese; perla di fiume (irregolare).

Gemme Semi Preziose (50 mo): eliotropio, corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; diaspro; lunaria; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonica; sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella; zircone.

Pietre Preziose di Media Qualità (100 mo): ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o

verde-marrone; giada; giaietto; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso, marrone-rosso o verde scuro; tormalina.

Pietre Preziose di Alta Qualità (500 mo): alessandrite; acquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro.

Gioielli (1000 mo): smeraldo; opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero.

Gioielli Eccezionali (5000 mo o più): smeraldo verde brillante cristallino, diamante, giacinto, rubino, miele topetto cristallino.

Tesori non Magici Questa categoria include monili, abiti raffinati, merci, oggetti alchemici, oggetti perfetti e altri.

Diversamente delle gemme, molti di questi oggetti hanno valori stabiliti, ma potete sempre aumentare il valore dell'oggetto decorandolo con pietre preziose o con fatture particolarmente artistiche.

Questo aumento di costo non conferisce capacità aggiuntive: una scimitarra di Ferro Freddo impreziosita da gemme del valore di 40000 mo funziona come una normale scimitarra di Ferro Freddo da 330 mo. Qui di seguito trovate numerosi esempi di tesori non magici, con i valori tipici.

Oggetti d'Arte Raffinati (100 mo o più): Anche se alcuni oggetti d'arte sono composti di materiali preziosi, il valore della maggior parte di pitture, sculture, opere letterarie, abiti raffinati, e simili consiste nella fattura con cui sono realizzati e nella bravura di chi li ha realizzati. Gli oggetti d'arte sono spesso ingombranti o difficili da spostare, e fragili, rendendone il recupero ed il trasporto un'avventura a sé.

Monili Minori (50 mo): Questa categoria comprende monili realizzati con materiali come ottone, bronzo, rame, avorio, o legni esotici, a volte impreziositi con gemme di bassa qualità molto piccole o difettate. I monili minori includono anelli, braccialetti e orecchini.

Monili Normali (100-500 mo): La maggior parte dei monili è realizzata con argento, oro, giada, o corallo, e decorata spesso con gemme semi preziose o pietre preziose di qualità media. I monili normali comprendono tutti i tipi di monili minori più bracciali, collane e spille.

Monili Preziosi (500 mo o più): I monili preziosi sono realizzati in oro, mithral, platino, o simili metalli rari. Tali oggetti comprendono i tipi di monili normali più scettri, pendenti ed altri grandi oggetti.

Attrezzi fatti ottimamente (100-300 mo): Questa categoria include attrezzi per le Professioni o Competenze: vedi Equipaggiamento per i dettagli e i costi di questi oggetti.

Oggetti Comuni (fino a 1000 mo): Ci sono molti oggetti di valore di natura alchemica o comune che possono essere utilizzati come tesoro. La maggior parte degli oggetti alchemici sono oggetti portabili e stimabili, ma anche altri come serrature, simboli sacri, cannocchiali, vini prelibati o abiti raffinati possono costituire parti interessanti di un tesoro. Anche le merci commerciali possono servire da tesoro: 5 kg di zafferano, per esempio, valgono 150 mo.

?!

Non esagerate mai con i tesori, specialmente quelli magici. Un tesoro non deve diventare un abitudine ancor più se è qualcosa di speciale e particolare. Un conto possono essere le monete, gemme e "consumabili" un conto sono i veri tesori, quelli magici, particolari, unici. Rispettare la Legge del Premio non significa riempire le tasche ai personaggi, altrimenti gli verrà a noia il rischiare la vita per nuovi tesori ed oggetti. Quando fate trovare un oggetto magico ragionate sempre in prospettiva. E' vero che può essere bello vedere i giocatori felici per quello che hanno trovato ma poi sarete costretti l'avventura successiva a dare qualcosa di ancora più potente.

Mappe del Tesoro e Oggetti d'Informazione (variabili): Gli oggetti come mappe del tesoro, documenti legali di navi e case, liste di informatori o dei turni di guardia, parole d'accesso, e simili possono essere divertenti oggetti da trovare in un tesoro: potete stabilire il valore di questi oggetti come volete e possono essere di doppia utilità in quanto possono generare idee per nuove avventure.

Oggetti Magici

Naturalmente, la scoperta di un Oggetto Magico è il vero premio per qualsiasi avventuriero. Fate attenzione a collocare gli Oggetti Magici in un tesoro: è molto più soddisfacente per molti giocatori trovare un oggetto magico piuttosto che comprarlo.

Anche se in genere dovreste collocare gli oggetti con attenta riflessione sui loro probabili effetti sulla vostra campagna, può essere divertente generare gli oggetti magici in un tesoro a caso. Fate attenzione, comunque! è facile, con un pò di fortuna (o sfortuna) dei dadi gonfiare il vostro gioco con troppo tesoro o privarlo dello stesso. Il collocamento di oggetti magici casuali dovrebbe essere temperato sempre dal buon senso del Narratore.

Anche gli incantesimi sono veri e propri tesori e premi al pari di oggetti magici. Valutate con attenzione quali possono essere trovati. Ricordate che una abilità magica non è un incantesimo copiabile, solo quelli presenti nei tomi, pergamene e quant'altro appositamente creato per essere un ricettacolo di incantesimi è idoneo alla copia.

Recitare

Un gioco di ruolo non è un semplice tirare dadi, è un incontro di pensieri, opinioni, sfide, lotte. E' un gioco catartico, liberatorio, evolutivo ed istruttivo.

E' giusto che ci sia combattimento, lotta, sangue paura ed azione, allo stesso modo deve esserci la

possibilità di giocare i propri personaggi con i loro svantaggi, vantaggi, poteri e storie e anche drammi personali.

Il giocatore deve sempre impersonare il personaggio, immedesimarsi e partecipare attivamente.

Ci possono essere situazioni di contorno, gestite velocemente, che vengono fatte in terza persona, eppure ogni volta che si renda necessario giocare allora deve essere vero, fatto dal giocatore calandosi appieno nel personaggio.

Quando un giocatore interpreta bene e descrive l'azione che va a svolgere in maniera partecipativa, coinvolgente, ispirata, dategli un premio, concedete un bonus di +1 all'azione che sta svolgendo

Fatelo presente al giocatore che grazie alla sua interpretazione ha quel bonus.

Allo stesso tempo potrebbero esserci situazioni che si rivelano sgradevoli da gestire e giocare per qualche giocatore. Fate molta attenzione in questo caso, andare contro la sensibilità di un giocatore, di un amico, non è come andare contro l'etica o morale di un personaggio. Se percepite un senso di disagio ed imbarazzo fermate subito il gioco e chiarite la situazione con i giocatori e riprendete solo quando vi sarete accordati su come modificare la situazione per evitare che accada di nuovo.

> Concentratevi sulle persone, non sulle regole. Spingete per uno stile di gioco di gruppo; l'interpretazione è divertente ma non deve ostacolare il piano; sostenete i vostri compagni. (Frank Mentzer)

Riproduzione del tesoro di Hoxne

Circa OBSS ed i tiro di dadi

OBSS usa un sistema di tiro di dadi peculiare andando a mescolare una distribuzione 3d6 ad il potenziale dei 6 che esplodono. Questo sistema riesce a garantire una buona varianza e pur se concentrando i risultati intorno ai valori centrali della distribuzione lascia aperto il limite superiore a tiri particolarmente fortunati.

Se volete divertirvi a studiare la curva corrispondente vi consiglio il sito Anydice. Questo lo pseudo codice da inserire:

```
function: explode ROLLEDVALUE:n {
if ROLLEDVALUE = 6 { result: 6 + [explode d6] }
if ROLLEDVALUE = 1 { result: 0 }
result: ROLLEDVALUE}
output 3d[explode d6]
```

oppure cliccate qui per il codice già inserito.

Le avventure in OBSS

Suggerisco la lettura integrale dell'articolo: Principia Apocrypha

https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html quello che segue è un sunto da me adattato e modificato delle linee guida che seguo quando masterizzo OBSS.

OBSS segue i principi dell' OSR (wikipedia). Le avventure in OBSS mirano ad essere letali, avere un mondo liberamente esplorabile, una trama abbozzata, spingere sul problem-solving ed avere un sistema di ricompense incentrato sull'esplorazione, sui tesori e sulla partecipazione al gruppo. OBSS non si cura troppo del bilanciamento degli incontri e apprezza l'intraprendenza dei giocatori e cattura le loro idee mettendole nell'avventura.

Per me l'OSR non sono tabelle di incontri casuali e randomizzazione caotica ne un regolamento specifico, è piuttosto lo spirito di avventura, meraviglia, paura, gloria, stupore e sfida che si sviluppa nelle avventure. Non siate troppo lineari, troppo prevedibili, aggiungete nelle avventure quel giusto mix che le rendono sempre uniche.

Se il metodo può non piacere usate quello che più vi aggrada, personalmente nel corso dei decenni ho imparato ad apprezzare e vedere apprezzato la spontaneità e naturalezza che i cardini dell'OSR portano nel gioco.

Queste sono regole di base per il Narratore che suggerisco per condurre le avventure.

- Tu sei il Narratore, tue le Regole, tuo il Mondo.

  Non farti limitare dall'avventura, dal sistema, dall'elenco dei mostri, sentiti sempre libero di modificare e adattare in base alle necessità dell'avventura e del gruppo

- Ricordati di esser giusto e corretto. Improvvisa, adatta quanto vuoi ma sii coerente. Se stabilisci una regola (od una modifica ad una regola) seguila fino in fondo.

  Allo stesso tempo se ti serve una regola e non la trovi usa il buon senso, è sicuramente la scelta giusta in quel momento.

  Rispetta i dadi ed i risultati ottenuti, come capiteranno ai giocatori capiteranno risultati particolari anche a te. E' giusto così.

- Non devi salvare il culo ai personaggi. Non sei il loro amico ne il loro nemico. Il tuo ruolo è di raccontare storie che nascono dalle storie dei personaggi, dalle loro azioni ed inazioni.

- Abbozza la storia, scrivi le parti centrali o da leggere ai giocatori ma non farti dominare o vincolare da quello che ti aspetti. Spesso e volentieri i giocatori ti stupiranno, meglio sapere dove si muovono e cosa hanno intorno per poter reagire sempre puntualmente.

  Sono i giocatori a dare la direzione all'avventura e tu a dipanarla.

- Apprezza il caso e crea situazioni diverse dove i giocatori possono scegliere strade diverse o intrecciarne di nuove. E' la tua fortuna avere dei giocatori creativi che sanno sorprenderti.

- Non costringere nessuno a fare qualcosa, lascia sbagliare i giocatori, lascia che paghino le loro scelte. Non devi ostacolarli ne devi imbeccarli per una direzioni. Richiede da parte tua una immaginazione e capacità di adattamento non indifferente, ma sicuramente l'avventura ne gioverà.

- I personaggi sono esploratori, per definizione. Focalizza sull'esplorazione, più si esplora più si creano situazioni, più si creano agganci nell'avventura, più si conoscono altri png più ci sono zone da esplorare.

  Fa capire che i tesori sono esperienza, in senso letterale e pratico. Non dovrai mai spingerli tu in un dungeon ma la loro brama di esperienza e tesoro.

- Fai risolvere i problemi ai giocatori e non ai personaggi. Lascia ruolare le scene, sono sempre meglio di un tiro di dado. Incoraggia il giocatori ad interagire e chiedere una prova solo come ultima chance. Proponi problemi che non debbano essere risolti per forza con un tiro di dado bensì piuttosto tramite più azioni, anche complesse.

  Premia le azioni creative e le scelte coraggiose, prima più di tutto l'intelligenza e il volere trovare situazioni alternative e creative.

- Fa che i giocatori ti chiedano informazioni, si confrontino con l'ambiente e tra di loro. Incoraggia l'interazione con il mondo esterno e solo come ultima possibilità concedi un tiro di dado.

- Grandi sfide e rischi danno sempre grandi ricompense. Non deludere i giocatori (se non per scopo di avventura) negandogli il giusto tesoro o esperienza, più si addentreranno in profondità più i pericoli saranno letali maggiore sarà la ricompensa (Legge del Premio).

- Non devono esistere abitudini o consuetudini. Non creare uno standard. Cerca sempre di sorprendere i giocatori con mostri fuori luogo (ma che abbiano un senso), trappole anomale, ambienti alternativi. Situazioni diverse stimoleranno i giocatori a risolvere in maniera diversa ogni problema.

  Prepara soluzioni diverse e accetta soluzioni diverse. Metti nell'avventura problemi e situazioni che nell'insieme permettano la soluzione, ogni stanza non dovrà essere un asettico ambiente ma contenere indizi e soluzioni per altri problemi anche senza una diretta soluzione.

- Accetta la morte. Un combattimento se tale è sempre letale, non avere paura di ferire o uccidere i personaggi. Falli ragionare, studiare il nemico, capire quale è il migliore approccio; ed infine stupiscili. I personaggi devono prima battere i nemici in astuzia e pianificazione, se vogliono sopravvivere. Se proteggi i personaggi la partita mancherà di tensione e i giocatori risolveranno tutti i problemi con la forza bruta. I dungeon non devono essere ambienti per forza da svuotare dai mostri. Lo scopo dei mostri e limitare e orientare le azioni, consumare le opzioni.

  Se i giocatori cercano sempre e comunque lo scontro frontale allora daglielo, come richiedono.

- Mantieni l'attenzione alta. Fa in modo che il passare del tempo abbia conseguenze, se i giocatori temono lo scorrere del tempo faranno scelte più ardite o forse sbagliate. Mantieni la tensione fra il desiderio di esplorare e fare bottino e il terrore di restare fermi troppo a lungo.

- Tu sei la sorgente delle informazioni, i giocatori le elaborano, i personaggi le usano.

  Non nascondere informazioni che i personaggi devono sapere o sanno già, non dovrai fare il professore ma allo stesso modo fa in modo che siano consapevoli di ciò che hanno intorno. Allo stesso tempo non devi rivelare tutto subito, falli indagare, curiosare. Come una cipolla le informazioni che otterranno saranno nascoste sotto strati di altre informazioni magari di minore importanza.

- Gli indizi creano situazioni. Lascia che i tuoi indizi, specifici e curiosi, attirino l'attenzione dei giocatori. Come un esca su un amo attira i giocatori in situazioni di dubbio, dove indagare e capire cosa succede.

  Non infarcire l'avventura di dettagli inutili, lascia spazio alla creatività e immaginazione dei giocatori, i dettagli che però fornirai dovranno non solo avere un senso ma essere necessari all'avventura.

- Se i giocatori tendono a dimenticare le informazioni utili date cerca di sfruttare un PNG che abbia memoria o invitali a prendere appunti, non c'è nulla di male nell'essere preparati.

- L'avventura non è mai statica ne tanto meno il mondo dove si muovono i personaggi. Il mondo ha la stessa importanza se non di più dell'avventura stessa. Azioni dei giocatori possono

scatenare accadimenti a livello globale. Pensate sempre alle conseguenze dei gesti.

- Se usi i PNG (personaggi non giocanti) non farli essere delle semplici macchiette, fa in modo che i personaggi si possano affezionare e considerare il PNG uno del gruppo alla pari di tutti gli altri.
- I mostri non devono essere stupidi per forza. Falli parlare, ragionare, scappare.. anche loro vogliono vivere!
- Ricordati la Legge del Premio. Premia gli audaci, premia che si spinge più in profondità nelle caverne. Premia chi sopravvive.

Sessione Zero

La Sessione Zero, la prima sessione di gioco, ha una valenza ed importanza particolare. Può essere la sessione in cui ci si conosce per la prima volta, spesso è la sessione in cui si creano i personaggi che si andranno a giocare, sempre è la sessione in cui si vanno a stabilire le regole ed aspettative comuni.

La Sessione Zero serve a stabilire cosa e come si andrà a giocare, quali saranno le principali caratteristiche della campagna e del gruppo che si va a creare.

Per partire bene come gruppo di giocatori è importante conoscersi personalmente e avere fiducia e rispetto negli altri. Non devi dire tutto di te ma almeno le passioni, interessi, curiosità, ciò che almeno all'inizio serve a creare una amicizia.

Suggerisco ai Narratori di stabilire delle regole chiare per il buon gioco. Purtroppo l'esperienza insegna che siamo tutte persone diverse con stili, prospettive ed aspettative diverse e spesso più che non coincidere sono proprio opposti al nostro modo di giocare ed essere. Conoscersi serve anche a questo, a capire se il proprio personaggio può stare bene nel gruppo di personaggi e capire se la propria persona e personalità è in qualche maniera affine o meno alle altre persone.

Il Narratore prima di incominciare è opportuno che chiarisca quali sono le regole essenziali al suo tavolo. Un esempio di regole possono essere:

- Conosci i limiti degli altri. Ogni persona ha una diversa sensibilità a certi argomenti (stupri, schiavitù, razzismo, violenza...) è fondamentale che si chiarisca insieme quali sono i limiti da non superare mai.

- Rispetta ogni persona con cui giochi. Ciò include essere puntuali e non annullare senza un motivo importante. Rispetta anche i limiti che gli altri hanno comunicato.

- I giocatori devono creare un gruppo coeso fatto da individualità che collaborano.

- I giocatori devono conoscere o almeno cercare di imparare le regole del gioco.

- Come Narratore devi comprendere il grado di conoscenza del sistema da parte dei giocatori e se necessario quando serve soffermarti a spiegare le regole.

Vanno condivise e stabilite le informazioni base dell'avventura.

- Introduci in linea di massima la campagna o avventure che si andranno a svolgere. Indica la tipologia (eroica, dark, gothic, horror, politica, caverne infinite, esplorazione, sopravvivenza..) e grado di difficoltà.

- Introduci le informazioni necessarie relative all'ambientazione o fornisci dispense e manuali sull'argomento. Indica se ci sono delle Abilità che potranno essere meno utili di altre.

- Se usi delle regole opzionali spiegale bene e fai che siano valide sia per i giocatori che per gli avversari.

- Indica la lista o la tipologia di Tratti accettati e se ci sono dei limiti nella scelta dei Patroni.

Altre indicazioni utili riguardano:

- Cosa e' permesso portare ed usare al tavolo e cosa no (bibite, mangiare, cellulari, alcolici, fumare..). Sapere se ci sono animali in casa.

- Numero minimo di giocatori per fare la sessione. Stabilire il giorno di gioco ed orari.

In definitiva, la Sessione Zero è fondamentale per stabilire una base solida per il buon gioco di ruolo. Aiuta a creare un ambiente collaborativo in cui tutti si sentono coinvolti, e contribuisce a evitare potenziali problemi e disaccordi durante il corso della campagna.

Anche nel miglior gruppo già affiatato è sempre bene ricordare e condividere questi suggerimenti ad ogni inizio di campagna.

Creare Oggetti Magici

Creare è vivere due volte. (Albert Camus)

Per Creare Oggetti Magici è necessario avere le Abilità Creazione oggetti magici.

I costi qui elencati sono quelli di produzione, il ricavo si può attestare almeno attorno al 20% del prezzo di produzione.

Conoscere l'incantesimo (o averlo a disposizione tramite Pergamena) che si applica all'oggetto è un requisito di ogni oggetto magico che si crea.

?! La creazione di oggetti magici può rompere gli equilibri del gioco. Un personaggio con risorse abbondanti e tempo può arrivare a creare oggetti che spezzano gli equilibri dell'avventura. Suggerisco siano gli NPC, i personaggi non giocanti in gestione al Narratore, a creare gli oggetti più meravigliosi. Allo stesso tempo la vendita di oggetti di valore sopra le 2000mo dovrebbe essere il più limitata possibile.

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 di produzione dell'anello è pari a livello*livello*4000, un Anello con Invisibilità costa 2*2*4000=16000 mo

Non c'è bisogno di dire che Anello sia...

Un anello permette di fissare un incantesimo per rendere l'effetto sempre attivo. L'anello deve avere un valore intrinseco pari almeno a 500mo*livello dell'incantesimo che deve ospitare.

Un anello può ospitare un incantesimo di livello 9 o se più incantesimi il massimo livello è 7.

E' anche possibile inserire un incantesimo ad attivazione, in questo caso consultare i costi delle Verghe.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 1000 mo del prezzo base. In caso di più incantesimi i costi e tempi si sommano.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori.

Creare Armature e Scudi Magici

Per creare un'armatura o scudo magico, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e di alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'armatura/scudo stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un'armatura/scudo che va incantata deve essere di qualità.

Armour for Gustav I of Sweden by Kunz Lochner, c. 1540 (Livrustkammaren)

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Il costo di produzione di un'armatura magica +1 costa 2050 mo, +2 7500 mo, +3 12000 mo, +4 25000 mo, +5 45000 mo più il prezzo dell'armatura stessa.

Infondere un incantesimo in una armatura ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell'incantesimo.

Creare armature/scudi magiche richiede un giorno per ogni 1000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Creare Armi Magiche

Per creare un'arma magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e alcuni attrezzi per lavorare

il ferro od il materiale con cui è fatta l'arma. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'arma stessa o i pezzi di arma da assemblare. Solo un'arma di qualità può essere incantata per diventare un'arma magica, e il suo costo va aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato.

Un'arma magica deve avere almeno bonus di +1 per avere una qualsiasi capacità speciale o incantesimo.

The drawing of the sword from the stone, Henrietta Elizabeth Marshall's Our Island Story (1906)

Se i prerequisiti per la creazione dell'arma comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Nel momento della creazione, l'incantatore deve decidere se l'arma emana luce o meno, come effetto secondario della magia infusa nell'arma. Questa decisione non influenza il prezzo o il tempo di creazione, ma una volta che l'oggetto è completato, la decisione è definitiva.

Creare armi doppie viene considerato analogo a creare due armi per quanto riguarda il costo, il tempo e le Capacità Speciali.

Il costo di produzione di un Arma +1 è 1200 mo, +2 4000 mo, +3 11000 mo, +4 25000 mo, +5 45000 mo più il prezzo dell'arma (influente solo se è di un qualche materiale raro o prezioso).

Il costo di produzione di una Freccia +1 è 20 mo, +2 75 mo, +3 325 mo. Incantamenti più potenti sono estremamente rari.

Infondere un incantesimo in un arma ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell'incantesimo, se continuativo, altrimenti se mono uso come una pozione.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Creare Bacchette

Il costo di produzione della Bacchetta è pari a livello*livello*800, una Bacchetta con Invisibilità costa 2*2*800=4200 mo

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 e avere l'Abilità Creare oggetti magici. La bacchetta recupera una carica ma l'incantatore oltre ad avere usato Punti Magia spende l'equivalente di 100*livello monete d'oro in componenti.

Una Bacchetta può contenere come massimo livello di incantesimo 5.

Per creare una bacchetta, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una bacchetta o i pezzi di una bacchetta da assemblare. Le bacchette sono sempre pienamente cariche (20 cariche) all'atto della creazione.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella Bacchetta.

Creare una bacchetta richiede 1 giorno per ogni 1000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Creare Bastoni

Costi Base dei Bastoni

Il costo di produzione del Bastone è pari a livello*livello*1200, un Bastone con Invisibilità costa 2*2*1200=4800 mo

Un Bastone è un oggetto magico dove si caricano una o più incantesimi.

Quando un bastone viene attivato è possibile usare un incantesimo alla volta.

Per creare un bastone, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un bastone o i pezzi di un bastone da assemblare.

I bastoni sono sempre pienamente carichi, 10 cariche, all'atto della creazione.

Una Bastone può contenere come massimo livello di incantesimo 8, o in caso di diversi incantesimi il massimo livello è il 6.

Creare un bastone richiede 1 giorno per ogni 1000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori.

Creare Pergamene

Esistono due tipologie di Pergamene magiche, quelle eseguibili da tutti (dette ISY SCROLL, o Facili) e quelle invece che richiedono la capacità magica di lanciare incantesimi, ovvero Competenza Magica maggiore o uguale a 1.

Le pergamene facili hanno un costo di produzione pari a livello*livello*160 mo.

Le pergamene normali, non facili, hanno un costo di produzione pari a livello*livello*80 mo.

Il costo della pergamena va valutato in base alla rarità e livello dell'incantesimo. Un incantesimo molto raro o di alto livello può facilmente costare livello*livello*livello*80.

Se una pergamena include più incantesimi il costo è pari alla somma dei vari incantesimi. Su una pergamena ISY SCROLL non possono esserci incantesimi da pergamena normali e vice versa.

L'incantatore deve conoscere gli incantesimi che inserisce nella pergamena. Per preparare una pergamena è necessario 30 minuti di lavoro per livello di incantesimo presente.

Una pergamena ISY può contenere incantesimi di livello 3 come massimo, mentre una pergamena normale può contenere come massimo livello di incantesimo 9, in caso di più incantesimi il massimo livello è 8.

Per leggere una pergamena è necessario:

in caso di pergamene ISY SCROLL:

- per comprendere il contenuto è sufficiente una prova di Intelligenza (o Arcana se conosciuta) a difficoltà DC 10

- per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Intelligenza (o Arcana se conosciuta) a difficoltà 12.

in caso di pergamene normali:

- per comprenderne il contenuto è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 15

- per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 11+Livello dell'incantesimo ed avere accesso alla Lista di Magia dell'incantesimo contenuto e che questo sia di livello pari al massimo lanciabile +1.

Il **tempo di lancio** di un incantesimo da una pergamena è pari al tempo di lancio dell'incantesimo presente.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

Competenza usata nella creazione: Arcana o Professione (scrivano).

Una pergamena quando viene usata o copiata si distrugge.

Nota: un Tomo della Magia è equivalente ad un insieme di pergamene normali. Un personaggio in situazione disperate può leggere la pagina dell'incantesimo dal Tomo della Magia e manifestare la magia come se fosse da una pergamena. Le pagine contenenti l'incantesimo si polverizzeranno e l'incantatore dovrà trovare una sorgente da dove copiare nuovamente l'incantesimo su Tomo.

A witch, raising her arm above a flaming cauldron, recites a spell; a young woman kneels in front of the cauldron. Mezzotint by J. Dixon after J.H. Mortimer, 1773

Creare Pozioni

Una pozione contiene l'infuso di un solo incantesimo, ogni pozione è quindi monouso.

Il costo di produzione della Pozione è pari a livello*livello*80, una Pozione con Invisibilità costa 2*2*80=320 mo

Per creare una pozione, un personaggio ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescere i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l'infuso.

Una Pozione può contenere come massimo livello di incantesimo 3.

Tutti gli ingredienti e i materiali per mescere una pozione devono essere freschi e mai usati.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella pozione. Il tempo di preparazione di una pozione è pari al doppio del livello dell'incantesimo contenuto in ore.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Distillare Pozioni.

Creare Verghe

Una verga è una bacchetta speciale che è capace di rigenerare le proprie cariche. Sono oggetti preziosi e molto costosi.

Per creare una verga, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una verga o i pezzi di una verga da assemblare.

Il costo di produzione della Verga è pari a livello*livello*3200, una Verga con Invisibilità costa 2*2*3200=12800 mo

Una verga è in grado di lanciare 1 volta al giorno il proprio incantesimo.

Moltiplicare il costo per 4 se è in grado di lanciarla 2 volte, moltiplicare per 8 se è in grado di lanciarla 3 volte al giorno.

Si può anche lanciare una volta in più nel giorno l'incantesimo contenuta nella verga, dopo di che la verga si distrugge.

Una Verga può contenere come massimo livello di incantesimo 3.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella Verga.

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 1000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori.

Aggiungere Nuove Capacità

A volte, la mancanza di fondi o tempo rende impossibile realizzare l'oggetto magico voluto, ma fortunatamente è possibile potenziare o modificare un oggetto magico creato. Solo il tempo, l'oro ed i vari prerequisiti richiesti dalla nuova capacità che si vuole aggiungere all'oggetto magico pongono delle restrizione sul tipo di poteri addizionali che uno può infondere.

Il costo per aggiungere capacità addizionali ad un oggetto è lo stesso che se l'oggetto non fosse magico, meno il valore dell'oggetto originale. Quindi, una spada lunga +1 può diventare una spada lunga vorpal +2, e il costo della creazione è uguale a quello di una spada lunga vorpal +2 meno il costo di una spada lunga +1.

Quando si determina il prezzo di un oggetto magico inventato bisogna considerare molti fattori. Il modo più semplice per decidere il prezzo è confrontare il nuovo oggetto a un oggetto che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida.

Il bastone di Asclepio è un antico simbolo greco associato alla medicina. Consiste in un serpente attorcigliato intorno ad una verga.

Regole su Oggetti Magici

Queste sono le indicazioni su l'utilizzo degli oggetti magici.

- Un personaggio può **portare numerosi (fino a 10) oggetti magici** su di sé ma per determinare il bonus alla **Difesa** non si possono sommare più di 2 oggetti (es. 1 anello magico ed un braccialetto). Armatura e Scudo non si considerano in questo conteggio.
- Lo stesso principio vale per il bonus ai **Tiri Salvezza**, puoi sommare solo i bonus provenienti da due oggetti.
- Se 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 (non riducibile o curabile magicamente) a round per ogni anello oltre il secondo.
- Per **riconoscere un oggetto magico** e le sue capacità è necessario una prova di Arcana a DC 30. **10 minuti**. Con punteggio Arcana 6 costa 5 minuti, con 12 costa 1 minuto, con Arcana 18 costa 1 Round.
- Un **oggetto magico che manifesta incantesimi** non esegue alcuna Prova di Magia. Il **Tiro Salvezza** che impone, se non specificato, è pari a 10 + livello*2 dell'incantesimo che manifesta.
- **Attivare capacità magiche**: se non indicato diversamente attivare un abilità magica di un oggetto costa 2 Azioni.
- Un oggetto magico che fornisce un **bonus (o penalità) statico** applica il suo valore anche se l'oggetto non è stato identificato, sarà il Narratore ad applicare silenziosamente questo bonus alla Difesa, Tiro per Colpire, Tiri Salvezza... informando il giocatore che percepisce come l'oggetto interagisca con la situazione.

Armi

Armi: un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1. Le armi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Il bonus magico di un **arma può essere identificato** a seguito di due critici in un Tiro per Colpire oppure dedicando 1 ora di allenamento, eventuali talenti o abilità magiche rimangono celate.

Armature e Scudi

Armi: un'armatura o scudo con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1. Armature e Scudi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Armature: ogni +2 magico si abbassa di 1 la penalità alle Competenze e di un dado la penalità alle Prove di Magia.

Scudi: ogni +2 magico si toglie un dado alla Prova di Magia

Il costo di Armi e Armature: di dimensioni superiori alle Medie è almeno il doppio (o quadruplo in base alla taglia). Armature piccole o Armi piccole pur richiedendo meno materiale costano la medesima cifra delle armi e armature medie.

Taglia e Oggetti Magici

Quando un capo di vestiario o un gioiello magici vengono scoperti, il più delle volte la taglia non è un problema: molti vestiti magici sono di facile utilizzo per tutti oppure si adattano magicamente a chi li indossa. Di regola, la taglia non dovrebbe impedire ai personaggi di varia tipologia fisica l'utilizzo di un oggetto magico.

Ci possono essere delle rare eccezioni, specie con gli oggetti realizzati per una razza specifica.

Le armi e le armature rinvenute casualmente hanno una probabilità del 30% di essere Piccole (01–30), del 60% di essere Medie (31–90), e del 10% di essere di un'altra taglia.

Oggetti Magici sul Corpo

Molti oggetti magici devono essere indossati da un personaggio che voglia usarli o beneficiare delle loro capacità. Per una creatura di forma umanoide è possibile indossare fino a 10 oggetti magici alla volta. Ognuno di questi oggetti deve essere indossato sopra una parte specifica del corpo denominata "slot".

Un corpo di forma umanoide può 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.

Vesti: corazze, armature, tuniche e vesti

Cintura: cinture.

Collo: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille, talismani e sciarpe

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, maschere, corone, fasce e filatteri

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.

Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici normalmente riproducono incantesimi o altri effetti magici. Per un Tiro Salvezza contro la magia o un effetto magico generato da un oggetto magico, la DC è 10 + livello dell'incantesimo manifestato x2 se non specificato diversamente.

Danneggiare gli Oggetti Magici

Un oggetto magico non deve compiere un Tiro Salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell'effetto, o il suo possessore ottenga un 0 (tre volte 1) naturale al suo Tiro Salvezza.

Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un Tiro Salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo non avrebbe alcuna possibilità di effettuare un Tiro Salvezza. Gli oggetti magici usano sempre lo stesso bonus ai Tiri Salvezza, indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Volontà). Il bonus ai Tiri Salvezza di un oggetto magico è pari a 2 + 2x livello dell'incantesimo più potente che ospitano (oppure un +4 per ogni +1 che hanno). Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i Tiri Salvezza su Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

Riparare gli Oggetti Magici

Per riparare un oggetto magico occorrono materiali e tempo, pari alla metà del tempo e del costo per crearlo.

Cariche, Dosi e Usi Multipli

Molti oggetti, 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 indicati si riferiscono agli oggetti al massimo delle loro cariche (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Il valore di un oggetto dipende dal numero di cariche residue, in caso di oggetti che possono avere un uso anche con poche o senza cariche, il valore rimane più alto.

Acquisire Oggetti Magici

Dimensioni Comunità	Valore Base	Comune	Non Comune	Raro
Insediamento	50mo	1d2 oggetti		
Borgo	200mo	1d4 oggetti		
Villaggio	500mo	1d6 oggetti	1d2 oggetti	
Piccolo paese	1000mo	1d4 oggetti	1d2 oggetti	
Grande paese	2000mo	1d6 oggetti	1d4 oggetti	1d2 oggetti
Piccola città	4000mo	2d4 oggetti	1d6 oggetti	1d4 oggetti
Grande città	8000mo	3d4 oggetti	2d4 oggetti	1d6 oggetti
Metropoli	16000mo	*	3d4 oggetti	2d4 oggetti

* In una metropoli si trovano quasi tutti gli oggetti magici minori.

Gli oggetti magici sono preziosi e la maggior parte delle grandi città ha almeno uno o due fornitori di oggetti magici, dal semplice venditore di pozioni ad un fabbro specializzato nel forgiare spade magiche. Naturalmente, non ogni oggetto in questo manuale è disponibile in ogni città.

Le linee guida seguenti aiutano i Narratori a determinare quali oggetti sono disponibili in una specifica comunità. Esse presuppongono una campagna con un livello medio di magia. Alcune città potrebbero deviare di molto da questa linea di base a discrezione del Narratore. Il Narratore dovrebbe tenere una lista degli oggetti disponibili da ogni mercante e dovrebbe rimpinguare occasionalmente le scorte con nuove acquisizioni.

Il numero ed i tipi di oggetti magici disponibili in una comunità dipendono dalla sua dimensione. Ogni comunità ha un valore base legato ad essa (vedi Tabella: Oggetti Magici Disponibili).

c'è una probabilità del 75% che qualsiasi oggetto di quel valore o inferiore si possa trovare in vendita facilmente in quella comunità. Inoltre, la comunità ha un certo numero di altri oggetti in vendita. Questi oggetti sono determinati a caso e sono ripartiti in categorie (minore, medio o maggiore).

Dopo aver determinato il numero di oggetti disponibili in ogni categoria, consultate il capitolo Generazione casuale degli Oggetti Magici per determi-

nare il tipo di ogni oggetto (pozione, pergamena, anello, arma,ecc.) prima di passare alle tabelle specifiche per stabilire l'oggetto esatto. Ritirate ogni volta che gli oggetti non si adeguano al valore base della comunità.

Se l'uso della magia nella campagna in cui si gioca è raro, occorre dimezzare il valore base e il numero di oggetti in ogni comunità. Nelle campagne con magia estremamente rara o senza magia potrebbero non esserci affatto oggetti magici in vendita I Narratori che conducono questo tipo di campagne dovrebbe prevedere delle modifiche alle sfide affrontate dai personaggi data la mancanza di oggetti magici.

Le campagne con abbondanti oggetti magici potrebbero avere comunità con il doppio del valore base stabilito e degli oggetti magici casuali disponibili. In alternativa, si potrebbe stabilire che tutte le comunità siano di una categoria di dimensione maggiore allo scopo di stabilire gli oggetti magici disponibili. In una campagna con magia molto comune, tutti gli oggetti magici si possono acquistare in una metropoli.

Oggetti e attrezzi non magici sono in genere disponibili in una comunità di qualsiasi dimensione a meno che l'oggetto non sia molto costoso, come un'armatura completa, o fatto di un materiale insolito, come una spada lunga in adamantio. Questi oggetti dovrebbero seguire la linea guida del valore base per determinare la loro disponibilità, a discrezione del Narratore.

Alchemical laboratory

Generazione casuale degli Oggetti Magici

Come ogni amore non corrisposto, anche quello per le cose alla lunga si paga. (Adolfo Bioy Casares)

Il Narratore nella preparazione dell'avventura può piazzare gli oggetti magici che preferisce, che ce ne sia bisogno, oppure in puro stile OSR affidarsi ad una generazione casuale.

Questo approccio non è sempre suggerito, i risultati potrebbero stravolgere l'avventura se non tutta la campagna! Solitamente se un "nemico" ha un oggetto magico c'è un motivo e questo oggetto avrà uno scopo. Rimane il fatto che ogni tanto, tirare dadi sulle tabelle di generazione causale dei tesori magici da molta soddisfazione ed è divertente!

?!

Yeru è un mondo a basso profilo magico, gli oggetti magici esistono ma sono rari ed ancor di più quelli più potenti. Mentre pozioni naturali e piccoli ninnoli possono essere trovati ovunque quello che ha impedito la creazione di tanti oggetti è il costo per creare gli stessi. Forse un tempo erano più accessibili ma ora la creazione degli oggetti più potenti, ed intendo spade +3 non oggetti meravigliosi o quasi unici, richiedono risorse che quasi nessuno possiede o ha interesse a spendere.
Questo fa si che se si vuole avere qualche speranza di ottenere qualche oggetto magico è necessario esplorare le zone più antiche, meno conosciute... e più si scende in profondità più c'è possibilità di trovare qualcosa.

Come prima cosa è necessario stabilire che tipologia di oggetto si andrà a generare.

Tabella: Tipologia di Oggetto magico

Tipologia di oggetto magico	3d6
Amuleti, Collane, Gioielli	3-4
Cinture, Elmi, Stivali e Guanti	5-6
Armature e Scudi	7-8
Armi Magiche	9-10
Pozioni, Filtri e Olii	11-13
Bacchette, Bastoni e Verghe	14
Anelli	15
Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche	16
Manuali e Tomi	17
Oggetti Magici vari	18

Armi

Tabella: Generazione Armi

1d100	Bonus magico
1-50	+1
51-65	-1 Maledetta
66-72	+2
73-76	+3
77-79	+4
80	+5
81-87	ritira + Capacità Speciale Armi Tipo 3
88-91	ritira + Capacità Speciale Armi Tipo 2
92-94	ritira + Capacità Speciale Armi Tipo 1
95-100	-2 Maledetta

Quando nel *Bonus Magico* c'è scritto *ritira + Capacità Speciale Armi Tipo...* significa che devi ritirare il 1d100, ignorando altri risultato sopra 80 e tenere il bonus magico ottenuto, poi potrai tirare sulla *Tabella Capacità Speciale Armi Tipo...* risultante.

Tabella: Capacità Speciale Armi Tipo 1

1d100	Capacità Speciale Armi Tipo 1
1-8	Accumula Incantesimi
9-16	Anatema
17-21	Danzante
22-27	Difensiva
28-34	Distruttrice dei Giganti
35-41	Distruzione
42-47	Energia Luminosa
48-54	Gloriosa
55-60	Guardiana
61-63	Fortunata
65-70	Ladra delle Nove Vite
71-73	Sacra
74-80	Tocco Fantasma
81-86	Vampira
87-92	Velocità
93-99	Arma Maledetta
100	Vorpal

Tabella: Capacità Speciale Armi Tipo 2

1d100	Capacità Speciale Armi Tipo 2
1-8	Conduttiva
9-16	Coraggiosa
17-23	Crudele
24-30	Duello
31-36	Furia Innata
37-43	Impulso Vitale
44-58	Immorale
59-60	Letale
61-65	Perfida
66-69	Pietosa
70-74	Punitiva
75-79	Maledetta
80-85	Sprezzante
87-95	Terrore
95-100	Titanica

Tabella: Capacità Speciale Armi Tipo 3

1d100	Capacità Speciale Armi Tipo 3
1-4	Adattiva
5-8	Affilata
9-12	Ammazza Draghi
13-16	Ammazza Giganti
17-20	Cacciatore
21-24	Corrosiva
25-28	Designante
29-32	Distanza
33-36	Estingui Fuoco
37-40	Fanatizzante
41-44	Ferimento
45-48	Folgorante
49-52	Gelida
53-56	Infuocata
57-60	Marina
61-65	Mascheramento
65-69	Munizione Fantasma
70-72	Munizioni Infinite
73-76	Planare
77-80	Prensile
81-82	Ricercante
83-84	Ritornante
85-88	Tonante
89-91	Trasformante
92-95	Trovacose
96-100	Arma Maledetta

Armature e Scudi

Tabella: Generazione Armature/Scudi

1d100	Bonus magico
1-50	+1
51-65	-1 Maledetta
66-72	+2
73-76	+3
77-79	+4
80	+5
81-85	ritira + Capacità Speciale Armature / Scudi Tipo 2
86-90	ritira + Capacità Speciale Armature / Scudi Tipo 1
91-100	-2 Maledetta

Quando nel *Bonus Magico* c'è scritto *ritira + Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo...* significa che devi ritirare il 1d100, ignorando altri risultato sopra 80 e tenere il bonus magico ottenuto, poi potrai tirare sulla *Tabella Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo...* risultante.

Tabella: Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 1

1d100	Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 1
1-5	Ariete
6-10	Bilanciata
11-15	Bracciali dell'Arciere
16-20	Bracciali della Difesa
21-25	Bracciali della Difesa Maggiore
26-30	Brillante
31-35	Determinazione
36-40	Difesa dagli Incantesimi
41-45	Elegante
46-50	Ospitale
51-55	Resistenza al Veleno
56-60	Resistenza all'Energia
61-65	Resistenza all'Energia Superiore
66-70	Selvatica
71-75	Scaglie di Drago
76-80	Scudo Animato
81-85	Scudo dell'Attrazione dei Proiettili
86-90	Soffio del Dragone
91-95	Tocco Fantasma
95-100	Armatura/Scudo Maledetto

Tabella: Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 2

1d100	Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 2
1-5	Accecante
6-10	Adamantio
11-15	Amorfa
16-20	Antiemorragica
21-25	Attaccabrighe
26-30	Carico
31-35	Armatura Demoniaca
36-40	Denegante
41-45	Felpa
46-50	Forma Eterea
51-55	Invulnerabilità
56-60	Irrintracciabile
61-65	Mascheramento
66-70	Mithral
71-75	Ombra
76-80	Percettiva
81-85	Titanica
86-90	Vulnerabilità
91-100	Armatura/Scudo Maledetto

Quando viene indicata la capacità speciale Maledetta, dovete ritirare ed invertire i bonus magici dell'arma, quindi un'armatura o scudo +2 diviene un'armatura o scudo -2.

Amuleti, Collane e Gioielli

Tipo Oggetto	1d8
Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 1	1-6
Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 2	7-8

1d100	Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 1
1-8	Amuleto Antiveleno
8-12	Amuleto della Cancrena
12-18	Amuleto Cicatrizzante
19-26	Amuleto Contro la Possessione
27-34	Amuleto della Localizzazione inevitabile
35	Amuleto dei Piani
36-42	Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione
42-46	Amuleto della Resistenza Fisica
47-53	Cerchietto dell'Esplosione
53-60	Collana dell'Adattamento
61-70	Collana dello Strangolamento
71-77	Collana delle Palle di Fuoco
78-83	Collana del Rosario
84-90	Scarabeo della Morte
91-100	Scarabeo di Protezione

1d100	Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 1
1-7	Gemma Elementale
8-13	Gemma della Luminosità
9-16	Gemma della Vista
17-26	Gioiello Attiramostri
27-33	Medaglione dei Pensieri
34-41	Medaglione della Caduta piuma
42-49	Perla della Saggezza
50-57	Spilla della Difesa
58-60	Talismano del Bene puro
61-62	Talismano del Male estremo
63-70	Talismano di Protezione dal Veleno
71-78	Talismano della Salute
79-85	Talismano della Sfera
86-100	Gioiello senza valore

Cinture, Elmi, Stivali e Guanti

1d100	Cinture, Elmi, Stivali e Guanti
1-3	Cintura dei Giganti
3-6	Cintura dei Nani
6-11	Elmo della Comprensione dei Linguaggi
12	Elmo della Lucentezza
13-17	Elmo del Movimento subacqueo
18-22	Elmo della Telepatia
23-26	Elmo del Teletrasporto
27-31	Guanti Afferra Proiettili
31-35	Guanti del Potere orchesco
36-41	Guanti del Nuoto e della Scalata
41-46	Guanti della Destrezza
47-52	Guanti Maldestri
53-58	Pantofole del Ragno
59-63	Stivali Alati
64-66	Stivali della Corsa e del Salto
67-77	Stivali degli Elfi
78-83	Stivali dell'Inverno
84-90	Stivali della Levitazione
91-95	Stivali della Velocità
96-100	Stivali Danzanti

Bacchette, Bastoni e Verghe

Tirare 1d8 per determinare se si trova una Bacchetta o Bastone o Verga.

Tipo Oggetto	1d8
Bacchette	1-4
Bastoni	5-7
Verghe	8

Tabella: Generazione Bacchette

1d100	Bacchetta
1-5	Bacchetta Cerca metalli
6-10	Bacchetta dei Dardi Arcani
11-15	Bacchetta delle Comodità
16-20	Bacchetta dei Fulmini
21-25	Bacchetta del Fuoco
26-30	Bacchetta del Ghiaccio
31-35	Bacchetta di Individ. del Magico
36-38	Bacchetta di Individ. dei Nemici
39-44	Bacchetta dell'Illusioni
45-48	Bacchetta dell'Individuazione delle porte segrete
46-50	Bacchetta della Luce
51	Bacchetta del Mago da Guerra
52	Bacchetta della Metamorfosi
53	Bacchetta delle Meraviglie
54	Bacchetta della Negazione
55-60	Bacchetta delle Palle di Fuoco
61-65	Bacchetta della Paralisi
66-70	Bacchetta della Paura
71-75	Bacchetta Scopri trappole
76-80	Bacchetta dei Segreti
81-85	Bacchetta della Ragnatela
86-90	Bacchetta del Vincolo
91-95	Bacchetta della Fuga Assistita
96-100	Bacchetta Maledetta

Tabella: Generazione Bastoni

1d100	Bastone
62	Bastone dell'Arcimago
63-65	Bastone di Avvizzimento
66-67	Bastone dei Boschi
68-70	Bastone dello Charme
71-72	Bastone del Colpire
73-74	Bastone del Fuoco
75-76	Bastone del Gelo
77-78	Bastone di Guarigione
79-80	Bastone degli Insetti Sciamanti
81-82	Bastone del Pitone
83	Bastone del Potere
84-86	Bastone dei Tuoni e Fulmini
87	Bastone della Stregoneria

Tabella: Generazione Verghe

1d100	Verga
1-10	Verga dell'Ammaliamento
11-20	Verga dell'Assorbimento
21-30	Verga Inamovibile
31-41	Verga del Colpo possente
42-50	Verga della Forza Sovrana
51-60	Verga della Prontezza
61-70	Verga della Sicurezza
71-80	Verga della Sovranità
81-90	Verga Tentacolare
91-100	Verga Maledetta

Drinking cup depicting scenes from the Odyssey, Athens 550–525 B.C.

Pozioni, Filtri e Olii

Pozione	1d8
Pozione Tipo 1	1-4
Pozione Tipo 2	5-7
Pozione Tipo 3	8

1d100	Pozione Tipo 1
1-8	Pozione di Arrampicata
9-15	Pozione di Crescita
16-23	Pozione di Eroismo
24-29	Pozione di Forma Gassosa
30-35	Pozione di Forza dei Giganti
36-46	Pozione di Guarigione
47-53	Pozione dell'Inganno
54-64	Pozione di Invisibilità
65-74	Pozione della Levitazione
77-78	Pozione di Resistenza
79-84	Pozione di Respirare Sott'Acqua
84-90	Pozione di Rimpicciolimento
91-95	Pozione di Velocità
96-100	Pozione di Volo

1d100	Pozione Tipo 2
1-10	Pozione della Chiaraudienza animale
11-20	Pozione della Chiaroveggenza animale
21-28	Pozione di Controllo degli animali
29-33	Pozione di Controllo dei draghi
34-38	Pozione di Controllo dei non morti
39-49	Pozione di Controllo delle persone
50-55	Pozione di Controllo delle piante
56-66	Pozione dell'invulnerabilità
67-77	Pozione di Lettura del Pensiero
78-85	Pozione di Veleno
86-95	Pozione di Guarigione Maggiore
96-100	Pozione di Veleno Maggiore

1d100	Pozione Tipo 3
1-13	Filtro d'Amore
14-27	Filtro Scopritesori
28-40	Olio di Affilatezza
41-53	Olio di Forma Eterea
54-66	Olio di Scivolosità
67-79	Pozione di Amicizia con gli Animali
80-85	Pozione della Longevità
86-95	Pozione della Metamorfosi
96-100	Pozione di Veleno Maggiore

Anelli

Anello	3d6
Anello Tipo 1	3-16
Anello Tipo 2	17-18

1d100	Anelli Tipo 1
1-5	Anello Accumula Incantesimi
6-13	Anello dell'Ariete
14-21	Anello di caduta piuma
22-28	Anello di Camminare sull'Acqua
29-35	Anello del Calore
36-41	Anello della Debolezza
42-47	Anello di Elusione
48-50	Anello di Influenza sugli Animali
51-55	Anello dell'Inganno
56-61	Anello di Libertà di Azione
61-67	Anello del Nuoto
68-77	Anello di Protezione
76-84	Anello di Resistenza
85-93	Anello del Salto
93-100	Anello di Telecinesi

1d100	Anelli Tipo 2
1-8	Anello del Controllo delle persone
9-17	Anello del Controllo delle piante
18-23	Anello degli Elementali dell'Acqua
24-29	Anello degli Elementali dell'Aria
31-36	Anello degli Elementali del Fuoco
37-42	Anello degli Elementali della Terra
43-48	Anello dell'Evocazione dello Djinni
49-56	Anello Respingi Incantesimi
57-65	Anello di Invisibilità
66-75	Anello di Rigenerazione
76-83	Anello dello Scudo Mentale
84-90	Anello delle Stelle Cadenti
91-92	Anello dei Tre Desideri
92-96	Anello dei Tre Desideri esaurito
97-100	Anello della Vista ai Raggi X

Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche

1d100	Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche
1-3	Bandana dell'Intelligenza
4-10	Cappello del Camuffamento
11-17	Mantello dell'Aracnide
18-23	Mantella del Ciarlatano
24-29	Mantello di Distorsione
30-40	Mantello degli Elfi
41-45	Mantello della Manta
46-50	Mantello del Pipistrello
51-57	Mantello di Protezione
58-62	Mantello della Resistenza agli Incantesimi
63-68	Mantello della velenosità
69-72	Occhi della pietrificazione
73-75	Occhi Affascinanti
76-77	Occhi dell'Aquila
78-80	Occhi della Vista Dettagliata
80-82	Occhiali da Notte
83-86	Tunica del Mimetismo
87	Tunica dell'Arcimago
88	Tunica dei Colori Scintillanti
89-91	Tunica dell'Indebolimento
92-94	Tunica degli Occhi
95-99	Tunica degli Oggetti Utili
100	Tunica delle Stelle

Manuali e Tomi

1d100	Manuali e Tomi
1-9	Manuale dei Golem
10-24	Manuale della Buona salute
25-40	Manuale della Velocità di azione
40-54	Manuale dell'Esercizio fisico
55-69	Tomo dell'Autorità e dell'Influenza
70-84	Tomo della Comprensione
85-100	Tomo del Pensiero Limpido

Oggetti Magici vari

Tirare 1d10 per determinare se si trova un oggetto magico raro o leggendario oppure dalle liste degli oggetti magici vari

Tipo Oggetto	1d12
Oggetti Magici Vari 1	1-3
Oggetti Magici Vari 2	4-5
Oggetti Magici Vari 3	6-7
Oggetti Magici Vari 4	8-9
Oggetti Magici Vari 5	10-12
Rari e Leggendari	10

Rari e Leggendari

1d100	Oggetto Magico
1-3	Ali del Volo
4-6	Ampolla di Ferro
7-10	Anfora elementale dell'acqua
11-12	Apparato del Granchio
13-15	Barca Pieghevole
17-20	Borsa Conservante Tipo III
21-24	Borsa Conservante Tipo IV
25-28	Borsa dei Fagioli
29-30	Bottiglia dell'Efreeti
31	Brocca delle Pozioni
32-33	Candela di Invocazione
34-35	Corno del Valhalla
36-39	Filatterio della giovinezza
40-42	Fortezza Istantanea
43-45	Mazzo delle Meraviglie
46-49	Miniatura dal Potere Meraviglioso
50-53	Munizione dell'Uccisione
54-58	Palla di Cristallo
59-62	Pergamena contro gli elementali
63-65	Pergamena contro i non morti
66-70	Piffero delle Fogne
71-75	Pigmenti delle Meraviglie
76-83	Portale Cubico
84-85	Pozzo dei Molti Mondi
86-87	Specchio dell'Abilità mentale
88-89	Specchio Intrappola Vita
90-91	Sfera dell'Annientamento
92-94	Turibolo Elementale dell'aria
95-96	Vano Portatile
97-98	Zoccoli della Velocità
99-100	Zoccoli dello Zefiro

Oggetti magici vari 1

1d100	Oggetti magici vari 1
1-8	Acqua purificatrice
9-17	Battaglio dell'Apertura
18-27	Borsa Conservante Tipo I
28-34	Corda da Arrampicata
35-43	Faretra Efficiente
44-48	Freccia localizzante
49-52	Balestra dei Dardi Arcani
53-60	Lanterna della Rivelazione
61-70	Perla del Potere
71-80	Pietra della Buona Sorte
81-83	Solvente Universale
84-94	Unguento Ristorativo
95-100	Zainetto Pratico

Oggetti magici vari 2

1d100	Oggetti magici vari 2
1-8	Braciere degli Elementali del Fuoco
9-17	Braciere del Sonno maledetto
18-27	Cubo di protezione dal freddo
28-34	Incensiere degli Elementali dell'Aria
35-43	Rete Intralciante
44-52	Rete Intrappolante
53-60	Scopa dell'Attacco animato
61-70	Scopa Volante
71-80	Scopa del Volo maledetto
81-88	Specchio della Duplicazione
89-90	Tappeto Volante
99-100	Zappa dei Titani

Oggetti magici vari 3

1d100	Oggetti magici vari 3
1-8	Borsa dell'Annullamento
9-18	Brocca dell'Acqua Infinita
19-26	Ceppi Dimensionali
27-35	Colla Suprema
36-40	Incenso della meditazione
41-51	Pergamena protettiva contro la magia
52-60	Polvere Rivelatrice
61-70	Polvere della Sparizione
71-82	Polvere dello Starnuto
83-90	Pietra Arcana
91-96	Pietra del Peso
97-100	Ventaglio Arcano

Oggetti magici vari 4

1d100	Oggetti magici vari 4
1-5	Ampolla delle maledizioni
6-10	Battaglio del Cannibalismo
11-16	Borsa Conservante Tipo II
17-20	Borsa Divorante
21-25	Bottiglia Fumante
26-31	Buco Portatile
32-37	Collana dell'Aria Salubre
38-43	Corda dell'Intralciamento
44-48	Corda Strozzatrice
49-50	Corno di Distruzione
51-52	Cubo di Forza
53-58	Fasce di Ferro del Vincolo
59-64	Filatterio contro i non moti
65-69	Incenso dell'Ossessione
70-71	Mazzo delle Illusioni
72-76	Palla di Cristallo ipnotica
77-82	Pergamena contro i licantropi
83-84	Pietra degli Elementali della Terra
85-89	Piffero dello Spavento
90-92	Piuma Arcana
93-94	Polvere dell'Aridità
95-96	Tamburi del Panico
97-98	Tamburi dello Stordimento
99-100	Turibolo dell'Evocazione maledetta

Teotihuacano Old God vessels: Top - stone brazier in Natural History Museum of Los Angeles County

Descrizione degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico per categorie di raggruppamento. La descrizione di un oggetto magico fornisce il nome dell'oggetto, la sua categoria, rarità e le sue proprietà magiche.

Benché i costi siano riportati è sempre bene concedere gli oggetti magici come premi, tesoro, a seguito di missione.

In linea di massima un oggetto Comune, l'unico che potrebbe trovarsi facilmente in una grande città, puoi costare dai 50 ai 100 mo, uno Non Comune tra i 150 ed i 500 mo, uno Raro tra i 500 e i 5000 mo, uno Molto Raro fino a 30000 mo e oltre c'e' solo la leggenda...

Oggetti con un bonus oltre il +2, o Leggendari, non si comprano mai, deve essere un epica avventura a farli trovare.

Anche gli incantesimi sono oggetti magici e come tali, se il Narratore permette, possono essere acquistati (orrore! non c'è nulla di più bello trovare un nuovo incantesimo tra i tesori di un'avventura).

Un incantesimo costa in monete d'oro livello*livello*livello*80

Capacità Speciali delle Armi Magiche

Un' arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus magico +1.

Vengono qui elencati le capacità magiche che un'armatura, scudo o arma può avere oltre al generico bonus magico (+1,+2....). Usate questo elenco come linee guida ed esempi, stessa cosa per i prezzi, usateli come indicazione di rarità.

* **Arma magica**

Arma (qualsiasi) +1 1800 mo, +2 6000 mo, +3 17000 mo, +4 45000 mo, +5 80000 mo

Hai un bonus ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno effettuati con quest'arma. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma. Alcune armi magiche possiedono delle ulteriori proprietà, come l'emettere luce.

* **Accumula Incantesimi**

Un'arma Accumula Incantesimi permette a un incantatore di immagazzinare un incantesimo con bersaglio fino livello 3 nell'arma. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio standard di 2 Azioni. Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e quest'ultima subisce dei danni, chi impugna l'arma con una azione immediata può liberare l'incantesimo.

Una volta che l'incantesimo viene lanciato, un incantatore può immagazzinarvi all'interno qualsiasi altro incantesimo con bersaglio, sempre fino a livello 3.

L'arma rivela magicamente a chi la impugna il nome dell'incantesimo attualmente contenuto. Un'arma Accumula Incantesimi creata casualmente ha una probabilità del 50% di avere già un incantesimo contenuto al suo interno. Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Un'arma Accumula Incantesimi emette una forte aura della scuola Invocazione, più l'aura dell'incantesimo contenuto.

Dettagli: Aura Invocazione forte e variabile; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Costo +3000 mo.

* **Adattiva**

Questa capacità può essere aggiunta solo agli archi compositi. Un arco Adattivo reagisce alla forza di chi lo impugna, agendo come un arco con un bonus di Forza pari a quello di chi lo sta impugnando. Chi lo impugna può scoccare con un bonus di Forza inferiore (e causare meno danni) se lo desidera.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Lista Animali e Piante; Costo +1500 mo.

* **Affilata**

Questa capacità in caso di critico consente di contare il numero di 6 tirati aumentandolo di 1. Solo le armi da mischia taglienti o perforanti possono essere affilate.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Lista della Terra; Costo +5000 mo.

* **Ammazza Draghi**

Quando colpisci un drago con quest'arma, il drago subisce 3d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma. Ai fini di quest'arma, "drago" è qualsiasi creatura del tipo drago.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +8000 mo.

* **Ammazza Giganti**

Quando colpisci un gigante con quest'arma, il gigante subisce 2d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o cadere prono. Ai fini di quest'arma, "gigante" qualsiasi creatura del tipo gigante.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +8000 mo.

* **Distruttrice dei Giganti**

Devi indossare una *cintura dei giganti* (qualsiasi varietà) e i *guanti del potere orchesco* per poter usare quest'arma.

Mentre usi il martello il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 (fino ad un massimo di 7).

Quando ottieni un critico sul Tiro per Colpire effettuato con quest'arma contro un gigante, il gigante deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o morire.

Puoi spendere 1 carica ed effettuare un attacco con arma a distanza scagliandolo come se avesse gittata di 6 metri. Se l'attacco colpisce, il martello produce un tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e tutte le creature entro 9 metri da esso devono superare un tiro Salvezza su Tempra con DC

21 o restare stordite fino al termine del tuo prossimo round.

Il martello ha 5 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Anatema**

Un'arma Anatema eccelle nell'attaccare certe creature. Contro il nemico prescelto, il suo bonus effettivo diventa di +2. L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni addizionali contro tale nemico. Per determinare casualmente il nemico prescelto dell'arma si usa la tabella seguente:

d%	Nemico prescelto
01-05	Aberrazioni
06-09	Bestie
10-16	Costrutti
17-22	Draghi
23-27	Fatati
28-60	Umanoidi (scegliere sottotipo)
61-70	Creature Magiche
71-72	Melme
73-88	Immondi
89-90	Piante
91-98	Non Morti
99-100	Insetti

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Lista Abiurazione; Costo +3000 mo.

* **Cacciatore**

Un'arma del Cacciatore aiuta chi la impugna a localizzare e a catturare la preda. Quando l'arma viene tenuta in mano, chi la impugna ottiene il bonus dell'arma alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire le tracce di qualsiasi creatura che l'arma ha danneggiato nel corso del giorno precedente. Infligge +1d6 danni alle creature di cui sono state seguite le tracce con Sopravvivenza da chi la impugna nel corso del giorno precedente.

Dettagli: Aura Divinazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Localizza Animali e Piante; Costo +3000 mo.

* **Conduttiva**

Un'arma Conduttiva è in grado di incanalare l'energia di una Abilità magica che richieda un attacco di contatto in mischia o a distanza per colpire il suo bersaglio.

Quando chi la impugna effettua con successo un attacco del tipo appropriato, può scegliere di spendere due utilizzi della sua capacità magica per incanalarla attraverso l'arma, al fine di colpire l'avversario, che subisce gli effetti dell'attacco dell'arma e quelli della capacità speciale (come incanalare energia, imposizione delle mani...).

Questa capacità speciale dell'arma può essere utilizzata solamente una volta per round (anche se possiede più armi Conduttive).

Dettagli: Aura Necromanzia moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Mano Magica; Costo +3000 mo.

* **Coraggiosa**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo a un'arma da mischia. Un'arma Coraggiosa fortifica il coraggio e il morale in battaglia di chi la indossa. Chi la impugna ottiene un Bonus ai Tiri Salvezza contro Paura pari al bonus dell'arma.

Dettagli: Aura Ammaliamento debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Eroismo, Paura; Costo +3000 mo.

* **Corrosiva**

A comando, un'arma Corrosiva si ricopre di uno strato di acido che infligge 1d6 danni aggiuntivi da acido quando colpisce il bersaglio. L'acido non danneggia chi la impugna. L'effetto permane fino a quando non viene impartito un nuovo comando.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Freccia Acida; Costo +3000 mo.

* **Crudele**

Un'arma Crudele si alimenta di paura e sofferenza. Quando chi la impugna colpisce una creatura Spaventata con un'arma crudele, quest'ultima diventa Inferma per 1 round. Quando chi la impugna usa l'arma per rendere Priva di Sensi o uccidere una creatura, ottiene 5 Punti Ferita Temporanei che durano per 10 minuti.

Dettagli: Aura Necromanzia debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Paura, Costo +3000 mo.

* **Danzante**

Come azione standard, 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.

Rimane sempre accanto alla persona che l'ha liberata, anche se si sposta con mezzi fisici o magici. Se colui che l'ha lasciata libera ha una mano libera può riprendere l'arma che sta attaccando da sola, come azione immediata, ma una volta ripresa, la spada non potrà più danzare (attaccare da sola) prima di 4 round.

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Animare Oggetti; Costo +25000 mo.

* **Designante**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi a distanza o munizioni. Ogni volta che un'arma a distanza o una munizione con questa capacità colpisce una creatura, designa magicamente il bersaglio. Tutti gli alleati ottengono Bonus +2 ai Tiri per Colpire per 1 round. Più colpi andati a segno sullo stesso bersaglio non incrementano i bonus o la loro durata.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderato; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Luce; Costo +6000 mo.

* **Difensiva**

Un'arma Difensiva permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus dell'arma alla propria Difesa come un bonus cumulabile con eventuali altri bonus. Come azione immediata, chi la impugna

può scegliere come disporre del bonus dell'arma all'inizio del round, prima di usarla, e il bonus alla Difesa dura fino al round successivo.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Scudo; Costo +3000 mo.

* **Distanza**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo a proiettili. Un proiettile della Distanza ha il doppio della gittata data dall'arma che lancia.

Dettagli: Aura Divinazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Chiaroveggenza; Costo +3000 mo.

* **Distruzione**

Un'arma della Distruzione è la rovina di tutti i Non Morti. Ogni creatura Non Morta colpita in combattimento deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 14 o viene distrutta o subire 2d8 di danni aggiuntivi da Luce. Un'arma della Distruzione deve essere un'arma da mischia da botta.

Dettagli: Aura Evocazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Guarigione; Costo +6000 mo.

* **Duello**

Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'arma del Duello (che deve essere un'arma che può essere utilizzata con il talento Arma Accurata) garantisce a chi la impugna bonus +1d6 alle prove di Iniziativa, purché l'arma sia stata estratta e impugnata quando viene effettuata la prova di Iniziativa.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Lista Animali e Piante; Costo +7000 mo.

* **Energia Luminosa**

Quest'oggetto sembra l'impugnatura di una spada lunga, ma senza lama. Quando ne afferri l'impugnatura, puoi usare due azioni per far sì che una lama di pura luminescenza si formi, o faccia sparire la lama inserita nell'impugnatura.

Finché la spada esiste, questa spada lunga magica ha la proprietà Versatile. Se sei competente con le spade corte o le spade lunghe, sei competente anche con la lama del sole.

Ottieni un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest'arma, che infligge danni da Luce anziché danni taglienti. Quando colpisci con essa una creatura non morta, il bersaglio subisce 1d8 danni da Luce aggiuntivi.

La lama luminosa della spada emette luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. La luce è luce solare. Finché la lama è attiva, puoi usare due azioni per espandere o ridurre il raggio della luce intensa e fioca di 1 metro ciascuno, fino a un massimo di 9 metri o un minimo di 3 metri ciascuno.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Fiamma Perenne, Esplosione Solare; Costo +45000 mo.

* **Estingui Fuoco**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Estingui Fuoco è in grado di estinguere un fuoco non magico di taglia Media o inferiore. Quando usata contro una creatura del Fuoco, infligge 1d6 danni addizionali. Chi impugna un'arma Estingui Fuoco ottiene Bonus di Competenza +2 ai Tiri Salvezza contro gli effetti basati sul fuoco e l'arma stessa è immune ai danni da fuoco.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Lista dell'Acqua; Costo +3000 mo.

* **Fanatizzante**

Arma Maledetta. Questa capacità conferisce un bonus +2 agli attacchi, tuttavia, all'inizio della battaglia, fa sì che il portatore venga preso da una collera incontenibile. Il personaggio attaccherà la creatura più vicina, nemica o amica che sia, finché non ne resterà nessuna in vita entro 18 m.

* **Ferimento**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma da Ferimento infligge 1 danno da Sanguinamento quando colpisce una creatura. Danni multipli di quest'arma aumentano il danno da Sanguinamento fino ad un massimo di 10. Le creature sanguinanti subiscono il danno da Sanguinamento all'inizio del loro round.

Le creature immuni ai Colpi Critici sono immuni ai danni da Sanguinamento inflitti da quest'arma.

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Contagio; Costo +6000 mo.

* **Folgorante**

A comando, un'arma Folgorante viene avvolta da elettricità crepitante che infligge 1d6 danni addizionali da elettricità per ogni colpo andato a segno. Quest'elettricità non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane sempre attivo finché l'arma è sguainata.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Fulmine; Costo +3000 mo.

* **Furia Innata**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma della Furia Innata trae potere dalla rabbia e dalla frustrazione che prova chi la impugna quando combatte dei nemici che si rifiutano di morire. Ogni volta che chi la impugna infligge danni ad un avversario con l'arma, il suo bonus aumenta di +1 quando effettua attacchi contro quel nemico (fino a un bonus massimo totale di +5). Questo bonus aggiuntivo svanisce se l'avversario muore, o se chi impugna l'arma la usa per attaccare una creatura diversa, manca con il tiro per colpire o passa 1 ora.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderato; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Eroismo; Costo +4000 mo.

* **Fortunata**

Finché hai addosso la spada ricevi anche un bonus di +1 ai Tiri Salvezza.

- *Fortuna*. Se hai addosso la spada, puoi affidarti alla sua fortuna (non richiede azioni) per ripetere un Tiro per Colpire, prova di Competenza o Tiro Salvezza il cui risultato non ti soddisfa. Sei obbligato a usare il secondo risultato del dado. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

- *Desiderio*. Mentre la impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e lanciare tramite essa l'incantesimo desiderio. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba. La spada ha 1d4-1 cariche, e perde questa proprietà se finisce le cariche.

Dettagli: Aura Invocazione molto forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Mitici, Desiderio; Costo +30000 mo.

* **Gelida**

A comando, un'arma Gelida viene avvolta da un gelo terribile che infligge 1d6 danni da freddo per ogni colpo andato a segno. Questo freddo non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane sempre attivo finché l'arma è sguainata.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Lista dell'Acqua; Costo +3000 mo.

* **Gloriosa**

Un'arma Gloriosa illumina con una luce abbagliante pari a quella un incantesimo Luce Diurna quando viene estratta. Chi la impugna non può sopprimere questa luce, anche se può essere soppressa temporaneamente da qualsiasi effetto che può sopprimere Luce Diurna.

Quando un'arma Gloriosa effettua un Colpo Critico, il bersaglio è Accecato fino all'inizio del round successivo del possessore (Tempra DC 14 nega). Solo un'arma da mischia può avere la capacità Gloriosa.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cecità/Sordità, Luce Diurna; Costo +6000 mo.

* **Guardiana**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Guardiana permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus dell'arma ai suoi Tiri Salvezza come bonus che si cumula con tutti gli altri. Come azione immediata, chi impugna l'arma sceglie come distribuire il bonus dell'arma all'inizio del suo round prima di usare l'arma. Il bonus a tutti i Tiri Salvezza dura fino al suo round successivo. Solo il bonus proprio dell'arma può essere sacrificato, non si può usare nessun altro bonus derivante da altri effetti.

Se un'arma ha sia la capacità Difensivo che Guardiana, sacrificare un singolo punto del bonus migliora la Difesa o i Tiri Salvezza, ma non entrambi.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Resistenza; Costo +3000 mo.

* **Immorale**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Quando un'arma Immorale colpisce un avversario, produce un lampo di Vuoto che riecheggia tra chi la impugna e il suo bersaglio. L'energia infligge 2d6 danni addizionali all'avversario e 1d6 danni a chi la impugna.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Debilitazione; Costo +3000 mo.

* **Impulso Vitale**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma dell'Impulso Vitale aumenta e sostiene l'energia vitale di chi la impugna, mentre è nel mezzo del combattimento. Chi la impugna guadagna un bonus ai Tiri Salvezza contro gli effetti di Necromanzia (inclusi danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e riduzioni Punti Ferita massimi dovuti ai poteri dei Non Morti) pari al bonus dell'arma. Inoltre, ogni volta che chi la impugna ottiene Punti Ferita Temporanei da qualsiasi fonte, vi aggiunge il bonus dell'arma.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Cura Ferite Gravi, Ristorare superiore; Costo +6000 mo.

* **Infuocata**

A comando, un'arma Infuocata viene avvolta da fiamme che infliggono 1d6 danni da fuoco per ogni colpo andato a segno. Questo fuoco non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Palla di Fuoco; Costo +3000 mo.

* **Ladra delle Nove Vite**

Ottieni un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Se ottieni un colpo critico contro una creatura che ha meno di 100 Punti Ferita, questa deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o venire immediatamente uccisa, mentre la spada ne risucchia la forza vitale dal corpo (i costrutti e i non morti sono immuni a questa proprietà).

La spada ha 1d8 + 1 cariche, e perde 1 carica quando una creatura viene uccisa. Quando la spada non ha più cariche, perde questa proprietà.

Dettagli: Aura Necromantica forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Palla di Fuoco; Costo +25000 mo.

* **Letale**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia che normalmente infliggono Danni Non Letali, da stordimento Tutti i danni di un'arma Letale sono normali (letali). A comando, azione immediata, l'arma sopprime questa capacità finché chi la impugna non gli ordina di riattivarla.

Dettagli: Aura Necromanzia debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Cura Ferite Leggere (invertito); Costo +3000 mo.

* **Marina**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Marina funziona tranquillamente negli ambienti acquatici. Con l'arma in mano,

chi la impugna ottiene un bonus alle prove di Nuotare pari al doppio del bonus dell'arma.

Inoltre, chi la impugna non subisce le normali penalità ai Tiri per Colpire e per i danni dovuti al trovarsi sott'acqua, come se fosse soggetto a un incantesimo Libertà di Movimento.

Dettagli: Aura Necromanzia moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Libertà di Movimento,Costo +3000 mo.

* **Mascheramento**

A un'arma del Mascheramento può essere comandato di mutare la sua forma e apparire come un altro oggetto di taglia simile. L'arma conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata, ma non irradia magia. Solo Visione del Vero o altre magie simili rivelano la reale natura dell'arma trasformata. Dopo che un'arma del Mascheramento è stata usata per attaccare, questa capacità speciale viene soppressa per 1 minuto.

Dettagli: Aura Illusione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Arma Magica, Camuffare Se Stesso; Costo +2000 mo.

* **Munizione Fantasma**

Questa capacità può essere conferita solo alle munizioni. Una munizione con questa capacità speciale delle armi si dissolve 1 round dopo essere stata scagliata. In aggiunta, se il Proiettile colpisce un bersaglio, la ferita causata si richiude non appena la munizione si disintegra. Il Proiettile infligge danni normalmente, ma non lascia alcuna traccia visibile di violenza.

Il prezzo si riferisce a 50 Munizioni Fantasma.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Disintegrazione, Riparare; Costo +1000.

* **Munizioni Infinite**

Solo archi e balestre possono essere rese armi dalle Munizioni Infinite. Ogni volta che un'arma dalle Munizioni Infinite viene incoccata, una singola freccia o quadrello non magico viene creato spontaneamente dalla sua magia, quindi chi lo impugna non ha mai bisogno di caricare l'arma con delle munizioni.

Se chi lo impugna tenta di caricare l'arma con altre munizioni, la freccia o il quadrello creato svanisce immediatamente e si può caricare l'arma come di norma. Questa capacità non riduce l'ammontare di tempo necessario per caricare o scoccare con l'arma. La freccia o il quadrello creato svanisce se rimosso dall'arma; persiste solo se scagliato. A differenza di una normale munizione per arco o balestra, queste frecce e quadrelli vengono sempre distrutti quando scagliati.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Creazione; Costo +6000 mo.

* **Perfida**

Quando ottieni 17 o 18 al Tiro per Colpire con quest'arma magica, il bersaglio subisce 7 danni aggiuntivi del tipo dell'arma.

Dettagli: Aura Evocazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Causa Ferite Leggere; Costo +3000 mo.

* **Pietosa**

Tutto il danno inflitto dall'arma è temporaneo.

A comando, l'arma sopprime questa capacità fino a quando non le viene ordinato di riattivarla (permettendole di infliggere danni letali).

Dettagli: Aura Evocazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cura Ferite Leggere; Costo +3000 mo.

* **Planare**

Un'arma Planare è efficace contro tutti i tipi di esseri extradimensionali, essendo in grado di superare la loro resistenza ai danni fisici. Quando usata per attaccare gli Esterni, un'arma Planare ignora 5 punti della loro Riduzione del Danno o Resistenze.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Spostamento Planare; Costo +3000 mo.

* **Prensile**

Questa capacità può essere conferita solo alle fruste. Una Frusta Prensile può, come azione di movimento, aggrapparsi a un oggetto come se fosse un Rampino. La Frusta può poi essere usata per scalare superfici o dondolare attraverso una stanza o qualsiasi area all'aperto.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderato; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Trucco della Corda; Costo +2.500.

* **Mazza della Punizione**

Ottieni un ulteriore +3 al colpire e danno quando usi quest'arma per attaccare un costrutto.

Quando ottieni un critico al Tiro per Colpire con quest'arma, il bersaglio subisce 7 danni da botta aggiuntivi, o 14 danni da botta aggiuntivi se è un costrutto. Se, dopo aver subito questi danni, a un costrutto restano 25 Punti Ferita o meno, viene distrutto.

Dettagli: Aura Invocazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +7000 mo.

* **Ricercante**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi a distanza. Un'arma Ricercante vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi probabilità di mancarlo che si potrebbe applicare, come quella dovuta all'Occultamento. Chi la impugna deve comunque mirare l'arma nel quadretto giusto. Le Frecce scoccate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari Invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze.

Dettagli: Aura Divinazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Visione del Vero; Costo +3000 mo.

* **Ritornante**

Un'arma Ritornante può teletrasportarsi nelle mani del suo possessore come azione immediata, anche se si trova in possesso di un'altra creatura. Questa capacità ha un raggio massimo di 30 metri e gli effetti

che bloccano il teletrasporto impediscono il ritorno di un'arma Ritornante. Un'arma Ritornante deve essere in possesso di una creatura per almeno 24 ore perché questa capacità funzioni.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Teletrasporto; Costo +3000 mo.

* **Sacra**

Ottieni un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Quando con essa colpisci un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni da Luce aggiuntivi.

Mentre impugni la spada sguainata, essa crea un'aura di 3 metri di raggio attorno a te. Tu e tutte le creature a te amichevoli all'interno dell'aura ottenete +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici generati da Seguaci o Devoti di altri Patroni. Se hai Tratti in comune con il Patrono 13 o più, il raggio dell'aura aumenta a 9 metri.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Tratti comuni 12; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +6000 mo.

* **Sprezzante**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Sprezzante aiuta chi la impugna a sopravvivere in condizioni disperate. Rimane nelle mani di chi la impugna anche se quest'ultimo è Spaventato, Stordito o Privo di Sensi. Chi la impugna aggiunge il suo bonus come bonus alle prove per Pronto Soccorso quando è svenuto o morente ed aggiunge lo stesso anche ai TS contro incantesimi che causano morte istantanea.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Stabilizzare; Costo +6000 mo.

* **Terrore**

Mentre la impugni, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per scatenare un'ondata di terrore. Ogni creatura di tua scelta, in un raggio di 9 metri a partire da te, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata a questo modo, una creatura deve impiegare i suoi round a cercare di muoversi più lontano possibile da te, e non può consapevolmente muoversi in uno spazio che sia entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l'azione di Movimento per Disingaggiare. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'Azione Difesa Totale.

Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto per sé in caso lo superi. Quest'arma magica ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche ogni giorno all'alba.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Paura; Costo +8000 mo.

* **Titanica**

Quest'arma è lunga 3 m e pesa quasi 40 kg (8 Ingombro), può essere usato solo da un gigante (o da un personaggio ingrandito). Se usato come un'arma ha un bonus +2 al colpire e infligge 1d4x10 ferite. Può essere usato anche per piantare rapidamente pali grossi come tronchi d'albero e per divellere con pochi colpi porte e cancelli.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Ingrandire/Ridurre; Costo +3000 mo.

* **Tocco Fantasma**

Un'arma del Tocco Fantasma infligge un danno critico quando colpisce le creature eteree e ignora le resistenze alle armi magiche. Finché imbracci una arma Tocco Fantasma puoi vedere le creature eteree.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Spostamento Planare; Costo +3000 mo.

* **Tonante**

Un'arma Tonante crea un tremendo frastuono simile a quello di un tuono, quando mette a segno un Colpo Critico. L'energia sonora non danneggia chi tiene in mano l'arma e infligge 1d8 danni sonori addizionali per ogni Colpo Critico andato a segno.Chi è soggetto a un Colpo Critico da un'arma Tonante deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 14 o resta Sordo in modo permanente.

Dettagli: Aura Necromanzia debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cecità/Sordità; Costo +3000 mo.

* **Trasformante**

Questa capacità si può aggiungere solo ad armi da mischia. Un'arma Trasformante altera la sua forma a comando di chi la impugna, diventando una qualsiasi altra arma da mischia con dimensioni simili Ad esempio, una Spada Lunga trasformante può assumere la forma di una qualsiasi altra arma da mischia a una mano Media, come una Scimitarra, un Mazzafrusto Leggero od un Tridente, ma non un'arma da mischia leggera o a due mani Media (come una Spada Corta Media o uno Spadone a due mani).

L'arma conserva tutte le sue capacità, compresi bonus e capacità speciali dell'arma, ad eccezione di quelle proibite dalla sua nuova forma attuale. Se lasciata incustodita, l'arma ritorna alla sua forma originaria.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Creazione Maggiore; Costo +5000 mo.

* **Trovacose** Questa capacità concede a chi impugna quest'arma di lanciare l'incantesimo Localizza oggetto una volta al giorno

Dettagli: Aura Divinazione leggera; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Localizza oggetto; Costo +1000 mo.

* **Vampira**

Quando attacchi una creatura con quest'arma magica e ottieni un critico al Tiro per Colpire, il bersaglio, a parte i costrutti e i non morti, subisce 10 danni da Vuoto aggiuntivi e tu guadagni 10 Punti Ferita temporanei.

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Tocco Vampiro; Costo +8000 mo.

* **Velocità**

Quando compie più attacchi (2 Azioni), chi impugna un'arma di Velocità può compiere un attacco addizionale con l'arma. L'attacco aggiuntivo non ha le penalità degli attacchi multipli. Questa capacità non è cumulabile con incantesimi o effetti simili.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici Superiori, Velocità; Costo +15000 mo.

* **Vorpal**

Pur essendo un arma magica +1 viene considerata un arma magica +5 per valutare immunità e bonus al Tiro per Colpire e danno. Inoltre, l'arma ignora la resistenza ai danni taglienti. Quando attacchi una creatura che abbia almeno una testa con quest'arma e ottieni almeno 3 volte 6 nel Tiro per Colpire, tagli una delle teste della creatura. La creatura muore se non può sopravvivere senza la perdita della testa.

Una creatura è immune a questo effetto se è immune ai danni taglienti, non possiede o non ha bisogno di una testa o il Narratore decide che la creatura è troppo grossa perché la sua testa sia recisa da quest'arma.

Una creatura del genere subisce invece 6d8 danni taglienti aggiuntivi dal colpo subito.

Dettagli: Aura Invocazione molto forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici Mitici; Costo +150000 mo, leggendaria.

Capacità Speciali delle Armature e Scudi Magici

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus, ma certi possiedono alcune delle capacità speciali descritte qui sotto. Un'armatura o uno scudo con capacità speciali devono avere almeno bonus +1.

* **Armatura / Scudo Magico**

Armatura (qualsiasi) +1 2500 mo, +2 10000 mo, +3 18000 mo, +4 35000 mo, +5 80000 mo

Scudi (piccoli, medi, pesanti): +1 1500 mo, +2 4000 mo, +3 9000 mo, +4 20000 mo, +5 35000 mo

Mentre impugni questo scudo/armatura, hai un bonus alla Difesa determinato dal bonus magico dello scudo/armatura. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus alla Difesa fornito dallo scudo/armatura.

* **Accecante**

Uno scudo dotato di questo incantamento emana una luce accecante per un massimo di due volte al giorno su comando di chi lo impugna. Tutti coloro che si trovano entro 6 metri dallo scudo, eccetto chi lo impugna, devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 14 o restano Accecati per 1d4 round.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Luce diurna; Costo +3000 mo.

* **Adamantio**

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune +700 mo oltre il prezzo base dell'armatura. Mentre la indossi, qualsiasi colpo critico che subisci diventa un colpo normale (ma non protegge dall'esplosione del danno).

* **Amorfa**

Una volta al giorno a comando, chi indossa l'armatura (insieme a qualsiasi equipaggiamento indossi) può assumere la forma di un liquido viscoso che è in grado di passare attraverso qualsiasi spazio nel quale potrebbe ragionevolmente scorrere del fango denso. Mentre si usa questa capacità, la propria velocità viene ridotta a 3 metri e si possono effettuare solo azioni di movimento. Si può assumere questa forma per 1 minuto o finché non si spende un'azione di movimento per tornare alla propria forma naturale. Un'armatura Amorfa deve essere fatta principalmente di cuoio, stoffa o altro materiale organico e flessibile.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Metamorfosi, Costo +2250 mo.

* **Antiemorragica**

Un'armatura Antiemorragica aiuta a fermare la perdita di sangue dalle ferite di chi la indossa, stringendo automaticamente come un laccio emostatico nei punti appropriati mentre riduce anche magicamente l'entità della ferita.

Un'armatura Antiemorragica riduce i danni ai Punti Ferita di 1 per colpo subito e si è non si può subire danni da sanguinamento.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Cura Ferite Critiche, Ristorare Inferiore o Stabilizzare; Costo +3000 mo.

* **Ariete**

Questi scudi sono molto solidi e spesso recano l'emblema di un ariete o un toro. Quando chi indossa uno scudo ariete effettua un attacco con lo scudo come parte di una Carica, il bonus alla Difesa dello scudo si applica ai Tiri per Colpire e per i danni. Questo non si cumula con nessun altro potenziamento che possegga lo scudo. Questa capacità non è applicabile agli scudi di tipo leggero.

Dettagli: Aura Invocazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Costo +3000 mo.

* **Attaccabrighe**

Chi indossa un'armatura Attaccabrighe ottiene bonus +2 ai Tiri per Colpire e per i danni degli attacchi senz'armi. I suoi colpi senz'armi contano come armi magiche al fine di superare la Riduzione del Danno. La capacità Attaccabrighe può essere applicata solo alle armature leggere.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Forza del Toro; Costo +15000 mo

* **Bilanciata**

Questa armatura respinge tutto ciò che rischia di buttare a terra chi la indossa. Il portatore ottiene bo-

nus +1d6 contro chi prova a spingerlo o buttarlo a terra.

Buttarsi a terra mentre si indossa un'armatura Bilanciata è un'azione di movimento invece di una azione immediata. La capacità Bilanciata può essere applicata ad armature leggere o medie, ma non a quelle pesanti o agli scudi.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Costo +3000 mo.

* **Bracciali dell'Arciere**

Mentre indossi questi bracciali, hai competenza con l'arco lungo e l'arco corto, e ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno degli attacchi a distanza effettuati con queste armi.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Costo +3000 mo.

* **Bracciali della Difesa** *Oggetto meraviglioso, raro*

Mentre indossi questi bracciali, hai un bonus di +1, +2, +3, +4+, +5 alla tua Difesa se non indossi nessuna armatura e non usi nessuno scudo.

Dettagli: Aura Abiurazione; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Costo +6000 mo, 15000 mo, 30000 mo, 45000 mo, 60000 mo.

* **Bracciali della Difesa Maggiore** *Oggetto meraviglioso, leggendario*

Questi bracciali funzionano come un armatura pur non essendo tali. Vieni avvolto in uno scudo magico invisibile che ti concede Difesa 15, 17, 19, 21, 23. La Difesa può essere aumentata con oggetti magici che migliorano la Difesa, tranne armature e scudi.

Dettagli: Aura Abiurazione; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Costo +12000 mo, 24000 mo, 36000 mo, 50000 mo, 75000 mo

* **Brillante**

Armature e scudi con la capacità speciale Brillante irradiano luce come una torcia quando indossati, che può essere soppressa o riattivata a comando. L'aspetto dell'oggetto di solito è caratterizzato da colori vivaci e una brillante lucentezza anche quando non illuminato. Una volta al giorno, il portatore può comandare all'armatura o allo scudo di brillare con l'intensità di un incantesimo Luce Diurna per 10 minuti o finché non gli viene comandato di affievolirla.

Questa armatura va pulita almeno 1 volta a settimana o perde i poteri per una settimana.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Luce Diurna; Costo +3750 mo.

* **Carico**

Un'armatura del Carico distribuisce il peso trasportato da chi la indossa più efficacemente, permettendogli di trasportarne di più senza subire gli effetti dell'Ingombro. La capacità di ingombro di chi la indossa viene aumentata del 50%.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Armatura Passiva; Costo +2000 mo.

* **Armatura Demoniaca**

Mentre indossi l'armatura puoi comprendere e parlare l'Abissale. Inoltre, le manopole artigliate dell'armatura trasformano i colpi disarmati effettuati con le tue mani in armi magiche che infliggono danni taglienti, con un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno e il d8 come dado di danno.

Dettagli: Aura Evocazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +5000 mo.

* **Denegante**

Quando colui che indossa l'armatura è bersaglio di un Colpo Critico o Esplosione del danno effettuato con un'arma da mischia, può automaticamente negare questo Critico e renderlo un attacco normale. Questa capacità può essere applicata solo alle armature pesanti. L'abilità è usabile un numero di volte al giorno pari al bonus magico dell'arma.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +25000 mo.

* **Determinazione**

Uno scudo o un'armatura concede la capacità di combattere in circostanze apparentemente impossibili. Una volta al giorno, quando il possessore raggiungere 0 o meno Punti Ferita, l'oggetto attiva automaticamente l'incantesimo Cure ferite serie.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Cura ferite serie; Costo +15000 mo.

* **Difesa dagli Incantesimi**

Hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +5000 mo.

* **Elegante**

Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando per ottenere che l'armatura assuma l'aspetto di un comune abito o qualche altro tipo di armatura. Decidi tu l'aspetto, compreso il colore, lo stile e gli accessori, ma l'armatura / scudo mantiene il suo normale Ingombro e peso. L'aspetto illusorio dura finché non usi di nuovo questa proprietà o ti togli l'armatura.

Dettagli: Aura Illusione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +3000 mo.

* **Felpa**

Un armatura con la capacità Felpa conta per quanto concerne le penalità di indossare un armatura ad una armatura leggera. Il personaggio riesce a muoversi quasi senza difficoltà con questa armatura.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +6000 mo.

* **Forma Eterea**

A comando, questa proprietà permette a chi indossa l'armatura di diventare Etereo (come per l'incantesimo Forma Eterea) una volta al giorno. Il personaggio può rimanere Etereo per quanto tempo de-

sidera ma, una volta tornato alla normalità, per quel giorno non può più diventare Etereo.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Forma Eterea; Costo +24500 mo.

* **Invulnerabilità**

Questa armatura garantisce a chi la indossa una Riduzione del Danno di 5/magia. Un armatura con Invulnerabilità emette un'aura di Abiurazione forte.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Mitici, Desiderio; Costo +15000 mo.

* **Irrintracciabile**

Un'armatura Irrintracciabile alleggerisce i passi di chi la indossa e ne camuffa l'aspetto. Le prove di Sopravvivenza per seguire le tracce del portatore subiscono penalità -5, e chi indossa l'armatura ottiene Bonus di +5 alle prove di Furtività. Soltanto le armature di cuoio o di pelle possono essere Irrintracciabili.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Passare Senza Tracce; Costo +3750 mo.

* **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.

Dettagli: Aura Illusione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Camuffare Se Stesso; Costo +1350 mo.

* **Mithral**

Armatura media o pesante, ma non di pelle, non comune +800 mo oltre il prezzo base dell'armatura. Il mithral è un metallo leggero e flessibile. Un giaco di maglia o un pettorale di mithral possono essere indossati sotto abiti normali. Riduce di 1 la categoria di peso per determinare penalità alle prove di competenza e Magia.

* **Ombra**

Quest'armatura rende chi la indossa sfocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo Bonus di +5 alle sue prove di Nascondersi nelle ombre. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Dettagli: Aura Illusione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Invisibilità, Silenzio; Costo +1875 mo.

* **Ospitale**

Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale nasconde animali vivi all'interno della sua iconografia per tenerli al sicuro. Il portatore con una parola di comando immagazzina magicamente un animale a cui è legato, come un Famiglio o una Cavalcatura. L'animale immagazzinato appare come simbolo sull'armatura o sullo scudo, che si tratti di un'imitazione dell'aspetto dell'animale o di una rappresentazione più simbolica e astratta.

Mentre è immagazzinato, l'animale dorme e non dà alcun beneficio (come il bonus alle abilità di un Famiglio) a chi la indossa. La taglia degli animali immagazzinabili dipende dal tipo di armatura o scudo. Le armature leggere o medie e gli scudi leggeri o pesanti possono immagazzinare un animale di taglia massima pari a quella di chi li indossa. Un'armatura pesante o uno scudo torre possono immagazzinare un animale fino a una categoria taglia superiore rispetto a chi li indossa. Una seconda parola di comando rilascia l'animale immagazzinato nell'armatura o nello scudo ospitale. Un animale liberato si risveglia immediatamente, appare in uno spazio adiacente al portatore e può intraprendere azioni nel round in cui appare.

Dato che l'animale immagazzinato dorme anziché essere in animazione sospesa (o persino in letargo), invecchia e ha fame al ritmo normale mentre è immagazzinato. Un'armatura o uno scudo Ospitale rilascia automaticamente un animale immagazzinato 24 ore dopo che vi è stato immagazzinato all'interno.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Scrigno Segreto; Costo +3750 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. Quando una di queste condizioni influenza chi indossa l'armatura, un'armatura percettiva gli concede immediatamente Vista Cieca in un raggio di 1 metro. Non appena il portatore torna a vedere, i sensi addizionali cessano. Chi indossa l'armatura non può ottenere queste capacità chiudendo gli occhi.

Dettagli: Aura Divinazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Visione del Vero; Costo +15000 mo.

* **Resistenza al Veleno**

Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale conferisce a chi lo indossa Bonus di +3 ai Tiri Salvezza contro il veleno.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Rimuovi Veleno; Costo +1125 mo.

* **Resistenza all'Energia**

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 10 danni di energia per attacco che verrebbero subiti normalmente da chi li indossa.

Dettagli: Aura Abiurazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Protezione dall'Energia; Costo +9000 mo.

* **Resistenza all'Energia Superiore**

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento

dal quale protegge. L'armatura o lo scudo concedono Resistenza all'energia indicata.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Protezione all'Energia; Costo +21000 mo.

* **Selvatica**

Un'armatura con questa capacità speciale generalmente sembra fatta di pelle animale magicamente indurita. Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa capacità conserva la Difesa anche mentre è trasformato in un animale (vuoi per Incantesimo o Abilità).

Le armature e gli scudi con questa capacità di solito recano motivi di foglie. Mentre chi la indossa è in Forma Selvatica, l'armatura non è visibile.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Metamorfosi; Costo +15000 mo.

* **Scaglie di Drago**

Questa armatura o scudo è fatta con le scaglie di una specie di drago.

Mentre la indossi hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro la Presenza Spaventosa e le armi a soffio dei draghi ed hai resistenza a un tipo di danno determinato dalla specie di drago che ha fornito le scaglie.

Inoltre, con due azioni puoi focalizzare i tuoi sensi per determinare magicamente la distanza e la direzione in cui si trovi il drago più vicino entro 45 chilometri che sia della stessa specie dell'armatura. Quest'azione speciale non può essere più usata fino alla prossima alba.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori; Costo +8000 mo.

* **Scudo Animato**

Mentre impugni questo scudo, con due azioni puoi pronunciare una parola di comando e farlo animare. Lo scudo fluttuerà nell'aria all'interno del tuo spazio per proteggerti come se lo stessi impugnando, lasciandoti libera la mano.

Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché non usi due azioni per terminarne l'effetto, sei inabile o muori: a quel punto lo scudo cadrà a terra o tornerà nella tua mano se ne hai una libera.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Animare Oggetti; Costo +6000 mo.

* **Scudo dell'Attrazione dei Proiettili**

Mentre impugni questo scudo apparentemente hai resistenza ai danni da parte degli attacchi con arma a distanza.

Versione maledetta.

Togliersi lo scudo non pone fine alla maledizione. Ogni qualvolta un attacco con arma a distanza viene effettuato contro un bersaglio entro 3 metri da te, la maledizione fa sì che diventi tu il bersaglio dell'attacco.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Animare Oggetti; Costo +2000 mo.

* **Soffio del Dragone**

Uno scudo con questa capacità speciale di solito è realizzato con le fauci di un drago spalancate sulla parte anteriore. Uno scudo con la capacità speciale Soffio del Dragone è legato a un tipo di energia (veleno, elettricità, freddo o fuoco).Lo scudo recupera 1d4 cariche ad ogni alba e ne può tenere fino a 10.

A comando, 2 Azioni, chi lo indossa può consumare da 1 a 5 cariche dello scudo per fargli emettere un Soffio in un cono di 3 metri che infligge 1d4 danni da energia per carica consumata (Riflessi DC 11 dimezza). Questo danno è dello stesso tipo di energia legato allo scudo. Uno scudo non può avere più di una capacità Soffio del Dragone.

Dettagli: Aura Invocazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Onda rovente; Costo +2500 mo.

* **Titanica**

Un'armatura con la proprietà Titanica è quasi comicamente fuori misura, anche se l'effetto è solo esteriore e l'interno accoglie una creatura come di norma, senza necessitare modifiche. Una creatura che indossa un'armatura Titanica è considerata di una categoria di taglia superiore, questo anche al fine dell'uso di oggetti ed armi o dell'essere influenzati da attacchi speciali che dipendono dalla taglia, come Inghiottire e Travolgere.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Superiori, Ingrandire; Costo +15000 mo.

* **Tocco Fantasma**

Quest'armatura o scudo sembra quasi trasparente. Il valore di Difesa dato dall'armatura viene conteggiato contro gli attacchi delle creature corporee e Incorporee. L'armatura o lo scudo possono essere raccolti, spostati e indossati in qualsiasi momento dalle creature corporee e Incorporee. Le creature Incorporee ottengono il bonus dell'oggetto contro attacchi corporei e incorporei, e mantengono comunque la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Forma Eterea; Costo +15000 mo.

* **Vulnerabilità**

Mentre la indossi, hai resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundente, perforante o tagliente. Il Narratore sceglie il tipo. L'armatura è maledetta, mentre sei maledetto, hai vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati con l'armatura (che non siano quello a cui hai resistenza).

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Scagliare Maledizione; Costo +3000 mo.

Amuleti, Collane e Gioielli

* **Amuleto Antiveleno** 3000 mo, non comune, questa gemma appesa a una catenella d'argento è nera e lucida. Chi la indossa ha una +1d6 al Tiro Salvezza contro veleno.

* **Amuleto della Cancrena** questa gemma incisa appesa a una catenella sembra essere di scarso valore. Se un personaggio la tiene con se per più di 1 giorno, viene colpito da una terribile cancrena che gli fa perdere permanentemente 1 punto di Destrezza, Costituzione e Carisma alla settimana. La gemma (e la cancrena) possono essere neutralizzate solo da Rimuovi Maledizione e cura malattia, seguiti da guarigione o desiderio. La cancrena può anche essere sconfitta macinando un amuleto della salute e spargendone la polvere sul personaggio afflitto

* **Amuleto Cicatrizzante** 25000 mo, molto raro, questa gemma appesa a una catenella d'oro è rossa e brillante. Chi la indossa recupera i Punti Ferita due volte più rapidamente del normale (anche Punti Ferita Massimi). L'amuleto impedisce di subire danni da Sanguinamento.

* **Amuleto Contro la Possessione** 32000 mo, molto raro, il possessore di questo amuleto di rame diviene immune agli incantesimi di possessione e dominazione.

* **Amuleto della Localizzazione inevitabile** questo amuleto maledetto ha l'apparenza di un amuleto dell'introvabilità. Al contrario, rende il possessore vulnerabile a questo tipo di magia. La probabilità di osservare il possessore e la durata di incantesimi usati per tale scopo raddoppiano.

* **Amuleto dei Piani** 160000 mo, leggendario, mentre indossi questo amuleto, puoi usare due azioni per nominare un luogo con cui sei familiare e che si trovi su di un altro piano di esistenza. Effettua una prova di Intelligenza con DC 18. Se la prova riesce, lanci l'incantesimo spostamento planare tramite l'amuleto. Se la prova fallisce, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 5 metri da te venite trasportati in una destinazione casuale. Tira un 1d8. Da 1 a 4, raggiungi una destinazione casuale sul piano che hai nominato. Da 5 a 8, raggiungi un piano dell'esistenza determinato casualmente.

* **Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione** 20000 mo, raro, mentre indossi questo amuleto sei celato alla magia di divinazione. Non puoi essere preso come bersaglio da queste magie o percepito tramite sensori magici di scrutamento.

* **Amuleto della Resistenza Fisica** 8000 mo, raro, non mentre indossi questo amuleto hai un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra.

* **Cerchietto dell'Esplosione** 1500 mo, non comune, mentre indossi questo cerchietto, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l'incantesimo raggio rovente. Il cerchietto non potrà essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.

* **Collana dell'Adattamento** 1500 mo, non comune, mentre indossi questa collana, puoi respirare normalmente in qualsiasi ambiente che abbia aria, e hai +1d6 ai Tiri Salvezza effettuati contro gas e vapori nocivi.

* **Collana dello Strangolamento** questa collana sembra un gioiello di grande valore. Appena indossata, si stringe fulmineamente intorno al collo, infliggendo 6 danni a round. Non può essere rimossa in alcun modo se non con un desiderio o Rimuovi Maledizione, rimanendo stretta al collo della sua vittima anche dopo la morte. La collana si allenterà solo quando la vittima sarà diventata uno scheletro, pronta per essere raccolta da un ignaro cacciatore di tesori.

* **Collana delle Palle di Fuoco** a seconda delle sfere presenti: 500 mo, 1000 mo, 1600 mo, 2300 mo, 3100 mo, 4000 mo, 4500 mo, 5000 mo, 5500 mo, 6000 mo, non comune/raro/molto raro: da questa collana pendono 1d6 + 3 sfere. Puoi usare due azioni per staccare una sfera e lanciarla fino a 18 metri di distanza. Quando essa raggiunge il termine della sua traiettoria, la sfera detona come un incantesimo palla di fuoco (DC 18).

* **Collana del Rosario** 3000 mo + variabile, raro, questa collana possiede 1d4 + 2 sfere magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio. Possiede anche diverse sfere non magiche. Se una sfera magica venisse rimossa dalla collana, quella sfera perderebbe la sua magia.

Esistono sei tipi di sfere magiche. Il Narratore decide il tipo di ciascuna sfera facente parte della collana. Una collana può avere più di una sfera dello stesso tipo. Per usarla, devi indossare la collana. Ogni sfera contiene un incantesimo che puoi lanciare con due azioni, con DC dell'Incantesimo pari a 10+2xLivello in caso di Tiro Salvezza. Una volta che l'incantesimo di una sfera magica è stato lanciato, non potrai usare di nuovo quella sfera fino all'alba successiva.

3d6	Sfera di...	Incantesimo
3-5	Benedizione	benedizione
6-11	Cura	cura ferite serie o ristorare inferiore
12-14	Favore	ristorare superiore
15-16	Punire	punizione marchiante
17	Vento	camminare nel vento
18	Convocare	alleato planare

* **Gemma Elementale** 1200 mo, non comune, questa gemma contiene una scintilla di energia elementale. Quando usi due azioni per infrangere la gemma, questa evoca un elementale come se tu avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali, e la magia della gemma svanisce. Il tipo di gemma determina l'elementale evocato dall'incantesimo.

Gemma	Elementale evocato
Corindone rosso	Elementale del fuoco
Diamante giallo	Elementale della terra
Smeraldo	Elementale dell'acqua
Zaffiro blu	Elementale dell'aria

* **Gemma della Luminosità** 5000 mo, raro, questo prisma ha 50 cariche. Mentre lo impugni, puoi usare due azioni per pronunciare una delle tre parole di comando per provocare uno dei seguenti effetti:

- La prima parola di comando fa sì che la gemma produca una luce intensa nel raggio di 9 metri e

luce fioca per ulteriori 9 metri. L'effetto consuma 1 carica. Dura finché non userai due azioni per ripetere la parola di comando o finché non impiegherai un'altra funzione della gemma, oppure sono passate 6 ore.

- La seconda parola di comando spende 1 carica e fa sì che la gemma proietti una fascio di luce luminoso contro una creatura visibile entro 18 metri da te. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare accecata per 1 minuto.
- La terza parola di comando spende 5 cariche e fa sì che la gemma irradi una luce accecante in un cono di 9 metri originante da te. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un Tiro Salvezza come se fosse stata colpita dal fascio creato dalla seconda parola di comando.

Quando tutte le cariche della gemma sono state spese, la gemma diventa un comune gioiello del valore di 50 mo.

* **Gemma della Vista** 32000 mo, molto raro, con due azioni, puoi pronunciare la parola di comando della gemma e spendere 1 carica. Per i successivi 10 minuti, quando guardi attraverso la gemma possiedi la visione del vero fino a 36 metri di distanza. La gemma ha 3 cariche, e recupera 1 carica spese ogni giorno all'alba.

* **Gioiello Attiramostri** questo gioiello magico è maledetto, il possessore attrae i mostri vaganti con il doppio della probabilità. I mostri, inoltre, lo inseguiranno al doppio della probabilità qualora egli fugga. Il gioiello non può essere abbandonato e riapparirà immediatamente sulla persona del possessore ogni volta che questi proverà a liberarsene. Solo Rimuovi Maledizione permetterà al possessore di lasciarsi indietro il gioiello.

* **Medaglione della Caduta piuma** 400 mo, non comune, questo medaglione attiva in automatico l'incantesimo Caduta Piuma quando il possessore cade da una altezza di 2 metri o più.

* **Medaglione dei Pensieri** 3000 mo, non comune, mentre indossi questo medaglione, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare tramite esso l'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 15). Il medaglione ha 3 cariche, e recupera 1 carica spese ogni giorno all'alba.

* **Perla della Saggezza** 20000 mo, raro, questa perla magica dona un punto di Saggezza extra che la tiene con sé per 4 settimane. Trascorso questo tempo la perla dovrà essere sempre portata per non perderne i benefici. C'è un 5% di probabilità che una perla sia maledetta e sortisca l'effetto opposto. In questo caso, dopo 4 settimane, l'effetto negativo è permanente e cancellabile solo da desiderio.

* **Scarabeo della Morte** questa spilla a forma di scarabeo sembra un semplice portafortuna. Tuttavia, se tenuto in mano per 1 round o portato per 1 Turno, si trasforma in un orrendo insetto carnivoro. Dotata di potenti mandibole, la famelica creatura penetra attraverso il cuoio e il tessuto, affondando nella carme e raggiungendo il cuore in 1 round. Dopo aver ucciso la sua vittima, la creatura riassume la forma di spilla. Solo il calore che viene dal contatto con un essere vivente può animare l'insetto mostruoso, quindi mettere la spilla in una scatola o in una teca è una precauzione sufficiente per evitare ogni pericolo.

* **Scarabeo di Protezione** 36000 mo, leggendario, se tieni questo medaglione a forma di scarabeo tra le tue mani per 1 round, su di esso compare un'iscrizione che ne rivela la natura magica. Mentre è addosso a te, fornisce due benefici

- Hai +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.

- Lo scarabeo ha 12 cariche. Se fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo originante da una creatura non morta, puoi usare una Azione di Reazione per spendere 1 carica e trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Lo scarabeo si riduce in polvere ed è distrutto quando viene spesa la sua ultima carica.

* **Spilla della Difesa**

7500 mo, non comune, la spilla può assorbire 101 danni da incantesimi di Forza, poi perde le sue proprietà magiche.

* **Talismano del Bene puro** 50000 mo, leggendario, un Devoto di Gradh o Sumkjr in possesso di questo oggetto può far sì che una voragine di fiamme appaia ai piedi di un Devoto di Calicante o Shayalia entro 30 m. La vittima viene inghiottita dal fuoco e precipita urlando verso il centro della Terra. Un talismano del bene puro ha 6 cariche e non può essere ricaricato. Se un Devoto di Calicante o Shayalia lo tocca subisce 6d6 ferite. Qualsiasi altro Devoto o Seguace non subisce alcun effetto. Il Talismano pulsa di luce entro 36 metri da un Devoto o Seguace di Calicante o Shayalia.

* **Talismano del Male estremo** 50000 mo, leggendario, questo talismano funziona esattamente come il talismano del bene puro ma con i Patroni invertiti.

* **Talismano della Protezione dal Veleno** 5000 mo, raro, mentre indossi questo pendente i veleni non hanno alcun effetto su di te. Sei immune alla condizione avvelenato e hai immunità ai danni da veleno.

* **Talismano della Salute** 5000 mo, raro, mentre indossi questo pendente sei immune alla possibilità di contrarre qualsiasi malattia. Se sei già infetto da una malattia, i suoi effetti vengono sospesi finché indossi questo pendente.

* **Talismano della Sfera** 75000 mo, leggendario, quando effettui una prova di Arcana per controllare una sfera dell'annientamento mentre stai impugnando questo talismano hai un bonus di 5. Inoltre, quando inizi il round con il controllo di una sfera dell'annientamento, puoi usare due azioni per farla levitare di 3 metri più un numero di metri aggiuntivi pari a 3 x il tuo valore di Intelligenza.

Cinture, Elmi, Stivali e Guanti

* **Cintura dei Giganti**

10000/15000/20000/30000/45000 mo, rarità varia, mentre indossi questa cinta, il tuo punteggio raggiunge il punteggio conferito dalla cinta. Se il tuo punteggio di Forza è già pari o superiore al punteggio della cinta, l'oggetto non ha effetto su di te.

Esistono quattro varianti di questa cinta, corrispondenti ciascuna a una specie di veri giganti. La cinta del gigante di pietra e la cinta del gigante del gelo appaiono diverse, ma hanno lo stesso effetto.

Tipo di Gigante	Forza	Rarità
Collina	5	Raro
Pietra/del Gelo	6	Molto raro
Fuoco	7	Molto raro
Nuvole	8	Leggendario
Tempeste	9	Leggendario

* **Cintura dei Nani** 86000 mo, raro, mentre indossi questa cinta, ottieni i seguenti benefici:

- il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

- hai +2 alle prove di Carisma effettuate per interagire con i nani.

Inoltre, mentre sei indossi la cintura hai il 50% di probabilità ogni giorno all'alba di vederti spuntare una folta barba, se può crescerti, oppure di vedere la tua ancora più folta, se già la hai.

Se non sei un nano, ottieni i seguenti benefici aggiuntivi quando indossi questa cintura:

- hai +2 ai Tiri Salvezza contro veleno e hai resistenza ai danni da veleno. Hai scurovisione con una gittata di 18 metri. Puoi parlare, leggere e scrivere in Nanico.

* **Elmo della Comprensione dei Linguaggi** 600 mo, comune, mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni per lanciare a volontà tramite esso l'incantesimo comprendere linguaggi.

* **Elmo della Lucentezza** 75000 mo, leggendario, questo elmo luminoso è incastonato con 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali. Qualsiasi gemma estratta dall'elmo si riduce in polvere. Quando tutte le gemme sono rimosse o distrutte, l'elmo perde la sua magia. Mentre lo indossi ottieni i seguenti benefici:

- Puoi usare due azioni per lanciare uno dei seguenti incantesimi, usando una delle gemme dell'elmo del tipo specificato come componente: luce diurna (opale), muro di fuoco (rubino), palla di fuoco (opale di fuoco) o Spruzzo Prismatico (diamante). Quando l'incantesimo viene lanciato la gemma è distrutta e scompare dall'elmo.

- Finché possiede almeno un diamante, l'elmo emette luce in un raggio di 9 metri quando almeno un non morto si trova entro quest'area. Qualsiasi non morto che inizi il suo round all'interno dell'area subisce 1d6 danni da Luce.

- Finché l'elmo possiede almeno un rubino, hai resistenza ai danni da fuoco.

Finché l'elmo possiede almeno un opale di fuoco, puoi usare due azioni e pronunciare una parola di comando per far sì che un'arma che stai impugnando venga avvolta dalle fiamme. Le fiamme emettono luce in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Le fiamme sono innocue per te e per l'arma. Quando colpisci con un attacco sferrato con l'arma infiammata, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Le fiamme perdurano fino a quando non userai due azioni per pronunciare la parola di comando di nuovo o fino a quando non lascerai cadere o rinfodererai l'arma.

Se stai indossando l'elmo e subisci danni da fuoco in seguito al fallimento critico di un Tiro Salvezza contro un incantesimo, l'elmo emette un fascio di luce tramite le gemme rimanenti. Ogni creatura entro 18 metri dall'elmo, a parte te, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21 o venire colpita dal fascio, subendo danni di Luce uguali al numero di gemme nell'elmo x 5. Poi, le gemme e l'elmo vengono distrutti.

* **Elmo del Movimento subacqueo** 4000 mo, raro, questo elmo, solitamente in pelle di pesce, conferisce la capacità di respirare sott'acqua, movimento Nuotare 18 metri, ecolocalizzazione 18 metri. Il potere è usabile per 6 ore al giorno e si ricarica all'alba.

* **Elmo della Telepatia** 12000 mo, raro, mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 13). Finché mantieni la concentrazione sull'incantesimo, puoi usare due azioni per inviare un messaggio telepatico alla creatura su cui sei concentrato. Essa può replicare (usando due azioni per farlo) fino a quando continui a concentrarti su di lei.

Mentre ti concentri su di una creatura con individuazione dei pensieri, puoi usare due azioni per lanciare tramite l'elmo l'incantesimo suggestione (DC del Tiro Salvezza 13) su quella creatura. Una volta usata, la proprietà suggestione non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

* **Elmo del Teletrasporto** 64000 mo, raro, mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare l'incantesimo teletrasporto tramite esso. L'elmo ha 3 cariche, e ne recupera 1 ogni mattina all'alba.

* **Guanti Afferra Proiettili** 3000 mo, non comune, questi quanti sembrano quasi fondersi con la tua pelle quando li indossi. Quando un attacco con arma a distanza ti colpisce mentre li indossi, puoi usare una Azione di Reazione per ridurre il danno di 1d10 + Destrezza, purché tu abbia una mano libera. Se riduci il danno a 0 ed il proiettile è piccolo a sufficienza da essere tenuto in mano, puoi afferrarlo.

* **Guanti del Potere orchesco** 9000 mo, raro, mentre indossi queste manopole la tua Forza è 4. I guanti non hanno effetto se la tua Forza è già 4 o più.

* **Guanti del Nuoto e della Scalata** 2000 mo, non comune, mentre indossi entrambi questi guanti, la scalata e il nuoto non ti costano movimento aggiuntivo. Inoltre, hai un bonus di +1d6 alle prove di Costituzione e Saggezza effettuate mentre scali o nuoti.

* **Guanti della Destrezza** 12000 mo, rari, questi guanti impartiscono al possessore una Destrezza minima di +2 e nel caso abbia già un punteggio di +2 questa aumenta di 1 (fino ad un massimo +4). Inoltre il possessore acquisisce +1d6 nella Competenza Mani di Fata

* **Guanti Maldestri** questi guanti possono essere di morbido cuoio o pesante materiale protettivo adatto per l'uso con armature. Nel primo caso sembrano essere guanti della destrezza. Nel secondo caso essi sembrano essere guanti del potere orchesco. Ad ogni prova i guanti sembrano avere le funzioni di cui sopra fino a quando chi li indossa non è sotto attacco o in una situazione di vita o di morte. In quel momento la maledizione si attiva. Il personaggio diviene maldestro, con una probabilità del 50% ad ogni round di lasciar cadere un oggetto che tiene nelle mani. I guanti riducono la Destrezza di 2 punti. Una volta che la maledizione è attiva, i guanti possono essere rimossi soltanto con un incantesimo Rimuovi Maledizione od un desiderio.

* **Pantofole del Ragno** 5000 mo, non comune, mentre indossi queste scarpe leggere, puoi muoverti verso l'alto, il basso, e lungo superfici verticali e a testa in giù sul soffitto, lasciando libere le mani. Hai una velocità di scalata pari alla velocità di passeggio. Tuttavia, le pantofole non ti permettono di muoverti a questo modo su terreno difficile, come pareti coperte da ghiaccio, da olio, macerie...

* **Stivali Alati** 15000 mo, raro, mentre indossi questi stivali, hai una velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio. Puoi usare questi stivali per volare per un massimo di 4 ore, tutte insieme o divise in brevi voli, ciascuno dei quali impiega un minimo di 1 minuto di durata. Se la durata termina mentre stai volando, scendi alla velocità di 9 metri per round finché non atterri. Gli stivali recuperano 2 ore di capacità di volo ogni alba.

* **Stivali della Corsa e del Salto** 5000 mo, non comune, mentre indossi questi stivali, la tua velocità di passeggio diventa 9 metri, a meno che non sia superiore, e la tua velocità non viene ridotta qualora tu sia ingombrato o stia indossando un'armatura pesante. Inoltre, salti tre volte la normale distanza, fino ad un massimo di 9 metri.

* **Stivali degli Elfi** 3000 mo, non comune, mentre indossi questi stivali, i tuoi passi non emettono suoni, quale che sia la superficie che stai attraversando. Hai +1d6 alle prove di Muoversi silenziosamente.

* **Stivali dell'Inverno** 10000 mo, rari, mentre indossi questi stivali hai resistenza ai danni da freddo, ignori il terreno difficile prodotto da neve o ghiaccio. Puoi tollerare le temperature fino ai -45° C senza bisogno di ulteriori protezioni. Se indossi abiti pesanti, puoi tollerare temperature fino a -75° C.

* **Stivali della Levitazione** 5000 mo, raro, mentre indossi questi stivali, puoi usare a volontà due azioni per lanciare l'incantesimo levitazione su di te.

* **Stivali della Velocità** 5000 mo, raro, mentre indossi questi stivali, puoi usare una Azione bonus da usare solo per muoversi. Puoi terminare l'effetto quando vuoi. L'effetto dura fino a quando terminato, per un massimo di 10 minuti al giorno. La capacità si ricarica all'alba.

* **Stivali Danzanti** questi stivali maledetti funzionano come altri stivali magici. Tuttavia, quando il personaggio entra in combattimento o tenta di fuggire da un potenziale combattimento, egli viene affetto da un incantesimo danza irresistibile, senza possibilità di Tiro Salvezza. E' possibile rimuovere gli Stivali Danzanti con l'incantesimo Rimuovi Maledizione o Desiderio.

Bacchette, Verghe e Bastoni

* **Bacchetta Cerca metalli** 500 mo, non comune, quando viene spesa una carica, la bacchetta punta nella direzione di qualunque massa metallica di almeno 100 kg che si trovi entro 6 metri. Chi impugna la bacchetta ha una percezione intuitiva del tipo di metallo individuato.

* **Bacchetta dei Dardi Arcani** 8000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite essa un Dardo arcano, come l'omonimo incantesimo. Ogni carica genera 1 dardo. La bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d3+ 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta delle Comodità** 300 mo, comune, Il possessore può spendere 1 carica per lanciare gli incantesimi servitore invisibile o cuoco invisibile o disco fluttuante. La bacchetta ha 7 cariche che sono recuperate all'alba.

* **Bacchetta dei Fulmini** 32000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica lanciare tramite essa l'incantesimo fulmine (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d3 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta del Fuoco** 18000 mo, molto raro, una bacchetta del fuoco produce diversi incantesimi e consuma 1 carica + livello dell'incantesimo manifestato. Gli incantesimi manifestabili sono: Onda rovente, piroesperto, palla di fuoco, muro di fuoco. Finché la bacchetta è tenuta in mano ogni 1 sui dadi per danno da fuoco che infligge viene considerato come 2. La bacchetta ha 7 cariche e ne recupera 1 all'alba.

* **Bacchetta del Ghiaccio** 15000 mo, molto raro, una bacchetta del fuoco produce diversi incantesimi e consuma 1 carica + livello dell'incantesimo manifestato. Gli incantesimi manifestabili sono: raggio di gelo, tempesta di nevischio, tempesta di ghiaccio, cono di freddo. Finché la bacchetta è tenuta in mano ogni 1 sui dadi per danno da freddo che infligge viene considerato come 2. La bacchetta ha 7 cariche e ne recupera 1 all'alba.

* **Bacchetta dell'Individuazione del Magico** 1500 mo, non comune, mentre impugni questa bacchetta, con due azioni puoi spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo individuazione del magico. Questa bacchetta ha 7 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

* **Bacchetta del l'Individuazione dei Nemici** 4000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per pronunciarne la parola di comando. Per il minuto successivo, conosci in che direzione si trovi la creatura ostile più vicina entro 18 metri da te, ma non la distanza che vi separa. La bacchetta può percepire la presenza di creature ostili che siano eteree, invisibili, camuffate, o nascoste, oltre che di quelle in piena vista. L'effetto termina se smetti di impugnare la bacchetta. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 2 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta delle Illusioni** 3000 mo, raro, chi impugna questa bacchetta può lanciare Immagine Maggiore (3), Immagine Silenziosa (1), Immagine Speculare (2). Ogni incantesimo costo un numero di cariche pari al livello +1. Mentre si concentra sull'effetto, il personaggio può solo muoversi a velocità dimezzata. Se viene colpito deve riuscire con successo in una Prova di Magia o l'illusione svanisce immediatamente.

* **Bacchetta dell'Individuazione delle porte segrete** 300 mo, non comune, questa bacchetta punta al passaggio segreto più vicino entro 6 metri. L'effetto consuma una carica delle 7 disponibili, ogni giorno all'alba si recuperano tutte le cariche.

* **Bacchetta della Luce** 3500 mo, raro, una bacchetta della luce manifesta diversi incantesimi e consuma 1 carica + livello dell'incantesimo manifestato. Gli incantesimi manifestabili sono: luci danzanti, luce, fiamma perenne, luce diurna. Infine, spendendo 5 cariche, il possessore può creare un raggio di intensa luce solare. La luce di colore giallo-dorato intenso, ha una gittata di 36 m, e forma una sfera di luce del diametro di 12 m. Chiunque si trovi nell'area di effetto viene accecato e stordito per 1 round se fallisce un Tiro Salvezza su Tempra DC 17. La sfera dorata ha un effetto devastante sui non morti, infliggendo 6d6 ferite da Luce senza possibilità di Tiro Salvezza. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 2 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta del Mago da Guerra** 1500/5500/25000 mo, non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3), mentre impugni questa bacchetta, ottieni un bonus ai Tiri per Colpire con gli incantesimi determinato dalla rarità della bacchetta. Inoltre, ignori la copertura leggera quando effettui un attacco con incantesimo.

* **Bacchetta della Metamorfosi** 32000 mo, molto raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo metamorfosi (DC 18, Tiro Salvezza su Volontà). Questa bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spesa all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta delle Meraviglie** 25000 mo, molto raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi spendere 1 carica con due azioni e scegliere un bersaglio entro 36 metri da te. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o un punto nello spazio. Il Narratore decide o determina casualmente cosa accadrà quando fai uso della bacchetta. Gli incantesimi lanciati tramite la bacchetta hanno DC del Tiro Salvezza 18. Se l'incantesimo normalmente ha una gittata espressa in metri, la gittata diventa 36 metri qualora non lo sia già. Se un effetto copre un'area, devi centrare l'incantesimo sul bersaglio e includervelo. Se un effetto più agire su più soggetti possibili, il Narratore determina casualmente chi sia affetto.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Ogni volta che fai uso della bacchetta delle meraviglie tira un d100 e consulta questa tabella.

d100	Contenuti
01-05	Lanci lentezza.
06-10	Lanci fuoco delle fate.
11-15	Sei stordito fino all'inizio del tuo prossimo round, e ritieni che sia accaduto qualcosa di stupefacente.
16-20	Lanci folata di vento.
21-25	Lanci individuazione dei pensieri sul bersaglio da te scelto. Se il tuo a bersaglio non è una creatura, subisci invece 1d6 danni.
26-30	Lanci Nebbia Nauseante.
31-33	Pioggia abbondante precipita in un raggio di 18 metri centrato sul bersaglio. L'area diventa oscurata leggermente. La pioggia continua a cadere fino all'inizio del tuo prossimo round.
34-36	Compare un animale nello spazio non occupato più vicino al bersaglio. L'animale non è sotto il tuo controllo e agisce come di norma. Tira un d100 per determinare che specie di animale compaia 01-25, un rinoceronte; 26-50, un elefante; 51-100, un ratto.
37-46	Lanci fulmine.
47-49	Una nube di 600 enormi farfalle riempie un raggio di 9 metri intorno al bersaglio. L'area diventa oscurata pesantemente. Le farfalle restano per 10 minuti.
50-53	Ingrandisci il bersaglio come se avessi lanciato l'incantesimo ingrandire/ridurre. Se il bersaglio non può essere soggetto all'incantesimo, o se non è una creatura, tu diventi il bersaglio.
54-58	Lanci oscurità.
59-62	Erba folta spunta in un raggio di 18 metri intorno al bersaglio.Se vi è già dell'erba, questa cresce di dieci volte e resta così per 1 minuto.
63-65	Un oggetto a scelta del Narratore scompare sul Piano Etereo.L'oggetto non deve essere né indossato né trasportato, deve essere entro 36 metri dal bersaglio, e non più grande di 3 metri in ciascuna dimensione.
66-69	Ti rimpicciolisci come se avessi lanciato su di te l'incantesimo ingrandire/ridurre.
70-79	Lanci palla di fuoco.
80-84	Lanci invisibilità su di te.
85-87	Sul bersaglio crescono delle foglie. Se hai scelto un punto nello spazio come bersaglio, le foglie spunteranno sulla creatura più vicina a quel punto. A meno che non vengano strappate, le foglie diventeranno marroni e cadranno dopo 24 ore.
88-90	Un flusso di 1d4 x 10 gemme del valore di 1 mo ciascuna scaturisce dalla punta della bacchetta in una linea lunga 9 metri e larga 1 metro. Ogni gemma infligge 1 danno contundente, e il loro danno totale è diviso equamente tra tutte le creature sulla linea.
91-95	Una raffica di luci scintillanti e colorate si estende da te in un raggio di 9 metri. Tu e tutte le creature nell'area dovete superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restare accecati per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.
96-97	La pelle del bersaglio assume un colorito blu intenso per 1d10 giorni. Se hai scelto un punto nello spazio, il soggetto sarà la creatura più vicina a quel punto.
98-00	Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra con DC 18. Se il bersaglio non è una creatura, il bersaglio diventi tu e sarai tu a effettuare il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è pietrificato. Se il Tiro Salvezza fallisce di meno, il bersaglio è intralciato e inizia a trasformarsi in pietra. Mentre è intralciato a questo modo, il bersaglio deve ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, diventando pietrificato in caso di fallimento o terminando l'effetto in caso di successo. Il bersaglio resta pietrificato finché non sarà liberato dall'incantesimo pietra in carne o simili magie.

* **Bacchetta della Negazione** 35000 mo, molto raro, questa bacchetta nega gli incantesimi o effetti simili prodotti da oggetti magici. Il possessore punta la bacchetta verso l'oggetto entro 36 metri, ed essa emana un raggio di colore grigio chiaro che colpisce il bersaglio. Il raggio annulla automaticamente le manifestazione di incantesimi o effetti simili di livello 3 o meno. Ciascun uso della bacchetta costa 1 carica ed essa può essere usata solo una volta per round. Questa bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1 carica ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta delle Palle di Fuoco** 32000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo palla di fuoco (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spesa all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta della Paralisi** 16000 mo, raro, mentre

impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per far sì che un sottile raggio parta dalla sua punta verso una creatura visibile entro 18 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare paralizzato per 1 minuto. Al termine di ciascun round del bersaglio, questi può effettuare un tiro Salvezza su Tempra DC 15, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta della Paura** 13000 mo, raro, questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Comando mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e comandare a un'altra creatura di scappare o strisciare, come per l'incantesimo comando (DC del Tiro Salvezza 18)

Cono di Paura mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 2 cariche, facendo sì che la punta della bacchetta emetta luce in un cono di 18 metri. Ogni creatura nel cono deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 18 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura deve spendere i suoi round cercando di muoversi più lontano possibile da te, e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da te.

Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, la creatura può usare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisca di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'azione Difesa Totale. Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta Scopri trappole** 400 mo, non comune, questa bacchetta punta alla trappola più vicina entro 6 m. L'effetto consuma una carica. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera tutte le cariche spese all'alba di ciascun giorno.

* **Bacchetta dei Segreti** 500 mo, non comune, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e rilevare se porta segreta o trappola si trova entro 9 metri da te, la bacchetta pulsa e punta a quella più vicina a te. La bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera tutte le cariche spese all'alba di ciascun giorno.

* **Bacchetta della Ragnatela** 8000 mo, non comune, mentre la impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo ragnatela (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spesa all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

* **Bacchetta del Vincolo** 10000 mo, raro, questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni e spendere alcune delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (DC del Tiro Salvezza 21):

blocca mostri (5 cariche) o **blocca persone** (2 cariche).

* **Bacchetta della Fuga Assistita** 2000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare la Azione di Reazione e spendere 1 carica per ottenere +1d6 ai Tiri Salvezza che effettui per evitare di restare paralizzato o intralciato, o puoi spendere 1 carica per ottenere +1d6 su qualsiasi prova effettuata per sfuggire un tentativo di afferrare.

* **Bastone dell'Arcimago** 125000 mo, leggendario, il bastone dell'arcimago è una versione molto potente del bastone della stregoneria. Esso mette a disposizione del possessore diversi incantesimi. Il bastone può essere usato per manifestare incantesimi: Serratura Magica, individuazione del magico, ingrandire/ridurre e luce. Queste capacità non richiedono il consumo di cariche. In aggiunta, il bastone possiede le seguenti capacità che costano 1 carica per uso: dissolvi magie, fulmine, invisibilità, muro di fuoco, palla di fuoco, Passa Porta, piroesperto, ragnatela, scassinare e tempesta di ghiaccio. Le seguenti, potenti capacità costano 2 cariche per uso: evoca elementale, spostamento planare, telecinesi. Il possessore del bastone riceve un bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi. Il bastone può essere ricaricato, ma soltanto assorbendo le energie magiche lanciate contro il possessore, il quale può assorbirle in quantità pari ad 1 carica per livello dell'incantesimo. Questa operazione è la sola azione possibile in un round, ed il bastone non può essere usato per altri effetti nello stesso round in cui esso assorbe energia. Ciascun bastone ha un numero massimo di cariche possibili, ed esso assorbirà cariche solo fino al suo limite senza incorrere in effetti deleteri. Il possessore non ha modo di conoscere tale limite, o quante cariche sono state usate, a meno di non usare qualche metodo magico. Se il bastone assorbe energia in eccesso, esso esplode come nel caso di un colpo definitivo, descritto di seguito. Un bastone dell'arcimago può essere usato per un colpo definitivo, il che richiede che esso venga spezzato dal suo possessore. La rottura non deve essere accidentale e deve essere dichiarata. Tutte le cariche immagazzinate nel bastone vengono rilasciate istantaneamente nel raggio di 9 m. Tutte le creature entro 3 m subiscono ferite pari a 10 volte il numero di cariche nel bastone; tra i 3 m ed i 6 m le ferite sono 6 volte il numero di cariche; e tra i 6 m ed i 9 m le ferite sono 4 volte il

numero di cariche. Un Tiro Salvezza su Tempra a DC 25 riduce il danno a metà. Il personaggio che spezza il bastone ha il 50% di probabilità di andare su un altro piano di esistenza, altrimenti il rilascio esplosivo di energia magica lo distrugge. Quando tutte le cariche sono state consumate, il bastone diviene un bastone +2. Se le cariche sono esaurite non può essere usato per un colpo definitivo.

* **Bastone dell'Avvizzimento** 3000 mo, raro, il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico. Se colpisci, infligge danni come un normale bastone da combattimento, e puoi spendere 1 carica per infliggere 2d10 danni da Vuoto aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o avere -1d6 per 1 ora a qualsiasi prova di Competenza o Tiro Salvezza che richieda Costituzione Questo bastone ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese a mezzanotte.

* **Bastone dei Boschi** 44000 mo, raro, il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Quando lo impugni hai anche un bonus di +2 ai Tiri per Colpire con incantesimi. Questo bastone ha 10 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.

- *Incantesimi*. Puoi usare due azioni per spendere 1 o più cariche del bastone per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC del Tiro Salvezza degli incantesimi: amicizia con gli animali (1 carica), localizza animali e piante (1 carica), muro di spine (6 cariche), parlare con gli animali (3 cariche), pelle coriacea (2 cariche) o risveglio (5 cariche). Puoi inoltre usare due azioni per lanciare tramite il bastone l'incantesimo passare senza tracce senza spendere cariche.

- *Forma d'Albero*. Puoi usare due azioni per piantare un'estremità del bastone su terreno fertile e spendere 1 carica per trasformare il bastone in un albero da frutto vigoroso. L'albero è alto 18 metri, con un tronco di 1 metro di diametro; in cima i suoi rami si estendono per 6 metri. L'albero sembra un albero normale ma irradia una debole aura di magia di trasmutazione, qualora sia bersaglio dell'incantesimo individuazione del magico. Mentre sei in contatto con l'albero e usi un'altra azione per pronunciarne la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale. Qualsiasi creatura sull'albero, cade quando questo si ritrasforma in bastone.

* **Bastone dello Charme** 12000 mo, raro, mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite esso charme su persone, comando o comprendere linguaggi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Il bastone può essere usato come bastone da combattimento magico.

Se stai impugnando il bastone e fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te e non un'area, puoi trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Non potrai più usare questa proprietà del bastone fino all'alba del giorno successivo.

Se riesci in un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te, con o senza l'intervento del bastone, puoi usare una Azione di Reazione per spendere 3 carica dal bastone e rivolgere l'incantesimo contro chi lo ha lanciato, come se l'incantesimo fosse stato lanciato da te.

Il bastone ha 7 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica, tira 1d6 se ottieni 1 il bastone diventa un bastone da combattimento normale.

* **Bastone del Colpire** 25000 mo, molto raro, questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e di danno effettuati con esso. Quando colpisci con un attacco da mischia facendo uso del bastone, puoi spendere fino a 3 delle sue cariche. Per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza aggiuntivi. Il bastone ha 10 cariche, e recupera 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica, tira 1d6 se ottieni 1 il bastone diventa un bastone da combattimento normale.

* **Bastone del Fuoco** 16000 mo, molto raro, mentre impugni questo bastone, hai resistenza al danno da fuoco. Inoltre, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: Onda rovente (1 carica, DC 13), muro di fuoco (4 cariche, DC 19) o palla di fuoco (3 cariche, DC 17).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 2 carica spesa ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.

* **Bastone del Gelo** 26000 mo, molto raro, mentre impugni questo bastone, hai resistenza ai danni da freddo. Inoltre, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi.

- *Incantesimi*: cono di freddo (5 cariche, DC 21), muro di ghiaccio (4 cariche, DC 19), nube di nebbia (1 carica, DC 13) o tempesta di ghiaccio (4 cariche, DC 19).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 2 carica spesa ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 il bastone si trasforma in acqua e si distrugge.

* **Bastone della Guarigione** 13000 mo, raro, mentre lo impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: cura ferite leggere (1 carica), ristorare inferiore (2 cariche), rimuovi malattie (3 cariche). Questo bastone ha 10 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 il bastone svanisce in un lampo di luce, perso per sempre.

* **Bastone degli Insetti Sciamanti** 160000 mo, raro, questo bastone ha 10 cariche che puoi impiega-

re per usare le proprietà sotto descritte e recupera 1 carica ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 uno sciame di insetti consuma e distrugge il bastone, e poi si disperde.

- *Incantesimi.* Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere le sue cariche ed lanciare uno dei seguenti incantesimi: insetto gigante (4 cariche, DC 19) o piaga degli insetti (5 cariche, DC 21).

- *Nube di Insetti.* Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per fa sì che uno sciame di insetti innocui si diffonda in un raggio di 9 metri intorno a te. Gli insetti rimangono per 10 minuti, rendendo l'area oscurata pesantemente per tutti tranne te. Lo sciame si muove assieme a te, rimanendo centrato su di te. Un vento di almeno 15 chilometri all'ora disperde lo sciame e termina l'effetto.

* **Bastone del Pitone** 2000 mo, non comune, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del bastone e scagliarlo sul terreno fino a 3 metri di distanza. Il bastone diventa un serpente costrittore gigante sotto il tuo controllo e agisce al proprio conteggio di iniziativa. Utilizzando due azioni per pronunciare di nuovo la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale nello spazio precedentemente occupato dal serpente.

Durante il tuo round puoi impartire ordini mentali al serpente finché si trova entro 18 metri da te e non sei inabile. Decidi tu quali azioni effettuerà il serpente e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartirgli un comando generico, come quello di attaccare i tuoi nemici o difendere un luogo. Se il serpente viene ridotto a 0 Punti Ferita, muore e ritorna alla sua forma di bastone. Poi, il bastone si frantuma ed è distrutto. Se il serpente si ritrasforma in forma di bastone prima di perdere tutti i suoi Punti Ferita, recupera tutti quelli persi.

* **Bastone del Potere** 150000 mo, leggendario, questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Mentre lo impugni, ricevi un bonus di +2 alla Difesa, ai Tiri Salvezza, e ai Tiri per Colpire con incantesimi. Questo bastone ha 20 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1d8 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 o meno il bastone mantiene il suo bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno ma perde tutte le altre proprietà.

- *Colpo di Potere.* Quando colpisci con un attacco in mischia usando questo bastone, puoi spendere 1 carica per infliggere 1d6 danni da forza aggiuntivi al bersaglio.

- *Incantesimi.* Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: blocca mostri (5 cariche DC 21), cono di freddo (5 cariche, DC 21), globo di invulnerabilità (6 cariche, DC 22), levitazione (2 cariche DC 15), muro di forza (5 cariche, DC 21), palla di fuoco (3 cariche DC 17), Dardo arcano (1 carica), raggio di indebolimento (1 carica DC 11) o fulmine (3 cariche DC 17).

- *Colpo di Vendetta.* Puoi usare due azioni per spezzare il bastone sul tuo ginocchio o contro una superficie solida, eseguendo un colpo di vendetta. Il bastone viene distrutto e libera la sua magia rimanente in un'esplosione che si espande fino a riempire una sfera di 9 metri di raggio centrata su di esso.

Hai il 50% di probabilità di viaggiare istantaneamente in un piano di esistenza a caso, evitando così l'esplosione. Se non riesci a evitare l'effetto, subisci danni da forza pari a 16 x il numero di cariche nel bastone. Ogni altra creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 27. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce un ammontare di danno basato sulla distanza dal punto di origine dell'esplosione, come mostrato sulla tabella seguente.

Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni.

Distanza dall'origine	Danno
3 metri o meno	8 x cariche nel bastone
Fino a 6 metri	6 x cariche nel bastone
Fino a 9 metri	4 x cariche nel bastone

Nota: il Bastone dell'Archimago e del Potere sono simili, questo perché preparati da due acerrimi nemici che volevano creare il Bastone più potente.

* **Bastone dei Tuoni e Fulmini** 10000 mo, molto raro, il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Inoltre ha le seguenti proprietà. Quando viene usata una di queste proprietà, non se ne potrà più far uso fino all'alba successiva.

- *Fulmine.* Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bersaglio subisca 2d6 danni da fulmine aggiuntivi.

- *Tuono.* Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bastone emetta il suono di un tuono, udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio colpito deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o restare stordito fino al termine del tuo prossimo round.

- *Colpo Fulminante.* Puoi usare due azioni per far sì che una fulmine balzi dalla punta del bastone in una linea larga 1 metro e lunga 36 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21, subendo 9d6 danni da fulmine se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

- *Rombo di Tuono.* Puoi usare due azioni per far sì che il bastone produca un rombo di tuono assordante, udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura entro 18 metri da te (te escluso) deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da suono e resta assordata per 1 minuto. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è assordata.

- *Tuoni e Fulmini.* Puoi usare due Azioni per usare le proprietà Colpo Fulminante e Rombo di Tuono as-

sieme. Farlo non consuma l'uso giornaliero di quelle proprietà, ma solo l'uso di questa.

* **Bastone della Stregoneria** 85000 mo, molto raro, in combattimento, questo bastone funziona come un bastone +1. Può essere usato per lanciare evoca elementale, invisibilità, passaparete e ragnatela. Il bastone può essere usato come una bacchetta della paralisi. Ciascuno di questi poteri richiede una carica. E' possibile spezzare il bastone per produrre un "colpo finale", il cui effetto dipende dal numero di cariche residue. Il bastone esplode in una grande sfera di fiamme, colpendo tutte le creature entro 9 m (compreso il proprietario del bastone) e infliggendo 8 ferite per carica rimasta, Tiro Salvezza su Tempra DC 27 per dimezzare.

* **Verga dell'Ammaliamento** 28000 mo, raro, spendendo 1 carica, il possessore può lanciare dominare bestie, con 2 cariche dominare persone e con 3 cariche dominare mostri.

* **Verga dell'Assorbimento** 50000 mo, molto raro, mentre impugni questa verga, puoi usare una Azione per assorbire un incantesimo che prenda come bersaglio solo te e privo di un'area di effetto. L'effetto dell'incantesimo assorbito è cancellato, e l'energia dell'incantesimo (non l'incantesimo stesso) viene assorbita dalla verga. Nel corso della sua esistenza la verga può assorbire e contenere fino ad una somma di 31 Livelli di incantesimi. Una volta che la verga ha assorbito 8 incantesimi (max livello 4), non ne potrà più assorbire. Se sei il bersaglio di un incantesimo che la verga non può contenere, la verga non ha alcun effetto sull'incantesimo. Quando prendi in mano la verga, sai quanti incantesimi la verga ha assorbito finora. Se sei un incantatore e impugni la verga, puoi convertire tutta l'energia contenuta per avere 10 Punti Magia in più.

* **Verga Inamovibile** 5000 mo, non comune, questa verga di ferro piatta ha un pulsante a un'estremità. Puoi usare due azioni per premere il pulsante, che fa sì che la verga resti magicamente fissata sul posto. Fino a quando tu o un'altra creatura userete due azioni per premere di nuovo il pulsante, la verga non si muoverà, anche se dovesse sfidare la gravità. La verga può sostenere fino a 4000 chili di peso. Un peso maggiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può usare due azioni per effettuare una prova di Forza con DC 30, spostando la verga di 3 metri in caso di successo.

* **Verga del Colpo possente** 30000 mo, molto rara, una verga del colpo possente infligge 1d8+3 ferite, e funziona come una mazza leggera magica +3. Quando la verga è usata contro i golem, consuma 1 carica per colpo inflitto, ed infligge 2d8+6 ferite. Si noti che quando la verga è usata come arma contro un golem un Tiro per Colpire Critico lo annienta istantaneamente. In aggiunta, questa verga infligge ferite addizionali a immondi e non morti. Quando si attaccano questi mostri, un Tiro per Colpire Critico causa il consumo di 1 carica, e la verga infligge il triplo delle ferite.

* **Verga della Forza Sovrana** 50000 mo, leggendaria, questa verga ha una testa flangiata, e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa. La verga ha delle proprietà associate ai sei diversi pulsanti che sono disposti lungo il manico. Possiede anche altre tre proprietà descritte di seguito.

Sei Pulsanti. Puoi premere uno dei sei pulsanti della verga con due azioni. L'effetto del pulsante dura finché non premi un pulsante differente o premi di nuovo lo stesso pulsante, facendo tornare la verga alla sua forma normale.

- Se premi il *pulsante 1*, la verga diventa un'arma lingua di fuoco, e una lama infuocata fuoriesce dall'estremità opposta alla testa flangiata.

- Se premi il *pulsante 2*, la testa flangiata della verga si ripiega e fuoriescono due lame a mezzaluna, che trasformano la verga in un'ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa.

- Se premi il *pulsante 3*, la testa flangiata della verga si ripiega, e una punta di lancia esce fuori dall'estremità della verga, mentre il manico si allunga fino a 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa.

- Se premi il *pulsante 4*, la verga si trasforma in un'asta per scalare lunga fino a 15 metri, come richiesto da te. Sulle superfici dure come il granito, uno spuntone sul fondo e tre in cima tengono l'asta fissa sul posto. Sbarre orizzontali lunghe 7,5 centimetri si dipanano lungo i lati della verga, a 30 centimetri di distanza l'uno dall'altro, per formare una scala. L'asta può sostenere 2000 chili. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio solido fa sì che la verga torni alla sua forma normale.

- Se premi il *pulsante 5*, la verga si trasforma in un ariete da sfondamento e conferisce a chi lo usa un bonus di +10 alle prove di Forza effettuate per sfondare porte, barricate o altre barriere.

- Se premi il *pulsante 6*, la verga assume o rimane nella sua forma normale e indica il nord magnetico (non accade nulla se questa funzione della verga viene impiegata in zone prive di un nord magnetico). La verga ti fornisce anche un'approssimativa conoscenza della profondità sottoterra e della tua altezza sul livello del mare.

Risucchiare Vita. Quando colpisci una creatura con un attacco in mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d6 danni da Vuoto aggiuntivi e vengono tolti dal massimo dei Punti Ferita, e tu recuperi un numero di Punti Ferita pari alla metà del danno da Vuoto inflitto. Una volta usata, questa proprietà non più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Paralizzare. Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al

termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Terrorizzare. Mentre impugni questa verga, puoi obbligare ogni creatura che vedi entro 9 metri da te a effettuare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato da te per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Questa verga non può essere ricaricata. Quando le cariche finiscono rimane una

* **Verga della Prontezza** 25000 mo, molto raro, questa verga dalla testa flangiata ha le seguenti proprietà.

Prontezza. Mentre impugni questa verga, hai +2 alle prove di Saggezza e ai tiri di iniziativa.

Incantesimi. Mentre impugni questa verga, puoi usare due azioni per lanciare tramite essa uno dei seguenti incantesimi: individuazione del bene e del male, individuazione del magico, individuazione del veleno e delle malattie o vedere invisibilità.

Aura Protettiva. Con due azioni, puoi piantare l'estremità appuntita della verga nel terreno. A quel punto la testa della verga irradierà luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. All'interno di questa luce intensa, tu e qualsiasi creatura a te amichevole otterrete un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e potrete percepire la posizione di qualsiasi creatura invisibile ostile che si trovi anch'essa all'interno della luce intensa. La testa della verga smette di emettere luce e termina l'effetto dopo 10 minuti, o quando una creatura usa due azioni per estrarre la verga dal terreno. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino all'alba del giorno successivo.

* **Verga della Sicurezza** 90000 mo, molto raro, mentre impugni questa verga, puoi usare due azioni per attivarla. Di conseguenza la verga trasporta te e fino ad altre 199 altre creature consenzienti visibili in un paradiso collocato in uno spazio extraplanare. Sarai tu a scegliere la forma di questo paradiso. Potrebbe essere un placido giardino, una gradevole radura, un'allegra taverna, un immenso palazzo, un'isola tropicale, o una fantastica fiera o qualsiasi altra cosa tu riesca a immaginare. Quale che sia la sua natura, il paradiso contiene cibo e bevande sufficienti ad alimentare i suoi visitatori. Tutto ciò con cui si può interagire nello spazio extraplanare può esistere solo al suo interno.

Per ogni ora trascorsa in questo paradiso, un visitatore recupera Punti Ferita come se avesse avesse riposato una notte. Inoltre, finché le creature restano nel paradiso non invecchiano, sebbene il tempo trascorra normalmente. I visitatori possono restare nel paradiso per un massimo di 200 giorni diviso il numero di creature presenti (arrotondare per difetto).

Quando il tempo termina o usi due azioni per farlo terminare, tutti i visitatori ricompaiono nel luogo da loro occupato quando hai attivato la verga, o nello spazio non occupato più vicino a quello. La verga non potrà essere usata di nuovo prima che siano passati dieci giorni.

* **Verga della Sovranità** 16000 mo, raro, puoi usare due azioni e presentare la verga e richiedere obbedienza a ciascuna creatura visibile entro 36 metri da te di tua scelta. Ogni bersaglio deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare Affascinato da te per 8 ore. Mentre è affascinata in questa maniera, la creatura ti considera un capo fidato. Se le viene recato danno da te o dai tuoi compagni, o le viene ordinato di fare qualcosa contrario alla sua natura, il bersaglio smetterà di essere affascinato in questa maniera. La verga non può essere usata di nuovo prima della prossima alba.

* **Verga Tentacolare** 5000 mo, raro, questa verga è un'arma magica che termina in tre tentacoli di cuoio. Mentre impugni la verga, puoi usare due azioni per dirigere ciascun tentacolo per attaccare una creatura visibile entro 3 metri da te. Ogni tentacolo effettua un Tiro per Colpire da mischia con un bonus di +9. Se colpisci, il tentacolo infligge 1d6 danni da botta. Se colpisci un bersaglio con tutti e tre i tentacoli, esso deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15. Se lo fallisce, la velocità della creatura è dimezzata, ha -1d6 ai Tiri Salvezza di Riflessi, e per 1 minuto non può usare le sue reazioni. Inoltre, durante ciascun suo round, egli può effettuare due azioni o due azioni ma non entrambe. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Pozioni – Olii

* **Pozione di Amicizia con gli Animali**

non comune, 200 mo, quando bevi questa pozione, per 1 ora puoi lanciare a volontà l'incantesimo Amicizia con gli Animali (DC del Tiro Salvezza 15).

* **Pozione di Arrampicata**

comune,250 mo, quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio. Durante questo periodo hai +1d6 alle prove di Resistenza che compi per effettuare una scalata.

* **Pozione della Chiaraudienza animale**

non comune, 500 mo, questa pozione conferisce a chi la beve la facoltà di percepire i suoni attraverso le orecchie di un animale che si trovi in un raggio di 18 metri. Una barriera di piombo blocca questo effetto.

* **Pozione della Chiaroveggenza animale** non comune, 500 mo,questa pozione conferisce a chi la beve la facoltà di vedere attraverso gli occhi di un animale che si trovi in un raggio di 18 metri. Una barriera di piombo blocca questo effetto.

* **Pozione di Controllo degli animali** rara 1500 mo, chiunque beva questa posizione è come avesse lanciato Dominare Bestie

* **Pozione di Controllo dei draghi** leggendaria, 5000 mo, questa pozione conferisce un potere equivalente all'incantesimo dominare mostri su un singolo tipo di drago. E' possibile controllare un drago entro 18 metri per 5d4 round.

* **Pozione di Controllo dei non morti** 2500 mo, rara, anche se normalmente i non morti sono immuni a questo tipo di effetti, questa pozione permette a chi la beve di influenzare 3d6 DV di non morti (intelligenti o no) come se usasse l'incantesimo charme. La durata dell'effetto è di 5d4 round.

* **Pozione di Controllo delle persone** 500 mo, non comune, una volta ingerita, questa pozione conferisce a chi la beve un potere analogo all'incantesimo charme.

* **Pozione di Controllo delle piante** 1500 mo, rara, chi beve questa pozione è in grado di controllare tutte le piante e le creature vegetali (compresi i funghi) in un'area quadrata di 6x6 m ed entro una distanza di 27 metri. L'effetto dura 5d4 round. Le piante obbediscono secondo le loro possibilità (ad esempio, le liane possono attorcigliarsi e infittirsi, causando lentezza o impedimento alla vista). E' possibile dare ordini a creature vegetali senzienti, ma queste hanno diritto a un Tiro Salvezza su Volontà DC 19. Come per altri tipi di ammaliamento, non si può ordinare a una creatura controllata di farsi male da sola.

* **Pozione di Crescita** 300 mo, non comune, quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto "ingrandire" dell'incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Eroismo** 200 mo, raro, quando bevi questa pozione, ottieni 10 Punti Ferita temporanei che durano 1 ora. Per la stessa durata sei sotto l'effetto dell'incantesimo benedizione (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Forma Gassosa**

1500 mo, raro, quando bevi questa pozione, per 1 ora o finché non terminerai l'effetto con due azioni ottieni l'effetto dell'incantesimo forma gassosa (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Forza dei Giganti** rarità varia, costo vario, quando bevi questa pozione, per 1 ora il tuo punteggio di Forza cambia. Il tipo di gigante determina il punteggio (vedi la tabella seguente). La pozione non ha effetto se il tuo punteggio di Forza è pari o superiore al nuovo punteggio. La pozione della forza del gigante del gelo e la pozione della forza del gigante di pietra hanno lo stesso effetto.

- delle colline, Forza 5, Non comune 500 mo
- di pietra o del gelo, Forza 6, Raro 1000 mo
- del fuoco, Forza 7, Raro 2000 mo
- delle nuvole, Forza 8, Molto raro 5000 mo
- delle tempeste, Forza 9, Leggendario 10000 mo

* **Pozione di Guarigione** rarità varia, costo vario, quando bevi da questa pozione, recuperi un numero di Punti Ferita che varia a seconda della rarità della pozione di guarigione.

- Comune, Punti Ferita 2d4 + 2, 75 mo
- Maggiore, Punti Ferita 4d4 + 4, 150 mo

* **Pozione di Guarigione Maggiore** rarità varia, costo vario, quando bevi da questa pozione, recuperi un numero di Punti Ferita che varia a seconda della rarità della pozione di guarigione.

- Superiore, Punti Ferita 8d4 + 8, 350 mo
- Suprema, Punti Ferita 10d4 + 20, 1500 mo

* **Pozione dell'Inganno**

500 mo, rara, questa pozione ha un nome quanto mai appropriato, poiché convince chi la beve di aver ingerito una pozione di un altro tipo. Per esempio, una finta "pozione di chiaraudienza" potrebbe far sentire a chi l'ha bevuta suoni che in realtà non esistono. Se più persone assaggiano questa pozione, c'è una probabilità del 90% che concordino nel ritenerla dello stesso tipo.

* **Pozione di Invisibilità** 200 mo, molto raro, quando bevi questa pozione, per 1 ora diventi invisibile. Mentre sei invisibile, tutto ciò che trasporti o indossi resta anch'esso invisibile assieme a te. L'effetto ha termine qualora tu attacchi o lanci un incantesimo.

* **Pozione dell'invulnerabilità** 800 mo, rara, una pozione di invulnerabilità conferisce a chi la beve un bonus +2 ai Tiri Salvezza e un miglioramento di 2 punti la Difesa.

* **Pozione di Lettura del Pensiero** 200 mo, raro, quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 15).

* **Pozione della Levitazione** 200 mo, non comune, questa pozione ha lo stesso effetto dell'incantesimo levitazione.

* **Pozione della Longevità** 15000 mo, leggendaria, questa pozione fa ringiovanire di 1d12 anni. La giovinezza riguadagnata non annulla soltanto l'invecchiamento naturale, ma anche l'invecchiamento causato da effetti magici o creature. Esiste un pericolo nell'usare questa pozione, poiché ogni volta che si beve una pozione di longevità, c'è una probabilità cumulativa dell'1% che tutti i benefici precedentemente guadagnati con pozioni di questo tipo siano annullati. Non è possibile consumare una dose parziale di questa pozione.

* **Pozione della Metamorfosi** 2500 mo, rara, questa pozione conferisce un potere analogo all'incantesimo metamorfosi.

* **Pozione di Resistenza** 300 mo, non comune, quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni resistenza a un tipo di danno. Il Narratore sceglie il tipo di danno o lo determina casualmente (Acido, Freddo, Fuoco, Forza, Fulmine, Vuoto, Veleno, Luce, Suono)

* **Pozione di Respirare Sott'Acqua** *Pozione, non comune* 200 mo

Dopo aver bevuto questa pozione, puoi respirare sott'acqua per 1 ora.

* **Pozione di Rimpicciolimento** 300 mo, raro, quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto "ridurre" dell'incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Veleno** 250 mo, non comune, questo distillato assomiglia, odora e ha il sapore di una pozione di guarigione o di un'altra pozione benefica. Tuttavia è in realtà un veleno mascherato da magie di illusione. L'incantesimo identificare ne rivela la vera natura.

Se lo bevi, subisci 3d6 danni da veleno, e devi superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 13 o restare avvelenato un ulteriore round e subire 1d6 di danno all'inizio del round successivo.

* **Pozione di Veleno Maggiore** 450 mo, non comune, questo distillato assomiglia, odora e ha il sapore di una pozione di guarigione o di un'altra pozione benefica. Tuttavia è in realtà un veleno mascherato da magie di illusione. Se identificato si comprende la vera natura.

Se lo bevi, subisci 5d6 danni da veleno, e devi superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o restare avvelenato. All'inizio di ciascun tuo round, finché resti avvelenato a questo modo, subisci 2d6 danni da veleno. Puoi ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun tuo round. Se il Tiro Salvezza riesce, il danno da veleno subito nei round successivi diminuisce di 1d6. Il veleno cessa i suoi effetti quando il danno scende a 0d6.

* **Pozione di Velocità** 400 mo, molto raro, quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo velocità per 1 minuto (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Volo** 500 mo, molto raro, quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di volo pari alla tua normale velocità di passeggio e puoi fluttuare. Se la pozione ha termine mentre stai volando, cadi a meno che non possiedi qualche altro metodo per restare in aria.

* **Filtro d'Amore** 120 mo, non comune, resterai Affascinato per 1 ora dalla prima creatura che vedrai entro 10 minuti da quando avrai bevuto questo filtro. Se la creatura è di una specie o genere da cui sei normalmente attratto, finché sei Affascinato la considererai il tuo unico e grande amore.

* **Filtro Scopritesori** 500 mo, raro, chi beve questa pozione può percepire entro 72 metri i tesori che contengono metalli preziosi o gemme, purché abbiano un valore di almeno 50 monete d'oro. Si può percepire la direzione del tesoro, ma non la sua esatta distanza. Nessuna barriera non magica può impedire di percepire i tesori, tranne una lastra di piombo.

* **Olio di Affilatezza** 3200 mo, molto raro, quest'olio può ricoprire un'arma tagliente o perforante o fino a 5 munizioni taglienti o perforanti. Applicare l'olio richiede 1 minuto. Per 1 ora, l'arma ricoperta dall'olio è magica e ha un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno.

* **Olio di Forma Eterea** 2000 mo, raro, una dose di olio è sufficiente a ricoprire una creatura di taglia Media o inferiore, e l'equipaggiamento che indossa e trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. Dopodiché la creatura ottiene l'effetto dell'incantesimo forma eterea per 1 ora.

* **Olio di Scivolosità** 500 mo, non comune, l'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. La creatura ottiene poi il beneficio dell'incantesimo libertà di movimento per 8 ore. In alternativa, con due azioni si può versare l'olio sul terreno, duplicando per 8 ore l'effetto dell'incantesimo unto su quell'area.

Anelli

* **Anello Accumula Incantesimi** 24000 mo, raro, questo anello immagazzina gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli fino a che chi lo indossa non ne faccia uso. L'anello può accumulare fino a 3 Incantesimi per un totale di 17 Punti Magia con un massimo di 6 punti magia singolo.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo accumulato di livello da 1 a 5 sull'anello toccandolo. L'incantesimo ha una DC pari a 10 + 2 x Livello incantesimo, l'eventuale Tiro per Colpire viene effettuato da chi lancia l'incantesimo.

L'incantatore lanciato deve mirare all'anello per farlo assorbire. Se l'anello non può contenere l'incantesimo, l'incantesimo si manifesta normalmente. Un incantesimo lanciato tramite questo anello non è più contenuto al suo interno, e libera spazio per altri incantesimi.

* **Anello dell'Ariete** 5000 mo, raro, mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per spendere da 1 a 3 cariche per attaccare una creatura visibile entro 18 metri da te.

L'anello produce una testa di ariete spettrale ed effettua il suo Tiro per Colpire con un bonus di +7. Se colpisce, per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto di 1 metro lontano da te.

In alternativa, puoi spendere da 1 a 3 cariche dell'anello con due azioni per tentare di rompere un oggetto visibile entro 18 metri da te che non sia indossato o trasportato. L'anello effettua una prova con Forza +5 ogni carica spesa.

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

* **Anello di Caduta Piuma** 2000 mo, raro, se cadi da più di 1 metro e indossi questo anello si attiva l'incantesimo Caduta Piuma

* **Anello di Camminare sull'Acqua** 1500 mo, non comune, mentre indossi questo anello, puoi stare in piedi o muoverti su qualsiasi superficie liquida come se fosse terreno solido.

* **Anello del Calore** 5000 mo, non comune, mentre indossi questo anello, hai resistenza ai danni da fred-

do. Inoltre, tu e tutto quello che indossi e trasporti siete immuni agli effetti delle temperature basse fino a -45° C.

* **Anello degli Elementali dell'Acqua** 250000 mo, leggendario. questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Acqua. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Acqua, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell'acqua. Inoltre, puoi stare in piedi e camminare sulle superfici liquide come se fossero terreno solido. Puoi parlare e comprendere l'Aquan.

Se aiuti a uccidere un elementale dell'acqua mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuovo pari alla tua velocità di passeggio.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: creare o distruggere acqua (1 carica), controllare tempo atmosferico (3 cariche), muro di ghiaccio (3 cariche) o tempesta di ghiaccio (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba. Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello degli Elementali dell'Aria** 250000 mo, leggendario, questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Aria. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Aria, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell'aria. Inoltre, quando cadi, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta. Puoi parlare e comprendere l'Ictum.

Se aiuti a uccidere un elementale dell'aria mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da fulmine.

- Hai velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio e puoi fluttuare.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: Fulmini Incatenati (3 cariche), folata di vento (2 cariche) o muro di vento (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello degli Elementali del Fuoco** 250000 mo, leggendario, questo anello è collegato al Piano Elementale del Fuoco. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale del Fuoco, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale del fuoco. Inoltre, hai resistenza ai danni da fuoco. Puoi parlare e comprendere l'Ignan.

Se aiuti a uccidere un elementale del fuoco mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai immunità ai danni da fuoco.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: Onda rovente (1 carica), muro di fuoco (3 cariche) o palla di fuoco (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello degli Elementali della Terra** 250000 mo, leggendario, questo anello è collegato al Piano Elementale della Terra. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale della Terra, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale della terra. Inoltre, puoi muoverti su terreno difficile composto da macerie, pietre o terra come se fosse terreno normale. Puoi parlare e comprendere il Tremus.

Se aiuti a uccidere un elementale della terra mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da acido.

- Puoi muoverti attraverso la terra o la roccia solida come se fossero terreno difficile. Se vi termini il tuo round, vieni proiettato fuori nello spazio non occupato più vicino che hai occupato per ultimo.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: scolpire pietra (2 cariche), muro di pietra (3 cariche) o pelle di pietra (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello del Controllo delle persone** 2500 mo, raro, questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di usare l'incantesimo charme una volta la giorno. L'effetto dura finché chi esercita il controllo non vi pone termine, passa 1 ora o non viene usato dispersione della magia.

* **Anello del Controllo delle piante** 5000 mo, molto raro, chi indossa questo anello può controllare le piante e le creature vegetali in un'area quadrata di 3x3 m entro una distanza di 18 metri. Anche se una pianta è immobile, essa si può spostare mentre è sotto l'effetto di questo anello. Il controllo dura fintanto che chi lo esercita mantiene una concentrazione totale, che impedisce ogni altra azione.

* **Anello della Debolezza** raro, una volta indossato, questo anello può essere rimosso solo da rimuovere maledizione. Nel corso di 6 round, la forza di chi indossa l'anello si riduce a -3.

* **Anello dei Tre Desideri** 75000 mo, leggendario, mentre indossi quest'anello, puoi usare due azioni per spendere 1 delle sue 1d3 cariche per lanciare tramite esso l'incantesimo desiderio. L'anello perde la sua magia quando usi l'ultima carica.

* **Anello di Elusione** 5000 mo, raro, mentre indossi questo anello e fallisci un Tiro Salvezza su Riflessi, puoi usare la tua Azione di Reazione per spendere 1 carica per riuscire il Tiro Salvezza che hai appena fallito. Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

* **Anello dell'Evocazione dello Djinni** 35000 mo, leggendario, mentre indossi quest'anello, puoi pronunciarne la parola di comando con due azioni per evocare uno specifico djinni del Piano Elementale dell'Aria. Lo djinni compare in uno spazio non occupato a tua scelta, entro 36 metri da te. Resta finché rimani concentrato (come se ti concentrassi su di un incantesimo), per un massimo di 1 ora, o finché non scende a 0 Punti Ferita. Poi ritorna al suo piano natio.

Finché resta evocato, lo djinni è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Obbedisce a qualsiasi comando gli dai, non importa la lingua usata. Se non gli impartisci ordini, lo djinni si difenderà dagli attacchi ma non effettuerà nessun'altra azione.

Dopo la partenza dello djinni, esso non potrà più essere evocato prima che siano passate 24 ore, e se lo djinni muore l'anello perde la sua magia.

* **Anello di Influenza sugli Animali** *Anello, raro* 4000 mo

Mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per spendere 1 delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: amicizia con gli animali (DC del Tiro Salvezza 15), parlare con gli animali, paura (DC del Tiro Salvezza 15, prende come bersaglio solo bestie che hanno Intelligenza -2 o meno).

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

* **Anello dell'Inganno** raro, chi indossa questo anello maledetto è convinto che abbia un potere scelto dal Narratore o determinato casualmente.

* **Anello di Invisibilità** 10000 mo, molto raro, mentre indossi quest'anello, puoi renderti invisibile con due azioni. Tutto ciò che indossi o trasporti diventa invisibile assieme a te. Resti invisibile finché l'anello non viene rimosso, attacchi o lanci un incantesimo, o finché non usi due azioni per tornare visibile.

* **Anello di Libertà di Azione** 20000 mo, raro, mentre indossi questo anello, il terreno difficile non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, la magia non può né ridurre la tua velocità né renderti paralizzato o intralciato.

* **Anello del Nuoto** 3000 mo, non comune, mentre indossi questo anello, hai velocità di nuoto 12 metri.

* **Anello di Protezione** costo vario, rarità varia, mentre indossi questo anello, hai un bonus da +1 (5000 mo, raro), +2 (7500 mo, raro), +3 (12000mo, molto raro) alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

* **Anello Respingi Incantesimi** 35000 mo, leggendario, mentre indossi quest'anello, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro qualsiasi incantesimo che prende come bersaglio solo te e non un'area di effetto. Inoltre, se fai un Successo Critico Salvezza e l'incantesimo ha livello 6 o più basso, l'incantesimo non ha effetto su di te e invece prende come bersaglio l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo

* **Anello di Rigenerazione** 12000 mo, molto raro, mentre indossi questo anello, recuperi 1d6 Punti Ferita ogni 10 minuti, purché ti rimanga almeno 1 punto ferita. Se perdi una parte del corpo, l'anello fa sì che la parte mancante ricresca e ritorni alla sua completa funzionalità in 1d6 + 1 giorni, purché per tutto il periodo ti rimanga sempre almeno 1 punto ferita.

* **Anello di Resistenza** 6000 mo, raro, mentre indossi questo anello, hai resistenza a un tipo di danno. La gemma incastonata nell'anello indica il tipo di danno, che viene scelto o determinato casualmente dal Narratore.

d10	Tipo di Danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Vuoto	Giaietto
7	Energia Positiva	Giada
8	Luce	Topazio
9	Suono	Spinello
10	Energia Negativa	Ametista

* **Anello del Salto** 2500 mo, non comune, mentre indossi questo anello, con due azioni puoi lanciare tramite esso l'incantesimo saltare a volontà, ma il bersaglio puoi essere solo tu.

* **Anello dello Scudo Mentale** 16000 mo, non comune, mentre indossi questo anello, sei immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i tuoi pensieri, determinare se stai mentendo, conoscere i tuoi Tratti, o apprendere che tipo di creatura sei. Le creature possono comunicare telepaticamente con te solo se glielo concedi.

Puoi usare due azioni per far diventare invisibile l'anello fino a che un'altra azione non lo renderà di nuovo visibile, finché non lo rimuovi o muori. Se muori mentre indossi questo anello, la tua anima vi viene catturata, a meno che non ospiti già un'altra anima. Puoi decidere di rimanere nell'anello o raggiungere la vita ultraterrena. Finché la tua anima resta nell'anello, puoi comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura lo indossi. Chi lo indossa non può impedire questa forma di comunicazione telepatica.

* **Anello delle Stelle Cadenti** 14000 mo, molto raro, mentre indossi questo anello a luce fioca o all'oscurità, puoi lanciare tramite esso luci danzanti e luce

a volontà. Lanciare uno dei due incantesimi tramite l'anello richiede due azioni. L'anello ha 6 cariche per le seguenti altre proprietà.

L'anello recupera 1d6 cariche spese ogni giorno all'alba.

Luminescenza. Spendi 1 carica con due azioni per lanciare tramite l'anello l'incantesimo luminescenza.

Palla di fulmini. Puoi spendere 2 cariche con due azioni per creare da una a quattro sfere di fulmini di 1 metro di diametro. Più sfere crei, meno potente sarà ciascuna sfera individualmente. Ogni sfera compare in uno spazio non occupato visibile entro 36 metri da te. La sfera dura finché ti concentri su di essa (come se ti concentrassi su di un incantesimo), fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Con due azioni puoi muovere ciascuna sfera di massimo 9 metri, ma senza superare i 36 metri di distanza da te. Quando una creatura, a parte te, si trova entro 1 metro da una sfera, la sfera scarica i fulmini contro quella creatura e poi scompare. Quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce danni da fulmine in base al numero di sfere da te creato (4 sfere, 2d4 danni; 3 sfere, 2d6 danni; 2 sfere, 5d4 danni; 1 sfera, 4d12 danni).

Stelle Cadenti. Puoi spendere da 1 a 3 cariche con due azioni. Per ogni carica spesa, scagli una scintilla di luce dall'anello in un punto visibile entro 18 metri da te. Ogni creatura, in cubo di 3 metri di lato originante da quel punto, viene ricoperta di scintille e deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza DC 15, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

* **Anello di Telecinesi** 80000 mo, molto raro, mentre indossi questo anello, puoi lanciare a volontà l'incantesimo telecinesi, ma puoi prendere come bersaglio solo oggetti che non siano indossati o trasportati.

* **Anello della Vista ai Raggi X** 6000 mo, raro, mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per pronunciarne la parola di comando. Quando lo fai, puoi vedere attraverso la materia solida per 1 minuto. Questa vista ha un raggio di 9 metri. Per te, gli oggetti solidi all'interno del raggio appaiono trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli.

Questa vista può penetrare 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune o fino a 90 centimetri di legno o terra. Le sostanze più dense bloccano la vista, così come un sottile foglio di piombo. Ogni qualvolta usi di nuovo l'anello prima di aver terminato una notte di riposo devi superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o diventare affaticato.

Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche

* **Bandana dell'Intelligenza** 8000 mo, raro, mentre indossi questa bandana il tuo Intelligenza è +4. La fascetta non ha effetto se hai già Intelligenza è già +4 o più alta.

* **Cappello del Camuffamento** 5000 mo, non comune, mentre indossi questo cappello, puoi usare due azioni per lanciare a volontà l'incantesimo camuffare sé stesso. L'incantesimo termina quando il cappello viene rimosso.

* **Mantello dell'Aracnide** 8000 mo, molto raro, mentre indossi questo elegante abito di seta nera intessuto con fili d'argento, ottieni i seguenti benefici:

- Hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio.
- Puoi muoverti verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali e a testa in giù sui soffitti, tenendo le mani libere.
- Non puoi essere catturato da alcuna sorta di ragnatela e ti muovi attraverso le ragnatele come fossero terreno difficile.
- Puoi usare due azioni per lanciare l'incantesimo ragnatela (DC del Tiro Salvezza 15). La ragnatela creata dall'incantesimo riempie il doppio della sua normale area. Una volta usata, questa proprietà della Mantello non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

* **Mantella del Ciarlatano** 8000 mo, raro, mentre indossi questa mantella che odora lievemente di zolfo, puoi usarla per lanciare l'incantesimo porta dimensionale con due azioni. La proprietà di questa mantella non può essere usata di nuovo fino all'alba. Quando scompari, ti lasci alle spalle una nube di fumo, e riappari alla tua destinazione all'interno di una simile nube di fumo. Questo fumo oscura leggermente lo spazio che hai lasciato e quello dove riappari, e si dissipa alla fine del tuo prossimo round. Un vento leggero o più forte disperde il fumo.

* **Mantello di Distorsione** 60000 mo, raro, mentre indossi questa Mantello, essa proietta un'illusione che ti fa apparire come se stessi in un punto vicino alla tua reale posizione, facendo sì che tutte le creature abbiano -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Se subisci danni, la proprietà cessa di funzionare fino all'inizio del tuo prossimo round. Questa proprietà è soppressa mentre sei inabile, intralciato o altrimenti impossibilitato a muoverti.

* **Mantello degli Elfi** 5000 mo, non comune, mentre indossi questo Mantello tirando su il cappuccio, le prove di Consapevolezza effettuate per notarti hanno -1d6, e hai +1d6 alle prove di Destrezza effettuate per nasconderti. Tirare su o giù il cappuccio richiede due azioni.

* **Mantello della Manta** 6000 mo, non comune, mentre indossi questa Mantello con il cappuccio tirato su, puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuoto 18 metri. Tirare su o giù il cappuccio richiede 1 azione.

* **Mantello del Pipistrello** 6000 mo, raro, mentre indossi questa Mantello, hai +1d6 alle prove di Destrezza. In aree di luce fioca o oscurità, puoi afferrare

i bordi della Mantello con entrambe le mani e usarla per muoverti a velocità di volo 12 metri. Se dovessi smettere di tenere i bordi della Mantello mentre voli a questo modo, perdi la tua velocità di volo. Mentre indossi la Mantello in un'area di luce fioca o oscurità, puoi usare la tua azione per lanciare metamorfosi su di te, trasformandoti in un pipistrello. Quando sei in forma di pipistrello, mantieni i tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. La Mantello non può essere impiegata di nuovo in questo modo fino alla prossima alba.

* **Mantello di Protezione** rarità varia, costo vario, mentre indossi questa Mantello, ottieni un bonus di +1 (non comune, 3500 mo),+2 (raro, 6000 mo),+3 (molto raro, 15000 mo) alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

* **Mantello della Resistenza agli Incantesimi** non comune, 3000 mo, mentre indossi questa Mantello, hai +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.

* **Mantello della velenosità** raro, 4000 mo, questo mantello è di solito fatto di lana, sebbene possa essere anche di pelle. L'indumento può essere manipolato senza pericolo, ma appena viene indossato causa 5d6 di danno da veleno. Ogni round successivo può essere fatto un Tiro Salvezza su Tempra DC 21 per ridurre di 1d6 il danno fino ad un minimo di 1d6 di danno rimanente. Il mantello può essere rimosso soltanto con un incantesimo Rimuovi Maledizione o desiderio.

* **Occhi della pietrificazione** queste due lenti di cristallo magico si sovrappongono alle pupille degli occhi. Quando una creatura mette queste lenti, viene immediatamente pietrificata senza Tiro Salvezza. Circa un quarto di questi oggetti (probabilità del 25%) consentono invece a chi le mette di pietrificare con lo sguardo, ma in questo caso le vittime hanno diritto a un Tiro Salvezza. Non è possibile combinare due tipi di lenti magiche.

* **Occhi Affascinanti** 3000 mo, non comune, mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi spendere 1 carica con due azioni per lanciare l'incantesimo charme su persone (DC del Tiro Salvezza 15) su di un umanoide entro 9 metri da te, purché tu e il bersaglio vi possiate vedere. Le lenti hanno 3 cariche e recuperano 1 carica di quelle spese ogni giorno all'alba.

* **Occhi dell'Aquila** 4500 mo, non comune, mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista. In condizioni di visibilità limpida, puoi distinguere i dettagli anche di creature e oggetti molto distanti delle dimensioni di 50 centimetri.

* **Occhi della Vista Dettagliata** 2500 mo, non comune, mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi vedere molto meglio del normale fino a una distanza di 30 centimetri. Hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basata su vista mentre perlustri un'area o studi un oggetto a distanza ravvicinata.

* **Occhiali da Notte** 1500 mo, non comune, mentre indossi queste lenti scure, possiedi la scurovisione, con una gittata di 18 metri. Se già possiedi la scurovisione, indossare questi occhiali ne aumenta la gittata di 18 metri.

* **Tunica del Mimetismo** 1500 mo, raro, quando indossa questa tunica, un personaggio capisce immediatamente il suo potere. Una tunica del mimetismo permette al personaggio di confondersi con l'ambiente circostante, qualunque esso sia, e di nascondersi. Ha +1d6 nelle prove di Nascondersi nelle ombre. Il possessore può assumere a volontà l'aspetto di un altro umanoide, come per l'incantesimo Alterare se stesso (Cambio Aspetto). In questo caso, gli amici del possessore e chi lo conosce molto bene sono istintivamente consci della sua vera identità.

* **Tunica dell'Arcimago** 8000 mo, leggendario, questo abito apparentemente normale può essere giallo (01-45 su 1d100), grigio (46-75) o nero (76-00). Può essere indossato solo da un incantatore con Competenza Magica 2 o superiore. Conferisce le seguenti bonus:

- Difesa 15
- +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e oggetti magici

* **Tunica dei Colori Scintillanti** 6000 mo, molto raro, questa vestaglia ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Quando la indossi, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per far sì che l'indumento produca una trama mutevole di colori abbaglianti fino al termine del tuo prossimo round. Durante questo periodo, la vestaglia emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature che ti vedono hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Inoltre, qualsiasi creatura sotto la luce intensa e che ti veda quando il potere della vestaglia viene attivato, deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare stordita fino al termine dell'effetto.

* **Tunica dell'Indebolimento** 5000 mo, raro, una tunica dell'indebolimento sembra un abito magico di un altro tipo. Appena un personaggio la indossa, la sua Forza e la sua Intelligenza scendono a -3 ed egli perde la capacità di lanciare incantesimi. La tunica può essere rimossa facilmente, ma per ripristinare gli attributi occorre Rimuovi Maledizione seguito da guarigione.

* **Tunica degli Occhi** 30000 mo, raro, questa vestaglia è adornata da un disegno di occhi. Mentre la indossi, ottieni i seguenti benefici:

- La vestaglia ti permette di vedere in tutte le direzioni e hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.
- Hai scurovisione con una portata di 36 metri.
- Puoi vedere creature e oggetti invisibili, oltre che nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Gli occhi della vestaglia non possono essere chiusi o distolti, e mentre indossi questa vestaglia non viene mai considerato a occhi chiusi o distolti.

L'incantesimo luce lanciato sulla vestaglia o l'incantesimo luce diurna lanciato entro 1 metro dalla vestaglia ti rendono accecato per 1 minuto. Al termine

di ciascun tuo round, puoi effettuare un tiro Salvezza su Tempra (DC 13 per luce o DC 17 per luce diurna), ponendo fine alla condizione accecato in caso lo superi.

* **Tunica degli Oggetti Utili** 300 mo, non comune, mentre indossi questa vestaglia ricoperta da toppe di varie forme e colori, puoi usare due azioni per staccare una delle toppe, facendola diventare l'oggetto o la creatura che rappresenta. Quando l'ultima toppa viene rimossa, la vestaglia diventa un indumento normale. La vestaglia possiede due di ciascuna delle seguenti toppe:

Asta di 3 metri, Corda di canapa (15 metri, arrotolata), Lanterna a lente sporgente (piena e accesa), Pugnale, Sacco, Specchio d'acciaio.

Inoltre, la vestaglia ha 4d4 altre toppe. Il Narratore sceglie le toppe o le determina a caso, scegliendo tra proprietà totalmente diverse da quelle già presenti.

Tira un d100 sulla tabella seguente per scoprire le proprietà delle altre 4d4 toppe della vestaglia degli oggetti utili.

d100	Effetto
01-08	Borsello con 100 mo.
09-15	Forziere d'argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo.
16-22	Porta di ferro (larga e alta massimo 3 metri, sbarrata dal lato di tua scelta), che puoi piazzare su qualsiasi apertura a portata; si adatta per entrare nell'apertura, fissandosi e creando dei cardini.
23-30	10 gemme del valore di 100 mo ciascuna.
31-44	Una scala di legno (8 metri).
45-51	Un cavallo da corsa con sacche da sella 52-59 Fossa (un cubo di 3 metri di spigolo), che puoi piazzare sul terreno entro 3 metri da te.
60-68	4 pozioni di guarigione.
69-75	Barca a remi (lunga 4 metri).
76-83	Pergamena degli incantesimi contenente un incantesimo di livello dal 1° al 3°.
84-90	Due mastini.
91-96	Finestra (60 x 120 cm, profonda massimo 60 cm), che puoi piazzare su qualsiasi superficie verticale a portata.
97-100	Ariete portatile.

* **Tunica delle Stelle** 60000 mo, raro, mentre indossi questa vestaglia, ottieni un bonus di +1 ai Tiri Salvezza. Sei stelle, posizionate sulla parte superiore frontale della vestaglia, sono più grosse delle altre. Mentre indossi questa vestaglia, puoi usare due azioni per estrarre una delle stelle e usarla per lanciare Dardo arcano. Ogni giorno al tramonto, la stella rimossa ricompare sulla vestaglia. Mentre indossi la vestaglia, puoi usare due azioni per entrare nel Piano Astrale assieme a tutto ciò che indossi o trasporti. Resterai lì fino a quando userai due azioni per ritornare al piano in cui ti trovavi prima. Ricompari nell'ultimo spazio da te occupato, o se quello spazio è occupato, nello spazio non occupato più vicino.

Manuali, Tomi, Libri

* **Manuale dei Golem** 10000 mo, molto raro, questo tomo contiene le informazioni e incantamenti necessari a costruire un tipo particolare di golem. Il Narratore sceglie il tipo di golem che è possibile costruire o lo determina casualmente. Per decifrare e usare il manuale devi avere almeno Competenza Magica 10. Una creatura che non possa usare il manuale dei golem e provi a leggerlo, subisce 6d6 danni da forza.

3d6	Golem	Tempo	Costo
3-4	Argilla	30 giorni	65000 mo
5-16	Carne	60 giorni	50000 mo
17	Ferro	120 giorni	100000 mo
18	Pietra	90 giorni	80000 mo

Per creare un golem, devi trascorrere il tempo sopra indicato, lavorando senza interruzione con il manuale a disposizione e riposando per non più di 8 ore al giorno. Devi anche pagare il costo specificato per acquistare i materiali necessari.

Una volta finito di creare il golem, il libro viene consumato da fiamme arcane. Il golem si anima quando le ceneri del manuale saranno sparse su di esso. Sarà sotto il tuo controllo e comprende e obbedisce gli ordini pronunciati da te.

* **Manuale della Buona salute** 15000 mo, molto raro, questo tomo contiene istruzioni per rafforzare il corpo e la salute. Per leggere il libro occorrono 24 ore in un minimo di 3 giorni. Le sue istruzioni andranno seguite per 4 settimane, al termine delle quali il lettore guadagnerà permanentemente un punto di Costituzione. Una volta letto, il libro perde il suo potere magico e il lettore non potrà mai più usarne uno simile.

* **Manuale della Velocità di azione** 15000 mo, molto raro, questo tomo contiene esercizi per l'equilibrio e la coordinazione. Funziona come un manuale della buona salute, ma fa ottenere un punto di Destrezza.

* **Manuale dell'Esercizio fisico** 15000 mo, molto raro, questo tomo funziona esattamente come il manuale della salute, ma conferisce al lettore un punto di Forza.

* **Tomo dell'Autorità e dell'Influenza** 15000 mo, molto raro, questo libro contiene indicazioni su come influenzare e affascinare il prossimo, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

* **Tomo della Comprensione** 15000 mo, molto raro, questo libro contiene esercizi di intuizione e discernimento, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

* **Tomo del Pensiero Limpido** 15000 mo, molto raro, questo libro contiene esercizi di memoria e logica, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Oggetti Magici Vari

* **Acqua purificatrice** 500 mo, raro, questo liquido dolce può essere usato per purificare l'acqua (anche per desalinizzare quella di mare) e per trasformare veleni, acidi e altri liquidi nocivi in una bevanda potabile. Inoltre, l'acqua purificatrice neutralizza l'efficacia di ogni altra pozione. Questa pozione può trasformare fino a 1000 metri cubi di quasi tutti i liquidi a base d'acqua, ma solo 10 metri cubi di acido. Gli effetti sono permanenti e un liquido purificato non può essere deteriorato o contaminato di nuovo per un periodo di 5d4 round.

* **Ali del Volo** 54000 mo, leggendario, mentre indossi questo Mantello, puoi usare due azioni per pronunciare la sua parola di comando, trasformandola in un paio di ali da pipistrello o da uccello che spuntano dalla tua schiena per 1 ora o finché non ripeti la parola di comando con un'azione. Le ali ti forniscono velocità di volo 18 metri. Quando scompaiono, non potrai più usarle fino all'alba del giorno dopo ore.

* **Ampolla di Ferro** 35000 mo, leggendario, questa bottiglia di ferro ha un tappo di ottone. Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando dell'ampolla, prendendo come bersaglio una creatura visibile entro 18 metri da te. Se il bersaglio è nativo di un piano di esistenza diverso da quello in cui ti trovi, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 21 o venir intrappolato nell'ampolla. Se il bersaglio è già stato intrappolato nell'ampolla, riceve +1d6 al Tiro Salvezza. Una volta intrappolata, la creatura rimarrà nell'ampolla finché non sarà liberata. L'ampolla può contenere solo una creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell'ampolla non ha bisogno di respirare, mangiare o dormire e non invecchia. Puoi usare due azioni per rimuovere il tappo dell'ampolla e liberare la creatura che contiene. La creatura sarà amichevole verso di te e i tuoi compagni per 1 ora e obbedirà ai vostri comandi per quella durata. Se non le impartisci comandi o gliene dai uno che provocherebbe la sua morte, si difenderà ma non compirà altre azioni. Al termine della durata, la creatura agirà in base al suo normale comportamento

L'incantesimo identificare rivela che una creatura si trova all'interno dell'ampolla, ma l'unico modo per determinare che sorta di creatura sia è di aprire l'ampolla. Un'ampolla di ferro appena scoperta potrebbe già contenere una creatura scelta dal Narratore o determinata casualmente.

d100	Contiene
1-50	Vuota
51-66	Demone
67	Angelo Deva
68-69	Diavolo (superiore)
70-73	Diavolo (inferiore)
74-75	Genio Djinni
76-77	Genio Efreeti
78-83	Elementale (qualsiasi)
84-86	Persecutore invisibile
87-90	Megera notturna
91	Angelo Planetar
92-95	Salamandra
96	Angelo Solar
97-99	Succube/Incubo
100	Xorn

* **Anfora elementale dell'acqua** 2500 mo, raro, quest'anfora può essere usata per evocare e controllare un elementale dell'acqua in modo analogo all'incantesimo evoca elementale. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un round prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini. L'anfora è usabile una volta al giorno.

* **Apparato del Granchio** 15000 mo, leggendario, quest'oggetto appare come un barile di ferro sigillato di taglia Grande e del peso di 250 chili. Il barile nasconde un fermo, che può essere trovato superando una prova di Intelligenza con DC 25. Rimuovere il fermo apre uno scomparto a una delle estremità dell'apparato, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrarvi dentro. All'estremità opposta sono disposte dieci leve, ciascuna in posizione neutrale, in grado di muoversi verso l'alto o il basso. Quando vengono impiegate determinate leve, l'apparato si trasforma e assomiglia a un'aragosta gigante.

L'apparato è un oggetto Grande con le seguenti statistiche.

Difesa: 20, Punti Ferita: 200, Velocità: 9 m, nuoto 9 m (o 0 m entrambi se le gambe e la coda non vengono estese)

Immunità ai Danni: veleno

Per essere usato come veicolo, l'apparato necessita un pilota. Quando lo sportello dell'apparato viene chiuso, il compartimento è a tenuta stagna, e non fa filtrare aria o acqua. I compartimenti conservano aria sufficiente per 10 ore, divise per il numero di creature all'interno. L'apparato galleggia in acqua e può anche spingersi sott'acqua fino a una profondità di 270 metri. Al di sotto di questa soglia, l'apparato subisce 2d6 danni da botta al minuto a causa della pressione. Una creatura all'interno del compartimento può usare due azioni per muovere verso l'alto o il basso fino a due leve. Dopo ciascun uso, la leva torna alla sua posizione neutrale. Ogni leva, da sinistra a destra, funziona come mostrato sulla tabella seguente.

1: Estende gambe e coda, permettendo all'apparato di camminare e nuotare. Ritrae gambe e coda, riducendo la velocità dell'apparato a 0 e rendendolo incapace di beneficiare di bonus alla velocità.

2: Apre l'oblò frontale. Chiude l'oblò frontale.

3: Apre gli oblò laterali (due per lato). Chiude gli oblò laterali (due per lato).

4: Estende due chele dal lato frontale dell'apparato. Ritrae le chele.

5: Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al Tiro per Colpire, portata 1 m, un bersaglio. Colpisce: 7 (2d6) danni da botta. Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al Tiro per Colpire, portata 1 m, un bersaglio. Colpisce: Il bersaglio è afferrato (DC 18 per fuggire).

6: L'apparato cammina o nuota in avanti. L'apparato cammina o nuota indietro.

7: L'apparato svolta di 90 gradi a sinistra. L'apparato svolta di 90 gradi a destra.

8: Delle fessure frontali emettono luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori metri. Spegne le luci.

9: L'apparato affonda di 6 metri nei liquidi. L'apparato risale di 6 metri dai liquidi.

10: Sblocca e apre il portellone posteriore. Chiude e sigilla il portellone posteriore.

* **Ampolla delle maledizioni** 800 mo, raro, questo oggetto ha l'aspetto di una ampolla, bottiglia, caraffa, contenitore, fiasco, o brocca. Può contenere un liquido o emanare fumo. Quando l'ampolla viene stappata per la prima volta, tutte le creature entro 9 m vengono maledette.

* **Barca Pieghevole** 12000 mo, raro, questo oggetto sembra una scatola di legno che misura 30 centimetri di lunghezza, 15 centimetri di larghezza e 15 centimetri di profondità. Pesa 2 chili e galleggia. Può essere aperta per porvi oggetti all'interno. Quest'oggetto possiede tre parole di comando, ciascuna delle quali richiede due azioni per essere pronunciata. Una parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una barca lunga 3 metri, larga 1,5 metri e profonda 50 centimetri. La barca ha un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. La barca può contenere fino a quattro creature di taglia Media.

La seconda parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una nave lunga 7,2 metri, larga 2,5 metri e profonda 2 metri. La nave ha un ponte, file di voga, cinque serie di remi, un timone direzionale, un'ancora, una cabina e un albero con la vela quadrata. La nave può contenere quindici creature di taglia Media.

La terza parola di comando fa sì che la barca pieghevole ritorni a piegarsi nella scatola, purché nessuna creatura sia a bordo. Qualsiasi oggetto a bordo che non possa entrare nella scatola resta fuori della scatola mentre questa si piega. Qualsiasi oggetto a bordo che possa entrare nella scatola, vi entra.

* **Bacinella dell'annegamento**: questa bacinella maledetta ha l'apparenza di un'anfora elementale dell'acqua. Tuttavia, invece di evocare un elementale, sprigiona un globo d'acqua che avvolge la testa del personaggio. Questi affoga in 2d4 round a meno che non riesca in un Tiro Salvezza contro incantesimi. L'acqua è "appiccicosa" e può essere rimossa solo con la magia (dispersione della magia o distruggere acqua).

* **Battaglio dell'Apertura** 1500 mo, raro, questo tubo metallico cavo misura circa 30 centimetri di lunghezza e pesa 0,5 chili. Puoi batterlo con due azioni, puntandolo verso un oggetto entro 36 metri che può essere aperto, come una porta o una serratura. Il battaglio emette un suono limpido, e una serratura o laccio dell'oggetto si apre a meno che il suono sia impedito dal raggiungere l'oggetto. Se non rimangono serrature o lacci da aprire, l'oggetto si apre da sé.

Il battaglio può essere usato dieci volte. Dopo la decima, si spacca e diventa inutilizzabile.

* **Balestra dei Dardi Arcani** questa balestra piccola ad una mano ha la capacita' di manifestare un dardo magico. Spendendo 2 Azioni è possibile sparare un dardo magico come se fosse un singolo Dardo arcano.

* **Battaglio del Cannibalismo** questo oggetto sembra una Battaglio dell'apertura. Funziona come tale per il primo round di uso (ed ha 1d4x10 cariche per questo scopo). Tuttavia, al secondo tintinnio tutte le creature entro 18 m devono riuscire in un Tiro Salvezza su Volontà DC 21 o cadere preda di una fame vorace, attaccando il più vicino umanoide per ucciderlo e divorarlo. A round alterni è permesso un nuovo Tiro Salvezza. Se non sono presenti umanoidi, le creature affette attaccheranno le altre creature presenti.

* **Borsa Conservante**

Sussistono diverse tipologie di Borse Conservanti e tutte hanno in comune la capacità di poter contenere molto di più di quello che dovrebbero date le loro dimensioni.

Le Borse Conservanti si suddividono in 4 tipi (Tipo I, II, III; IV) a seconda dalla capacità di conservazione che hanno.

Se la borsa è sovraccarica, perforata o strappata, la borsa si rompe ed è distrutta e il suo contenuto sparpagliato per il Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, i suoi contenuti vengono espulsi, illesi, ma la borsa dev'essere rimessa nel verso giusto prima che possa essere riutilizzata. Le creature che respirano, piazzate nella borsa, possono sopravvivervi per un numero di minuti pari a 10 diviso il numero di creature (minimo 1 minuto), dopodiché inizieranno a soffocare.

Piazzare una borsa conservante all'interno dello spazio extradimensionale generato da uno zainetto pratico, un buco portatile o simile oggetto, distrugge entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina nel punto in cui un oggetto è stato posto all'interno dell'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e ricompare in un posto a caso sul Piano Astrale, poi il portale si richiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Alcuni incantatori preferiscono creare Bauli Conservanti, che funzionano nell'identico modo delle borse conservanti.

* **Borsa Conservante Tipo I** 500 mo, non comune, questo è il modello più piccolo delle borse conservanti. All'apparenza è un piccolo sacchetto di 20 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 20 cm ed una lunghezza superiore ai 50cm. La capacità massima è di 20 kg/Ingombro 7.

* **Borsa Conservante Tipo II** 1000 mo, non comune, questo è il modello medio delle borse conservanti. All'apparenza è un sacchetto di 40 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 40 cm ed una lunghezza superiore ai 100cm. La capacità massima è di 100 kg/Ingombro 25.

* **Borsa Conservante Tipo III** 1500 mo, raro, all'apparenza è un sacco di 80 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 80 cm ed una lunghezza superiore ai 150cm. La capacità massima è di 200 kg/Ingombro 50.

* **Borsa Conservante Tipo IV** 5000 mo, molto raro, all'apparenza è un saccone di 120 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 120 cm ed una lunghezza superiore ai 200cm. La capacità massima è di 300 kg/Ingombro 75.

* **Borsa Divorante** 2000 mo, raro, la borsa appare come una borsa conservante. Se la borsa viene rivolta le sue proprietà smettono di funzionare. Una creatura extradimensionale attaccata alla borsa può percepire qualsiasi cosa vi venga posto all'interno. La materia animale o vegetale posta interamente dentro la borsa viene divorata ed è persa per sempre. Quando una parte di una creatura vivente viene posta nella borsa, c'è una probabilità del 50% che la creatura venga trascinata dentro la borsa. Una creatura all'interno della borsa può usare due azioni per cercare di fuggirne superando una prova di Forza con DC 18.

Un'altra creatura può usare due azioni per afferrare la creatura all'interno della borsa e tirarla fuori, superando una prova di Forza con DC 20 (e sempre che non venga a sua volta trascinata dentro la borsa). Qualsiasi creatura che inizi il proprio round all'interno della borsa viene divorata, il suo corpo distrutto.

All'interno della borsa possono essere posti oggetti inanimati, fino a 27 dm3 di materiale. Tuttavia, una volta al giorno, la borsa inghiotte qualsiasi oggetto posto al suo interno e lo risputa fuori in un altro piano di esistenza. Il Narratore determina il momento e il piano. Se la borsa venisse fatta a pezzi o strappata, è distrutta, e qualsiasi cosa contenga verrebbe trasportata in un luogo casuale del Piano Astrale.

* **Bottiglia dell'Efreeti** 15000 mo, molto raro, questa bottiglia di ottone dipinta pesa 500 grammi. Quando usi due azioni per rimuoverne il tappo, una nube di denso fumo fuoriesce dalla bottiglia. Al termine del tuo round, il fumo si dissipa in un lampo di fuoco innocuo, e un efreeti compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te. La prima volta che la bottiglia viene aperta, il Narratore determina casualmente cosa accade.

3d6	Effetto
3-5	L'efreeti ti attacca. Dopo aver combattuto per 5 round, l'efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia.
6-16	L'efreeti ti obbedisce per 1 ora, agendo ai tuoi comandi. Poi torna nella bottiglia, e un nuovo tappo lo può contenere. Il tappo non potrà essere rimosso prima che siano passate 24 ore. Le prossime due volte che la bottiglia viene aperta, si ripresenta lo stesso effetto. Se la bottiglia viene aperta una quarta volta, l'efreeti scappa e scompare, e la bottiglia perde la sua magia.
17-18	L'efreeti può lanciare l'incantesimo desiderio a tuo favore per tre volte. Scompare quando conferisce il desiderio finale o dopo 1 ora, allorché la bottiglia perde la sua magia.

* **Borsa dei Fagioli** 5000 mo, raro, all'interno di questa borsa si trovano 3d4 fagioli secchi. La borsa pesa 250 grammi più 125 grammi per ogni fagiolo che contiene.

Se riversi il contenuto della borsa sul terreno, i fagioli esplodono in un raggio di 3 metri. Ogni creatura nell'area, te compreso, deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 18, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati. Se rimuovi il fagiolo dalla borsa, lo pianti nel terreno o la sabbia, e lo innaffi, il fagiolo produrrà un effetto 1 minuto dopo, a partire dal punto del terreno in cui è stato piantato. Il Narratore sceglie l'effetto o lo determina casualmente.

Borsetta conservante, modello classico, Tipo II

d100	Effetto
01	Spuntano 5d4 funghi. Se una creatura mangia un fungo, tira un dado. Se il risultato è dispari, costui deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 5d6 danni da veleno e restare avvelenato per 1 ora. Se il risultato è pari, costui ottiene 5d6 Punti Ferita temporanei per 1 ora.
02-10	Erutta un geyser che sputa acqua, birra, succo di frutta, tè, aceto, vino od olio (a discrezione del Narratore) 9 metri in aria per 1d12 round.
11-20	Spunta un uomo albero. C'è una probabilità del 50% che l'uomo albero sia caotico malvagio e ti attacchi.
21-30	Una statua di pietra animata con le tue fattezze si leva dal terreno. Essa comincerà a minacciarti verbalmente. Se dovessi andartene e altre persone giungessero sul posto, la statua ti descriverebbe come il più pericoloso dei criminali, e li esorterebbe ad cercarti e attaccarti. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza della statua, essa saprà sempre dove sei. Dopo 24 ore la statua diventerà inanimata.
31-40	Un fuoco da campo che produce fiamme blu spunta dal terreno e brucia per 24 ore (o finché non viene spento).
41-50	Sputano 1d6 + 6 funghi urlatori.
51-60	Compaiono 1d4 + 8 rospi fucsia. Ogniqualvolta un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del Narratore. Il mostro resta per 1 minuto e poi scompare in un sbuffo di fumo fucsia. 61-70 Un bulette esce dal terreno e attacca.
71-80	Cresce un albero da frutta. Possiede 1d10 + 20 frutti. 1d8 di questi funzionano come una pozione magica determinata a caso, mentre uno di loro funge da veleno ingerito del tipo determinato dal Narratore. L'albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti invece rimangono, e mantengono la propria magia per 30 giorni.
81-90	Compare un nido con 1d4 + 3 uova. Qualsiasi creatura che mangi un uovo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 28. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura aumenta permanentemente il suo punteggio di caratteristica più basso di 1, scegliendo casualmente in caso di parità. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 10d6 danni da forza a causa di un'esplosione magica al suo interno.
91-99	Spunta dal terreno una piramide dalla base quadrata di 18 metri. All'interno c'è un sarcofago che contiene una mummia sovrana. La piramide è considerata come la tana della mummia sovrana, e il suo sarcofago contiene un tesoro a scelta del Narratore.
100	Un enorme pianta di fagioli cresce sul posto, fino a un'altezza a scelta del Narratore. La cima conduce dovunque voglia il Narratore, che sia il castello di un gigante delle nuvole o un altro piano di esistenza.

* **Bottiglia Fumante** 1200 mo, non comune, dalla bocca di questa bottiglia di ottone fuoriesce continuamente del fumo, trattenuto dal suo tappo di piombo. La bottiglia pesa 500 grammi. Quando usi due azioni per rimuovere il tappo, una nube di denso fumo si sparge in un raggio di 18 metri intorno alla bottiglia. L'area della nube è oscurata pesantemente. Per ciascun minuto in cui la bottiglia resta aperta e all'interno della nube, il raggio aumenta di 3 metri finché non raggiunge il raggio massimo di 36 metri.

La nube persiste fino a quando la bottiglia resta aperta. Chiudere la bottiglia richiede che tu pronunci la sua parola di comando con due azioni. Una volta chiusa la bottiglia, la nube si disperde dopo 10 minuti. Un vento moderato (dai 15 ai 30 km/h) può disperdere il fumo in1 minuto, e un vento forte (più di 30 km/h)

può disperderlo in 1 round.

* **Borsa dell'Annullamento** 9000 mo, raro, questa borsa magica funziona come una borsa conservante per 1d6 giorni. Trascorso questo periodo, tutto il materiale al suo interno o nuovo materiale aggiunto è soggetto ad una trasformazione dipendente dalla sua natura. Pietre preziose diventano inutili sassi, e metalli preziosi si trasformano in metalli di minor valore tipo piombo. Gli oggetti magici perdono il loro potere senza alcun Tiro Salvezza, e si trasformano in oggetti mondani del loro tipo. Solo oggetti magici estremamente potenti sono possibilmente immuni a questo effetto.

* **Braciere del Comando degli Elementali del Fuoco** 8000 mo, raro, mentre il fuoco arde all'interno di questo braciere di ottone, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale del fuoco, come se avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali. Il braciere non può di nuovo essere usato a questo modo, fino alla prossima alba.

Il braciere pesa 2,5 chili.

* **Braciere del Sonno maledetto** questo braciere ha l'apparenza di, e funziona come, un braciere del comando degli elementi del fuoco. Tuttavia, quando viene attivato, il fumo si addensa per 3 m di raggio intorno al braciere, inducendo a un sonno maledetto chiunque si trovi nell'area, a meno che non riesca in un Tiro Salvezza su Volontà DC 21. Un elementale del fuoco compare normalmente, ma è ostile ed attacca tutte le creature presenti. Creature soggette al sonno maledetto dormono indefinitamente fino a che non vengono uccise, a meno che non venga usato Rimuovi Maledizione.

* **Brocca dell'Acqua Infinita** 12000 mo 12000 mo, non comune, quest'ampolla tappata emette un suono di liquido quando viene smossa, come se contenesse acqua. La brocca pesa 1 chilo. Puoi usare due azioni per rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre parole di comando, e a quel punto un ammontare di acqua fresca o acqua salata (a tua scelta) si riverserà fuori dell'ampolla, fino all'inizio del tuo prossimo round. Scegli una delle opzioni seguenti:

- "Ruscello" produce 4 litri d'acqua.
- "Fontana" produce 20 litri d'acqua.
- "Geyser" produce 150 litri d'acqua che vengono proiettati da un geyser lungo 9 metri e largo 30 centimetri. Con due azioni, mentre impugni la brocca, puoi prendere come bersaglio del geyser una creatura visibile entro 9 metri da te.

  Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 1d4 danni da botta e cadere prono. Invece di una creatura, puoi prendere come bersaglio un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 chili. L'oggetto viene ribaltato o spinto 3 metri lontano da te.

* **Brocca delle Pozioni** 18000 mo, leggendaria, questa brocca di ceramica azzurra ha un tappo d'oro massiccio. La brocca contiene 1d4+1 pozioni magiche, ognuna delle quali può essere versata ogni 2 giorni. Le specifiche pozioni sono determinate a caso, rimangono le stesse nel tempo e devono essere versate sempre nello stesso ordine. Non tutte sono necessariamente benefiche.

* **Buco Portatile** 10000 mo, raro, questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in uno strato circolare di 1 metro di diametro. Puoi usare 1 round per dispiegare un buco portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il Buco portatile crea un foro profondo 3 metri. Qualsiasi creatura abbastanza piccola può usare il Buco Portatile per attraversare la parete o superficie su cui è appoggiato purché sia profonda meno di 3 metri.

Puoi usare 1 round per chiudere un Buco portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il buco, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno viene espulso con una probabilità del 50% di uscire da una parte o dall'altra.

Piazzare un buco portatile all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, Vano portatile, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui un oggetto è stato piazzato all'interno dell'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

* **Candela di Invocazione** 8000 mo, molto raro, questa lunga e sottile candela è dedicata a un Patrono e ne condivide i Tratti. I Tratti della candela possono essere individuati tramite un rituale di 1 ora di affiancamento alla candela.

Il Narratore sceglie il Patrono e i Tratti associato a esso o lo determina casualmente.

La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa con due azioni. Dopo aver bruciato per 4 ore, la candela è distrutta. Puoi decidere di spegnerla anticipatamente per riutilizzarla più tardi. Dedurre il tempo che rimane alla candela prima di estinguersi a incrementi di 1 minuto, per determinare per quanto abbia bruciato la candela.

Quando è accesa, la candela irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Qualsiasi creatura all'interno della luce Devota o Seguace a quello della candela effettua Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove di abilità con +1d6.

In alternativa, quando accendi la candela per la prima volta, puoi lanciare l'incantesimo portale. Farlo distrugge la candela.

* **Ceppi Dimensionali** 4000 mo, raro, puoi usare 2 Azioni per piazzare queste manette su di una creatura inabile. Le manette si adattano a qualsiasi creatura da taglia Piccola a Grande. Oltre a servire da comu-

ni manette, i ceppi impediscono a una creatura legata con essi dall'usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, compreso il teletrasporto o il viaggio verso piani diversi dell'esistenza. Tuttavia non impediscono a una creatura di attraversare un portale interdimensionale.

Tu e qualsiasi creatura da te indicata quando fai uso dei ceppi potete usare due azioni per rimuoverli. Una volta ogni 30 giorni, la creatura legata può effettuare una prova di Forza con DC 40. Se la supera, la creatura si libera e distrugge i ceppi.

* **Colla Suprema** 400 mo, non comune, questa sostanza bianco lattea e viscosa può formare un legame adesivo permanente tra qualsiasi due oggetti. Deve essere contenuto in una giara o ampolla che è stata ricoperta all'interno di olio di scivolosità. Quando viene trovata, il suo contenitore ne tiene 1d6 + 1 per 30 grammi. 30 grammi di colla possono coprire una superficie quadrata di 30 centimetri di lato. La colla ci mette 1 minuto per fissarsi. Una volta fissata la colla, il legame creato può essere spezzato solo dal solvente universale o l'olio della forma eterea, o tramite l'incantesimo desiderio.

* **Collana dell'Aria Salubre** 2500 mo, non comune, questa collana è una catena con un medaglione di platino. La magia della collana circonda chi la indossa con una bolla di aria pura, rendendolo immune agli effetti dei vapori e dei gas. La bolla consente di sopravvivere in un ambiente senz'aria per una settimana.

* **Corda da Arrampicata** 2000 mo, non comune, questa corda di seta lunga 18 metri, pesa 1,5 chili e può sostenere fino a 1.500 chili. Se impugni un'estremità della corda e usi due azioni per pronunciare la parola di comando, la corda si anima. Con due azioni puoi comandare all'altra estremità di muoversi verso una destinazione di tua scelta. Quell'estremità si muove di 3 metri durante il tuo round quando riceve il tuo primo comando, e di 3 metri durante ciascun round successivo finché non raggiunge la sua destinazione, fino alla sua lunghezza massima, o finché non le dici di fermarsi. Puoi anche dire alla corda di stringersi o sganciarsi da un oggetto, annodarsi o snodarsi, o riavvolgersi per essere trasportata. Se dici alla corda di compiere un nodo, grossi nodi compariranno a intervalli di 30 centimetri lungo la corda. Mentre è annodata, la corda diminuisce fino ad un lunghezza di 15 metri e conferisce +1d6 alle prove effettuate per arrampicarvisi.

La corda ha Difesa 20, Durezza 3 e 20 Punti Ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 Punti Ferita, è distrutta.

* **Corda dell'Intralciamento** 4000 mo, raro, questa corda è lunga 9 metri e pesa 1,5 chili. Se tieni un'estremità della corda e usi due azioni per pronunciare la sua parola di comando, l'altra estremità scatterà in avanti per impigliare una creatura visibile entro 6 metri da te. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18 o restare intralciato. Puoi rilasciare la creatura usando due azioni per pronunciare una seconda parola di comando. Un bersaglio intralciato dalla corda può usare due azioni per effettuare una prova di Forza o Artista della Fuga con DC 18 (a scelta del bersaglio). Se la supera, la creatura non è più intralciata dalla corda.

La corda ha Difesa 20 e 20 Punti Ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. se la corda scende a 0 Punti Ferita, è distrutta.

* **Corda Strozzatrice** rara, questa corda magica, benché normale all'apparenza, può animarsi e aggredire chi cerca di usarla, stringendosi intorno al collo e cercando di strangolare la sua vittima. La corda strozzatrice è lunga abbastanza da poter strangolare fimo a 1d4 creature in un raggio di 3 m, infliggendo 2d6 ferite a round a ognuna di loro. E' necessario superare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 per evitare di essere presi. La corda ha Difesa 22 e 25 Punti Ferita, ma solo chi non viene strangolato può attaccarla. Le vittime non possono liberarsi da sole in alcun modo, né lanciare incantesimi.

* **Corno di Distruzione** 750 mo, raro, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del corno e poi suonarlo, emettendo uno scoppio tonante in un cono di 9 metri e udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 18. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da suono e resta assordata per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è assordata. Le creature e gli oggetti fatti di vetro o cristallo hanno -1d6 al Tiro Salvezza e subiscono 10d6 danni da suono anziché 5d6.

Ogni uso della magia del corno ha il 20% di probabilità di farlo esplodere. L'esplosione infligge 10d6 danni da fuoco a chi lo suona e distrugge il corno.

* **Corno del Valhalla** 6000 mo, raro, puoi usare due Azioni per suonare questo corno. Come risposta, entro 18 metri da te appaiono gli spiriti guerrieri di Asgard. Questi spiriti usano le statistiche dei berserker. Essi ritornano ad Asgard dopo 1 ora o quando scendono a 0 Punti Ferita. Una volta usato, il corno non potrà essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

* **Cubo di Forza** 16000 mo, raro, questo cubo ha 2,5 centimetri di spigolo. Ogni faccia ha un marchio unico che può essere premuto. Il cubo inizia con 36 cariche, e recupera 3d6 cariche spese ogni giorno all'alba. Puoi usare due Azioni per premere una delle facce del cubo, spendendo un numero di cariche basate sulla faccia del cubo.

Ogni faccia ha un effetto diverso. Se al cubo non rimangono più cariche, non succede nulla. Altrimenti, si erge una barriera di forza invisibile, che forma un cubo di 3 metri di spigolo. La barriera è centrata su di te, si muove con te, e dura per 1 minuto, fino a che non usi due azioni per premere la sesta faccia del cubo, o il cubo esaurisce le cariche. Puoi cambiare l'effetto della barriera premendo una faccia diversa del cubo e spendendo il numero di cariche richiesto, resettandone la durata.

Se il tuo movimento fa sì che la barriera entri a contatto con un oggetto solido che non può attraversare il cubo, finché rimane la barriera non potrai avvicinarti all'oggetto.

Il cubo perde cariche quando la barriera viene presa come bersaglio da certi incantesimi o entra a contatto con certi incantesimi o effetti di oggetti magici, come indicato nella tabella seguente.

Incantesimo o Oggetto	Cariche Perse
Dardo arcano (5 colpi)	1
Disintegrazione	1d12
Muro di fuoco	1d4
Passa Porta	1d6
Spruzzo Prismatico	3d6

Faccia	Cariche	Effetto
1	1	Gas, vento e nebbia non possono penetrare la barriera
2	2	La materia non vivente non può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
3	3	La materia vivente non può attraversare la barriera.
4	4	Gli effetti dell'incantesimo non possono attraversare la barriera.
5	5	Nulla può attraversare la barriera. Muri,pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
6	0	La barriera si disattiva.

* **Cubo di protezione dal freddo** 2500 mo, raro, questo ciondolo cubico si attiva e si disattiva premendone una faccia (azione immediata). Quando è attivato, emana un campo protettivo cubico con lo spigolo di 3 m (simile a quello di un cubo di forza ma dall'effetto diverso). La temperatura all'interno del campo protettivo si mantiene a 21 °C. Il campo assorbe tutti gli attacchi di freddo, negandoli completamente. Se nega più di 50 danni da freddo in un round (sia da un singolo attacco che da attacchi multipli), però, il campo magico collassa e non può essere riattivato per un'ora. Se il campo nega più di 100 ferite da freddo in un round, il cubo viene distrutto.

* **Fasce di Ferro del Vincolo** 5000 mo, raro, questa sfera di ferro arrugginita misura 7,5 centimetri di diametro e pesa 500 grammi. Puoi usare due azioni per pronunciare una parola di comando e scagliare la sfera contro una creatura visibile di taglia Enorme o inferiore entro 18 metri da te. La sfera si muove nell'aria, aprendosi in un reticolato di fasce metalliche. Effettua un Tiro per Colpire a distanza, se colpisci, il bersaglio è intralciato fino a quando non effettuerai due azioni per pronunciare una parola di comando e liberarlo. Farlo, o mancare l'attacco, fa sì che le fasce si contraggano e ritornino a essere una sfera.

Una creatura, compresa quella intralciata, può usare due azioni per effettuare una prova di Forza con DC 25 per spezzare le fasce di ferro. Se la riesce, l'oggetto viene distrutto, e la creatura intralciata è libera. Se la prova fallisce, qualsiasi ulteriore tentativo effettuato dalla creatura fallisce automaticamente fino a quando non saranno trascorse 24 ore. Una volta che le fasce sono state usate non potranno più esserlo fino alla prossima alba.

* **Faretra Efficiente** 2500 mo, raro, ciascuno dei tre compartimenti della faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che le permetta di trasportare numerosi oggetti non pesando mai più di 1 chilo.

Il compartimento più piccolo può contenere fino a 60 frecce, saette od oggetti simili. Il compartimento mediano può contenere fino a 18 giavellotti od oggetti simili. Il compartimento più lungo può contenere fino a 6 oggetti lunghi, come archi, bastoni da combattimento o lance. Puoi estrarre qualsiasi oggetto contenuto nella faretra come se lo stessi prendendo da una normale faretra o fodero.

* **Filatterio contro i non morti** 1000 mo, raro, questo oggetto sacro permette di usare l'Abilità Scacciare non morti con un bonus di +2 alla somma dei Tratti in comune con il Patrono.

* **Filatterio della giovinezza** 10000 mo, leggendario, la striscia di pergamena di questo filatterio è di solito rinchiusa in un tubetto metallico da portare appeso al collo. Quando un personaggio lo indossa, la sua naturale velocità di invecchiamento scende al 75%, mentre un eventuale invecchiamento magico è ridotto della metà.

* **Fortezza Istantanea** 75000 mo, molto raro, puoi usare due azioni per porre questo cubo di metallo di 2,5 centimetri di spigolo sul terreno e pronunciarne la parola di comando. Il cubo cresce rapidamente fino a diventare una fortezza che resterà fino a quando userai due azioni per pronunciare la parola di comando che la congeda, la quale funziona solo quando la fortezza è vuota.

La fortezza è una torre quadrata, 6 metri per lato e alta 9 metri, con feritoie su tutti i lati e spalti in cima. Il suo interno è diviso in due piani, con una scala che corre lungo una parete a congiungerli. La scala termina con una botola che si apre sul tetto. Quando viene attivata, la torre presenta una piccola porta sul lato rivolto verso di te. La porta si apre solo al tuo comando, che puoi pronunciare con due azioni. È immune all'incantesimo scassinare e magie simili, come quella del battaglio dell'apertura.

Ogni creatura nell'area in cui la fortezza compare deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 10d10 danni da botta se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. In entrambi i casi, la creatura viene spinta in uno spazio fuori della fortezza ma in sua prossimità. Gli oggetti nell'area che non sono indossati o trasportati subiscono gli stessi danni e vengono spinti automaticamente.

La torre è fatta di adamantio, e la sua magia le impedisce di venir ribaltata. Il tetto, la porta e le mu-

ra hanno 100 Punti Ferita ognuno, immunità ai danni dalle armi non magiche a eccezione delle armi da assedio, e resistenza a tutti gli altri danni.

Solo l'incantesimo desiderio può riparare la fortezza. Ciascun lancio di desiderio fa sì che il tetto, la porta o una delle pareti recuperi 50 Punti Ferita.

* **Freccia localizzante** 400 mo, non comune, questa freccia può essere usata fino ad 8 volte al giorno. Essa viene lanciata per aria, e quando atterra indica una direzione o un luogo desiderati. Possibili indicazioni includono l'uscita o l'ingresso più vicini, scale, passaggi, caverne e simili aree.

* **Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria** 8000 mo, raro, mentre l'incenso brucia all'interno di questo incensiere, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale dell'aria, come se avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali. L'incensiere non può di nuovo essere usato a questo modo fino alla prossima alba. Questo incensiere largo 15 centimetri e alto 30 centimetri assomiglia a un calice dalla copertura decorata. Pesa 0,5 chili.

* **Incenso della meditazione** 5000 mo, raro, questo blocchetto d'incenso dal profumo dolce è indistinguibile dal normale incenso finché non viene acceso. Quando brucia, la sua particolare fragranza e il suo fumo perlaceo sono riconoscibili con una prova di Arcana a DC 13. Dopo che un incantatore avrà trascorso 8 ore ripassando sul Tomo e meditando nei pressi di un blocchetto acceso, acquisirà la capacità di lanciare i suoi incantesimi con il massimo effetto e la massima durata possibile, gli incantesimi che richiedono un Tiro Salvezza imporranno una penalità -1 aggiuntiva. Ogni blocchetto d'incenso brucia per 8 ore e l'effetto persiste per altre 8 ore. Di solito si trovano 2d4 blocchetti di incenso nella stessa custodia.

* **Lanterna della Rivelazione** 5000 mo, non comune, mentre è accesa, questa lanterna brucia per 6 ore con 1 fiasca d'olio, irradiando luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature e gli oggetti invisibili sono resi visibili mentre si trovano sotto la luce intensa della lanterna.

Puo usare due azioni per abbassare la copertura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1 metro.

* **Incenso dell'Ossessione** raro, del tutto simile all'incenso della meditazione, questo incenso dà a chi lo usa anche l'impressione del suo effetto, ma sarà sotto Confusione per 24 ore se fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 23.

* **Mazzo delle Illusioni** 6500 mo, non comune, questa scatola contiene un set di carte di pergamena. Un mazzo completo contiene 34 carte, ognuna raffigurante una creatura diversa. Le creature rappresentate vengono lasciate alla discrezionalità del Narratore. Di solito i mazzi trovati in giro sono privi di 3d6-3 carte.

La magia del mazzo funziona solo se le carte vengono pescate a caso (potete usare un mazzo di normali carte da gioco modificato per simulare il mazzo delle illusioni). Puoi usare due azioni per pescare una carta dal mazzo e scagliarla in un punto sul terreno a 9 metri da te.

L'illusione di una o più creature si forma sopra la carta lanciata e rimane finché non viene dissolta. La creatura illusoria sembra reale, della taglia appropriata, e si comporta come fosse una vera creatura, eccetto che non può recare danni. Finché resti entro 36 metri dalla creatura illusoria e puoi vederla, puoi usare due azioni per muoverla magicamente in qualsiasi punto entro 9 metri dalla carta. Qualsiasi interazione fisica con la creatura illusoria la rivela come illusione, dato che gli oggetti le passano attraverso. Qualcuno che usi due azioni per ispezionare visivamente la creatura, la identifica come illusoria superando una prova di Intelligenza con DC 17. La creatura le apparirà quindi trasparente. L'illusione permane finché la carta non viene mossa o l'illusione dissolta. Quando l'illusione termina, l'immagine sulla carta scompare, e quella carta non potrà più essere usata.

Carta da Gioco	Illusione	Carta da Gioco	Illusione
Asso di cuori	Drago rosso	Asso di quadri	Beholder
Re di cuori	Cavaliere e quattro guardie	Re di quadri	Arcimago e mago apprendista
Regina di cuori	Succube o incubo	Regina di quadri	Megera notturna
Fante di cuori	Druido	Fante di quadri	Assassino
Dieci di cuore	Gigante delle nuvole	Dieci di quadri	Gigante del fuoco
Nove di cuori	Ettin	Nove di quadri	Oni
Otto di cuori	Bugbear	Otto di quadri	Gnoll
Due di cuori	Goblin	Due di quadri	Coboldo
Asso di picche	Lich	Asso di fiori	Golem di ferro
Re di picche	Sacerdote e due accoliti	Re di fiori	Capitano bandito e tre banditi
Regina di picche	Medusa	Regina di fiori	Erinni
Fante di picche	Veterano	Fante di fiori	Berserker
Dieci di picche	Gigante del gelo	Dieci di fiori	Gigante di collina
Nove di picche	Troll	Nove di fiori	Ogre
Otto di picche	Hobgoblin	Otto di fiori	Orco
Due di picche	Goblin	Due di fiori	Coboldo
Jolly (2)	Tu (il proprietario del mazzo)		

* **Mazzo delle Meraviglie** 100000 mo, leggendario, di solito lo si trova in un borsello o una scatola, che contiene delle carte fatte d'avorio o vello. La maggior parte di questi mazzi (il 75%) ha solo tredici carte, mentre i restanti mazzi ne hanno ventidue.

Prima di pescare una carta, devi dichiarare quante carte intendi pescare e poi pescarle casualmente (puoi usare un mazzo di carte da gioco modificato per simulare il mazzo). Qualsiasi carta pescata in eccesso di questo numero non ha effetto. Altrimenti, appena peschi una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto.

Devi pescare ciascuna carta entro 1 ora dalla pescata precedente. Se non peschi il numero scelto di carte, il numero di carte rimanenti uscirà fuori dal mazzo spontaneamente e avrà effetto in contemporanea. Una volta estratta una carta, questa svanirà dall'esistenza. A meno che la carta non sia il Matto o il Buffone, la carta ricompare nel mazzo, rendendo possibile pescare due volte la stessa carta.

Carta da Gioco	Carta	Carta da Gioco	Carta
Asso di quadri	Visir*	Asso di cuori	Fato*
Re di quadri	Sole	Re di cuori	Trono
Regina di quadri	Luna	Regina di cuori	Chiave
Fante di quadri	Stella	Fante di cuori	Cavaliere
Due di quadri	Cometa*	Due di cuori	Gemma*
Asso di fiori	Speroni*	Asso di picche	Dongione*
Re di fiori	Il Vuoto	Re di picche	Rovina
Regina di fiori	Fiamme	Regina di picche	Euriale
Fante di fiori	Teschio	Fante di cuori	Furfante
Due di fiori	Idiota	Due di picche	Appeso*
Jolly	Matto*	Jolly	Buffone

* Solo in mazzo da 22 carte

Appeso (solo in mazzo da 22). La tua mente è sconvolta, e cambi 2 Tratti

Buffone. Ottieni 35 PX o puoi pescare due carte aggiuntive oltre alle tue pescate dichiarate.

Cavaliere. Ottieni i servigi di un guerriero con CA 4 livello che compare in uno spazio a tua scelta entro 9 metri da te. Il guerriero è della tua stessa razza e ti servirà lealmente fino alla morte, credendo che sia stato il fato a portarlo al tuo servizio. Il personaggio è controllato da te.

Chiave. Un'arma magica rara, molto rara o leggendaria con la quale sei competente compare tra le tue mani. Il Narratore determina di che tipo di arma si tratta.

Cometa (solo in mazzo da 22). Se sconfiggi da solo il prossimo mostro o gruppo ostile che incontrerai, otterrai abbastanza punti esperienza da guadagnare un livello. Altrimenti, questa carta non avrà effetto.

Euriale. Sei maledetto dalla carta e subisci una penalità di -2 a tutti i Tiri Salvezza finché resterai maledetto a questo modo. Solo un Patrono o la magia della carta del Fato può porre fine a questa maledizione.

Fato (solo in mazzo da 22). La struttura della realtà si dissolve e riforma, permettendoti di evitare o cancellare un evento come se non fosse mai accaduto. Puoi usare la magia di questa carta non appena l'hai pescata o aspettare un qualsiasi altro momento fino alla tua morte.

Fiamme. Un potente diavolo diventa tuo nemico. Il diavolo cercherà di rovinare ed infestare la tua esistenza, assaporando le tue sofferenze fino al momento in cui cercherà di ucciderti. Questa inimicizia durerà fino alla morte tua o del diavolo.

Furfante. Un personaggio non dei giocatori a scelta del Narratore diventa ostile nei tuoi confronti. L'identità del nuovo nemico è ignota fino a quando il PNG o qualcun altro la rivelerà. Nulla a meno di un desiderio o intervento divino potrà porre fine all'ostilità del PNG nei tuoi confronti.

Gemma (solo in mazzo da 22). Davanti ai tuoi piedi compaiono venticinque gioielli del valore di 2000 mo ciascuno o cinquanta gemme del valore di 1000 mo ciascuna.

Idiota (solo in mazzo da 22). Riduci permanentemente il tuo punteggio di Intelligenza di 2 (fino a un punteggio minimo di 3). Puoi pescare un'ulteriore carta prima delle tue altre pescate dichiarate.

Luna. Ricevi la capacità di lanciare l'incantesimo desiderio 1d3 volte.

Matto (solo in mazzo da 22). Perdi 10000 PX, scarti questa carta, e peschi di nuovo dal mazzo, contando entrambe le pescate come solo una delle tue pescate. Se perdere quel numero di PX ti farebbe perdere un livello, rimarrai invece con il numero di PX appena sufficienti per mantenere il tuo livello.

Rovina. Perdi tutte le ricchezze che hai con te, a parte gli altri oggetti magici. Attività, edifici e le terre che possiedi vengono perse nel modo che altera di meno la realtà. Qualsiasi documento che provi che tu sia il proprietario di qualcosa che hai perso a causa di questa carta, scompare.

Sole. Ottieni 35 PX, e un oggetto meraviglioso (determinato dal Narratore) compare tra le tue mani.

Sotterraneo (solo in mazzo da 22). Scompari e vieni sepolto in uno stato di animazione sospesa all'interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che stavi indossando o trasportando rimane nello spazio da te occupato quando sei scomparso. Rimarrai imprigionato finché non sarai ritrovato e rimosso dalla sfera. Non puoi essere localizzato tramite nessuna magia di divinazione, ma l'incantesimo desiderio

può rivelare la posizione della tua prigione. Non si pescano ulteriori carte.

Speroni (solo in mazzo da 22). Ogni oggetto magico che indossi o trasporti viene disintegrato. Gli artefatti in tuo possesso non vengono disintegrati, ma svaniscono.

Stella. Aumenta un tuo punteggio di caratteristica di 1. Il punteggio può superare il 5, ma non può superare 7. *Teschio*. Evochi un avatara della morte (uno spettrale scheletro umanoide avvolto in una vestaglia nera e sbrindellata, il quale impugna una falce spettrale). Esso compare in uno spazio a scelta del Narratore entro 3 metri da te e ti attacca, avvisando tutti gli altri che devi vincere la battaglia da solo. L'avatara combatte fino alla tua morte o finché non scende a 0 Punti Ferita, al che svanisce. Se qualcuno cerca di aiutarti, costui evocherà il proprio avatara della morte. Una creatura uccisa da un avatara della morte non può essere riportata in vita.

Trono. Ottieni +1d6 in Diplomazia. Inoltre, ottieni il diritto di proprietà su di una piccola rocca da qualche parte nel mondo. Tuttavia, la rocca è attualmente occupata da mostri, che dovrai cacciare prima di poterla rivendicare come tua.

Visir (solo in mazzo da 22). In qualsiasi momento di tua scelta, entro un anno da quando hai pescato questa carta, puoi chiedere, meditando, risposta a una tua domanda e ricevere una risposta veritiera a essa. A parte fornire informazioni, la risposta può aiutarti a risolvere un problema complesso o un dilemma. In altre parole, la conoscenza è fornita assieme alla saggezza su come impiegarla.

Vuoto. Questa carta nera è indice di disastro. La tua anima viene rapita dal corpo e imprigionata all'interno di un oggetto in un luogo a scelta del Narratore. Una o più potenti creature proteggono questo luogo. Finché la tua anima è così intrappolata, il tuo corpo è inabile. L'incantesimo desiderio non è in grado di ripristinare la tua anima, ma può rivelare il luogo in cui si trova l'oggetto che la contiene. Non si pescano più carte.

Avatara della Morte

Non morto media, neutrale malvagio

Forza +3

Destrezza' +3

Intelligenza +3

Saggezza +3

Carisma +3

Difesa 20

Punti Ferita metà dei Punti Ferita del suo evocatore

Movimento: Velocità 18 m, volo 18 m (fluttua)

Immunità ai Danni: Vuoto, veleno

Immunità alle Condizioni: Affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, svenuto

Sensi: scurovisione 18 m, visione del vero 18 m

Linguaggi: tutti i linguaggi conosciuti dal suo evocatore

Sfida (0 PX)

Movimento Incorporeo. L'avatara può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio round all'interno di un oggetto.

Immunità allo Scacciare. L'avatara è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Falce Mietitrice. L'avatara affonda la sua falce spettrale in una creatura entro 1 metro da esso, infliggendo 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da Energia Negativa.

* **Miniatura dal Potere Meraviglioso** rarità variabile, costo variabile, una miniatura dal potere meraviglioso è una statuetta di una bestia, piccola a sufficienza da entrare in tasca. Se usi due azioni per pronunciare una parola di comando e lanciare la miniatura in un punto del terreno entro 18 metri da te, la miniatura diventa una creatura vivente. Se lo spazio in cui la creatura dovesse apparire è occupato da un'altra creatura od oggetto, o se non c'è spazio sufficiente per la creatura, la miniatura non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni. Comprende i tuoi linguaggi e obbedisce agli ordini impartitele. Se non le impartisci ordini, la creatura si difende ma non effettua altre azioni. Vedi il Bestiario per le altre statistiche della creatura.

La creatura resta per la durata specificata per ciascuna miniatura. Al termine della durata, la creatura ritorna alla sua forma di miniatura. Si trasforma anticipatamente se scende a 0 Punti Ferita o se usi due azioni per pronunciare la parola di comando di nuovo mentre la tocchi. Dopo che la creatura è tornata a essere una miniatura, le sue proprietà non possono più essere usate fino a quando non sarà trascorso un certo ammontare di tempo, come specificato nella descrizione della miniatura.

Cane di Onice (Raro, 500 mo). Questa statuetta di onice raffigura un cane. Può diventare un mastino per un massimo di 6 ore. Il mastino ha Intelligenza -2 e può parlare Comune. Inoltre ha scurovisione con una gittata di 18 metri e può vedere le creature e gli oggetti invisibili entro quella gittata. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Caprone d'Avorio (Raro. 1000 mo). Queste statuette d'avorio di caproni sono sempre create in set da tre. Ogni caprone ha un aspetto unico e funziona in modo diverso dagli altri. Le loro proprietà sono le seguenti:

Il caprone del terrore può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Il caprone non può attaccare, ma puoi rimuoverne i corni e usarli come armi. Un corno diventa una lancia da cavaliere +1 mentre l'altro diventa una spada lunga +2.

Rimuovere un corno richiede due azioni, e le armi scompaiono e i corni ricompaiono quando il caprone torna alla sua forma di miniatura. Inoltre, il caprone irradia un'aura di terrore con raggio 9 metri finché lo cavalchi. Qualsiasi creatura a te ostile che inizi il proprio round all'interno dell'aura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata dal caprone per 1 minuto, o finché il caprone non

torna alla forma di miniatura. La creatura spaventata può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo supera. Una volta che ha riuscito il Tiro Salvezza contro questo effetto, una creatura è immune all'aura del caprone per le successive 24 ore. Una volta usata, la miniatura non può essere usato di nuovo prima che siano passati 15 giorni.

Il caprone del travaglio può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Una volta usato, non può essere usato di nuovo prima che siano passati 30 giorni. Il caprone del viaggio può diventare un caprone Grande con le stesse statistiche di un cavallo da corsa. Ha 24 cariche, e ciascuna ora o porzione di essa che trascorre in forma di bestia costa 1 carica. Finché ha cariche, lo puoi usare quanto ti pare. Una volta terminate le cariche, ritorna a essere una miniatura e non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni, allorché avrà recuperato tutte le sue cariche.

Corvo d'Argento (Non Comune, 300 mo). Questa statuetta d'argento raffigura un corvo. Può diventare un corvo per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Mentre è in forma di corvo, la miniatura ti permette di lanciare a volontà l'incantesimo messaggero animale su di essa.

Destriero di Ossidiana (Molto Raro, 1000 mo). Questa statuetta di ossidiana liscia diventa un incubo per un massimo di 24 ore. L'incubo combatte solo per difendersi. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Elefante di Marmo (Raro, 1500 mo). Questa statuetta di marmo è larga e alta circa 10 centimetri. Può diventare un elefante per un massimo di 24 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Grifone di Bronzo (Raro, 1250 mo). Questa statuetta di bronzo raffigura un grifone rampante. Può diventare un grifone per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Gufo Serpentino (Raro, 400 mo). Questa statuetta serpentina di un gufo può diventare un gufo gigante per un massimo di 8 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Se vi trovate sullo stesso piano di esistenza, il gufo può comunicare telepaticamente con te a qualsiasi distanza.

Leoni d'Oro (Raro, 800 mo). Queste statuette d'oro di leoni sono sempre create a coppie. Puoi usare una o entrambe le miniature contemporaneamente. Ciascuna può diventare un leone per un massimo di 1 ora. Una volta usato uno dei leoni, questi non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

cd * **Munizione dell'Uccisione** 700 mo, molto raro, se una creatura appartenente al tipo, razza o gruppo a cui la freccia dell'uccisione è associata subisce danni dalla freccia, la creatura deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21, subendo 6d10 danni perforanti aggiuntivi se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Una volta che la freccia dell'uccisione ha inflitto danni aggiuntivi alla creatura, diventa una freccia non magica.

* **Palla di Cristallo** 50000 mo, molto raro o leggendario, una tipica palla di cristallo ha il diametro di circa 15 centimetri. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Le seguenti palle di cristallo varianti sono oggetti leggendari e hanno proprietà aggiuntive.

Palla di Cristallo di Lettura del Pensiero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Puoi usare due azioni per lanciare l'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 21) mentre stai scrutando tramite questa palla di cristallo, prendendo come bersaglio le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Non devi concentrarti su questo individuazione dei pensieri per mantenerlo per la sua durata, che termina quando termina scrutare.

Palla di Cristallo di Telepatia. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti tramite questa palla di cristallo, puoi comunicare telepaticamente con le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Puoi anche usare due azioni per lanciare l'incantesimo suggestione (DC del Tiro Salvezza 21) su una di queste creature tramite il sensore. Non devi concentrarti su questa suggestione per mantenerla per la sua durata, che termina se termina scrutare. Una volta usato, il potere suggestione della palla di cristallo non può essere usato di nuovo fino alla prossima alba.

Palla di Cristallo di Visione del Vero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti con questa palla di cristallo, hai visione del vero con un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell'incantesimo.

* **Palla di Cristallo ipnotica** raro, questo oggetto maledetto è indistinguibile da una normale Palla di cristallo. Tuttavia chiunque tenti di usare il dispositivo rimane affascinato per 1d6 turni, ed una suggestione telepatica viene impiantata nella sua mente se fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 27. L'utilizzatore del dispositivo crede di aver visto la creatura o scena desiderata, ma in realtà è sotto l'influenza di un potente incantatore, o addirittura una potenza o essere da un altro piano di esistenza. Ad ogni uso ulteriore l'utilizzatore cade sempre più sotto l'influenza del controllore, come servo o come strumento. L'utilizzatore è sempre ignaro di essere soggiogato.

* **Pergamena degli Incantesimi** rarità variabile, vedi costi creazione pergamena, una pergame-

na degli incantesimi riporta le parole di un singolo incantesimo, scritte in un codice mistico.

Per leggere una pergamena è necessario:

in caso di pergamene ISY SCROLL:

per comprendere il contenuto è sufficiente una prova di Arcana a difficoltà DC 10

per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Intelligenza (o Arcana se conosciuta) a difficoltà 12.

in caso di pergamene normali:

per comprenderne il contenuto è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 15

per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 20.

Lanciare l'incantesimo leggendolo da una pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena svaniscono, e la pergamena viene ridotta in polvere. Se il lancio viene interrotto, la pergamena non si dissolve.

* **Pergamena protettiva contro gli elementali** 800 mo, raro, protegge da tutti gli elementali per 20 round, concedendo +4 alla Difesa e Tiri Salvezza contro attacchi o effetti prodotti dagli elementali.

* **Pergamena contro i licantropi** 700 mo, non comune, protegge da tutti i licantropi per 20 round, concedendo +4 alla Difesa e Tiri Salvezza contro attacchi o effetti prodotti dai licantropi.

* **Pergamena contro i non morti** 900 mo, non comune, protegge da tutti i non morti per 20 round, concedendo +4 alla Difesa e Tiri Salvezza contro attacchi o effetti prodotti dai non morti.

* **Pergamena contro la magia** 1500 mo, raro, la pergamena lancia un incantesimo di Campo Anti-Magia.

* **Perla del Potere** 6000 mo, non comune, mentre hai la perla con te, puoi usare due azioni per recuperare 2d4 Punti Magia. Una volta usata, la perla non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba. Esistono varianti più potenti che fanno recuperare più punti.

* **Pietra del Peso** questo oggetto sembra un sasso nero liscio e lucido. Quando chi la porta è coinvolto in un combattimento o in una fuga, subisce improvvisamente gli effetti dell'incantesimo lentezza. Una volta presa, la pietra non può essere buttata via normalmente, poiché dopo poco tempo riappare magicamente sulla persona del possessore. Per liberarsi definitivamente della pietra occorre l'incantesimo Rimuovi Maledizione.

* **Pietra Arcana** costo variabile, rarità variabile, esistono diversi tipi di pietra arcana, ogni tipo una specifica combinazione di forme e colori.

Quando usi due azioni per lanciare una di queste pietre in aria, la pietra inizia a orbitare intorno alla tua testa alla distanza di 1d3 x 30 centimetri e ti conferisce un beneficio. Dopodiché, un'altra creatura dovrà usare due azioni per afferrare o imbrigliare la pietra e separarla da te, riuscendo in un Tiro per Colpire contro Difesa 24 o superando una prova di Destrezza con DC 31. Puoi usare due azioni per afferrare e mettere da parte la pietra, terminandone l'effetto.

Una pietra ha Difesa 24, 10 Punti Ferita e resistenza a tutti i danni. Mentre orbita intorno alla tua testa è considerata un oggetto indossato.

Destrezza (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Assorbimento (molto raro, 6000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa, puoi usare una tua Azione per cancellare un incantesimo di livello 4 o inferiore lanciato da una creatura visibile e che prende a bersaglio solo te. Una volta che la pietra ha cancellato 5 Incantesimi, si esaurisce e diventa grigia opaca, perdendo la sua magia.

Autorità (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Consapevolezza (raro, 12000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa non puoi essere sorpreso.

Forza (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Intelligenza (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Intuizione (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino a un massimo di 5.

Protezione (raro, 10000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa ottieni un bonus di +1 alla Difesa.

Sostentamento (raro, 3500 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa non hai bisogno di mangiare né di bere.

* **Pietra della Buona Sorte** 4500 mo, non comune, finché la pietra è con te, ottieni un bonus di +1 alle prove di caratteristica e ai Tiri Salvezza.

* **Pietra del Controllo degli Elementali della Terra** 8000 mo, raro, se la pietra tocca terra, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando ed evocare un elementale della terra, come se avessi lanciato l'incantesimo evocare elementali. La pietra non può di nuovo essere usata a questo modo, fino alla prossima alba. La pietra pesa 2,5 chili.

* **Piffero delle Fogne** 2000 mo, non comune, devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Mentre usi questo piffero, i ratti normali e i ratti giganti sono indifferenti nei tuoi confronti e non ti attaccheranno a meno che non li minacci o li danneggi. Se con due azioni suoni il piffero, puoi usare due azioni per spendere da 1 a 3 cariche, richiamando uno sciame di ratti per ogni carica spesa, purché ci siano abbastanza ratti entro 750 metri da te da richiamare in questa maniera (a discrezione del Narratore). Se non ci sono abbastanza ratti da formare uno sciame, la carica è sprecata. Gli sciami richiamati si muovono verso la musica tramite la rotta più breve possibile, ma non sono in alcun altro modo sotto

il tuo controllo. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Ogni qualvolta uno sciame di ratti che non sia sotto il controllo di un'altra creatura si avvicina entro 9 metri da te mentre stai suonando il piffero, puoi effettuare una prova di Carisma contesa dalla prova di Saggezza dello sciame. Se perdi la contesa, lo sciame si comporta come di norma e non può essere di nuovo distratto dalla musica del piffero per le successive 24 ore. Se vinci la contesa, lo sciame è attratto dalla musica del piffero e diventa amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni fino a che continui a suonare il piffero con due azioni ogni round. Uno sciame amichevole obbedisce ai tuoi comandi. Se non impartisci ordini a uno sciame amichevole, questo si difenderà ma non compirà altre azioni.

Se uno sciame amichevole all'inizio del round non può udire la musica del piffero, il tuo controllo su quello sciame termina, e lo sciame si comporta come farebbe normalmente e non può essere attirato nuovamente dalla musica del piffero per le successive 24 ore.

* **Piffero dello Spavento** 6000 mo, non comune, devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Puoi usare due azioni per suonarlo e spendere 1 carica per creare un suono incantevole e spettrale. Ogni creatura entro 9 metri da te e che ti oda suonare deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Se lo desideri, tutte le creature nell'area che non ti siano ostili possono superare automaticamente il loro Tiro Salvezza. Una creatura che fallisca il Tiro Salvezza può ripeterlo alla fine del suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una creatura che superi il Tiro Salvezza è immune all'effetto di questo piffero per 24 ore. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

* **Pigmenti delle Meraviglie** 400 mo, molto raro, trovati solitamente in 1d4 vasetti all'interno di eleganti scatole di legno assieme a un pennello (del peso totale di 500 grammi), questi pigmenti ti permettono di creare oggetti tridimensionali, dipingendoli a due dimensioni. La pittura fluisce dal pennello per formare l'oggetto desiderato mentre ti concentri sull'immagine

Ogni vasetto di pittura è sufficiente a coprire 90 m quadri di una superficie, permettendoti di creare oggetti inanimati e caratteristiche del terreno (porte, fosse, fiori, alberi, celle, stanze o armi) che occupino un totale di 270 metri cubi. Ci vogliono 10 minuti per coprire 90 quadri.

Quando completi il dipinto, l'oggetto o la caratteristica del terreno dipinta diventa un oggetto reale, non magico. Quindi, dipingere una porta su di una parete crea una vera porta che può essere aperta per accedere a ciò che si trova oltre di essa. Dipingere una fossa sul pavimento crea una vera fossa, la cui profondità è conteggiata nell'area totale degli oggetti che puoi creare.

Nulla di ciò che viene creato dai pigmenti può avere un valore superiore ai 25 mo. Se dipingi un oggetto di valore superiore (un diamante o una pila d'oro), l'oggetto sembrerà autentico, ma un attento esame rivelerà che è fatto di gesso, ossa o qualche altro materiale privo di valore.

Se dipingi una forma di energia, come fuoco o fulmine, l'energia compare ma si dissipa non appena completi il dipinto, senza recare danni a niente.

* **Piuma Arcana** costo variabile, rarità variabile, questo minuscolo oggetto assomiglia a una piuma. Esistono diversi tipi di piume arcane, ciascuno dotato di un singolo effetto monouso. Il Narratore sceglie il tipo di piuma arcana.

Albero. Devi trovarti all'aperto per poter usare questa piuma arcana. Puoi usare due azioni per appoggiarla a uno spazio non occupato sul terreno. La piuma svanisce e al suo posto spunta un albero di quercia non magico. L'albero è alto 18 metri e ha un tronco di 1 metro di diametro. In cima, i suoi rami si estendono per un massimo di 6 metri. 50 mo

Ancora. Puoi usare due azioni per appoggiare la piuma arcana a una barca o nave. Per le successive 24 ore, il vascello non potrà essere mosso in alcun modo. Toccare di nuovo il vascello con la piuma arcana termina questo effetto. Quando l'effetto termina, la piuma svanisce. 50 mo

Frusta. Puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana verso un punto entro 3 metri da te. La piuma svanisce e al suo posto compare una frusta fluttuante. Puoi poi usare due azioni per effettuare un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco +9. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza. Durante il tuo round, con due azioni puoi dirigere la frusta affinché voli per un massimo di 6 metri e ripeta l'attacco contro una creatura entro 3 metri da essa. La frusta svanisce dopo 1 ora, quando usi due azioni per congedarla, o quando sei inabile o muori. 250 mo

Nave Cigno. Puoi usare due azioni per appoggiare la piuma arcana su di una massa d'acqua di almeno 18 metri di diametro. La piuma svanisce e al suo posto compare una barca lunga 15 metri e larga 6 metri dalla forma di cigno. La barca si sposta da sola e si muove in acqua alla velocità di 9 chilometri all'ora. Puoi usare due azioni, mentre sei a bordo per comandarle di muoversi o voltare di 90 gradi. La barca può trasportare fino a trentadue creature di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande conta come quattro creature Medie, mentre una creatura Enorme conta come nove creature Medie. La barca svanisce dopo 24 ore. Puoi congedare la barca con due azioni. 3000 mo

Uccello. Puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana 1 metro nell'aria. La piuma svanisce e un enorme uccello multicolore ne prende il posto. L'uccello ha le statistiche di un Roc, ma obbedisce a comandi semplici e non può attaccare. Può trasportare fino a 250 chili mentre vola alla sua velocità massima (24 chilometri all'ora per un massimo di 216 chilome-

tri al giorno, con un'ora di riposo ogni 3 ore di volo), o 500 chili di peso a metà velocità. L'uccello svanisce dopo aver volato per la distanza massima possibile in un giorno o se scende a 0 Punti Ferita. Puoi congedare l'uccello con due azioni. 3000 mo

Ventaglio. Se ti trovi su di una barca o una nave, puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana fino a 3 metri in aria. La piuma svanisce e un gigantesco ventaglio compare al suo posto. Il ventaglio galleggia e crea un vento forte abbastanza da gonfiare le vele della nave, aumentandone la velocità di 7,5 chilometri all'ora per 8 ore. Puoi congedare il ventaglio con due azioni. 250 mo

* **Polvere dell'Aridità** 120 mo, raro, questa piccola confezione contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Puoi usare due azioni per spargere un pizzico di polvere sull'acqua La polvere trasforma un cubo d'acqua di 3 metri di spigolo in una pallina di polvere delle dimensioni di una biglia, che fluttua o si deposita nel punto in cui è stata gettata la polvere. Il peso della pallina è trascurabile.

Chiunque può usare due azioni per spaccare la pallina contro una superficie dura, facendo sì che la pallina si rompa e liberi l'acqua assorbita dalla polvere. Farlo esaurisce la magia della pallina.

Un elementale composto principalmente d'acqua e che venga esposto a un pizzico di questa polvere, deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15, subendo 10d6 danni da Vuoto se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

* **Polvere Rivelatrice** 500 mo, non comune, questa polverina sottile sembra un pulviscolo metallico molto leggero. Una manciata di questa sostanza spruzzata in aria ricopre tutti gli oggetti in un raggio di 3 metri, rendendo ogni cosa visibile. Se viene spruzzata attraverso una cerbottana, la polvere riempie un cono lungo 6 metri e largo 1 metro all'estremità. La polvere annulla gli effetti di potere illusorio, del mantello distorcente, del mantello elfico e le capacità speciali di creature come i molossi instabili e le pantere distorcenti; l'effetto dura 2d10 turni. La polvere rivelatrice di solito viene conservata in piccoli sacchetti di seta o in tubetti cavi fatti d'osso; normalmente si trovano 5d10 dosi di polvere.

* **Polvere della Sparizione** 700 mo, raro, rinvenuta in piccoli sacchetti, questa polverina sembra sabbia molto sottile. In un sacchetto ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi due azioni per lanciare la polvere in aria, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 3 metri da te diventate invisibili per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutti i soggetti, e quando la magia prende effetto la polvere si consuma. Se una creatura sotto l'effetto della polvere attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità ha fine solo per quella creatura.

* **Polvere dello Starnuto e del Soffocamento** 480 mo, non comune, trovata in piccoli contenitori, questa polverina sembra sabbia sottile. Appare simile alla polvere della sparizione, e l'incantesimo identificare la rivela come tale. Ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi due azioni per lanciare una manciata di polvere in aria, tu e tutte le creature che necessitano di respirare e si trovino entro 9 metri da te dovete superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o smettere di respirare, e iniziare a starnutire in maniera incontrollabile. Una creatura afflitta a questo modo è inabile e soffoca. Finché è cosciente, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ciascun suo round, terminando l'effetto in caso lo superi. Anche l'incantesimo ristorare inferiore può terminare l'effetto che affligge la creatura.

* **Portale Cubico** 40000 mo, leggendario, questo cubo di 7,5 centimetri di spigolo irradia una palpabile energia magica. Le sei facce del cubo sono ciascuna collegata a un diverso piano di esistenza, uno dei quali è il Piano Materiale. Le altre facce sono collegate a piani determinati dal Narratore.

Puoi usare due azioni per premere una faccia del cubo per lanciare tramite esso l'incantesimo portale, aprendo un passaggio verso il piano collegato a quella faccia. In alternativa, se usi due azioni per premere una faccia due volte, puoi lanciare l'incantesimo spostamento planare (DC del Tiro Salvezza 17) tramite il cubo e trasportarne i bersagli al piano collegato a quella faccia. Il cubo ha 3 cariche. Ogni uso del cubo spende 1 carica. Il cubo recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Pozzo dei Molti Mondi** 75000 mo, leggendario, questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, è avvolto fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in un foglio circolare di 1,8 metri di diametro. Puoi usare due azioni per dispiegare e piazzare il pozzo dei molti mondi su di una superficie solida, su cui crea un portale bidirezionale verso un altro mondo o piano di esistenza. Ogni volta che l'oggetto apre un portale, il Narratore decide il posto a cui conduce. Puoi usare due azioni per chiudere un portale aperto afferrando i margini del tessuto e ripiegandoli. Una volta che un pozzo dei molti mondi ha aperto un portale, non potrà farlo di nuovo prima che siano passate 1d8 ore.

* **Rete Intralciante** 800 mo, raro, questa rete quadrata di 3 metri di lato può essere lanciata a un avversario per intralciarlo. La rete è molto resistente e occorre la forza di un gigante (For 5) per strapparla a mani nude. La rete resiste anche ai tagli, e deve essere colpita con estrema precisione (Difesa 25, Punti Ferita 30) affinché ceda. La rete può anche essere appesa o messa sul terreno come una trappola, che si attiverà magicamente al comando del possessore.

* **Rete Intrappolante** 900 mo, raro, questa rete può essere usata solo sott'acqua, ma funziona esattamente come una rete intralciante in superficie, fluttuando se occorre fino a 9 m di distanza per avvinghiare un avversario.

* **Scopa dell'Attacco animato** questo oggetto è indistinguibile in apparenza da una scopa normale. A tutti i test risulta identica ad una scopa volante, fino vola a 6 metri d'altezza. Quando ciò avviene la scopa esegue una piroetta e fa cadere il suo pilota sulla testa da un'altezza di 1d4+5 x 30 cm (non viene inflitto danno da caduta poiché la distanza è inferiore a 3 m).

La scopa quindi attacca la vittima, colpendola in viso con la spazzola e battendola con il manico. La scopa effettua due attacchi per round con ciascuna estremità (due attacchi con la spazzola e due col manico per un totale di quattro attacchi). La spazzola acceca la vittima per 1 round quando colpisce. Il manico infligge 1d3 ferite. La scopa ha Difesa 13, 18 Punti Ferita, e ha +4 al Tiro per Colpire.

* **Scopa Volante** 8000 mo, non comune, questa scopa di legno, del peso di circa 1,5 chili, funziona come una normale scopa fino a quando non vi siedi sopra e ne pronunci la parola di comando. Essa inizia così a fluttuare sotto di te e può essere cavalcata in aria. Ha velocità di volo 15 metri. Può trasportare fino a 200 chili, ma la sua velocità di volo diventa 9 metri se dovesse trasportare più di 100 chili. Quando atterri, la scopa smette di fluttuare.

Pronunciando la parola di comando, nominando il posto e se vi sei familiare, puoi inviare la scopa da sola in un posto fino a 1,5 chilometri da te. La scopa tornerà da te quando pronuncerai un'altra parola di comando, purché si trovi ancora entro 1,5 chilometri da te.

* **Scopa del Volo maledetto** questa scopa magica sembra una scopa volante. Tuttavia, quando viene attivata, vola fino a 15 m di altezza o fino al soffitto (se più basso) e poi smette di funzionare, facendo precipitare chi la cavalca. Dopodiché la scopa cade al suolo e perde il suo potere magico.

* **Sfera dell'Annientamento** 250000 mo, leggendario, questa sfera nera di 50 centimetri di diametro è in realtà un foro nella struttura del multiverso, che fluttua nello spazio ed è stabilizzata dal campo magico che la circonda.

La sfera annienta tutta la materia che attraversa e tutta la materia che l'attraversa. L'unica eccezione sono gli artefatti. A meno che l'artefatto non sia suscettibile ai danni della sfera dell'annientamento, esso può attraversare la sfera senza problemi. Qualsiasi altra cosa tocchi la sfera e non ne sia completamente avvolta e annientata da essa, subisce 4d10 danni da forza a round.

La sfera resta immobile fino a quando qualcuno non la controlla. Se ti trovi entro 18 metri da una sfera incontrollata, puoi impiegare due azioni per effettuare una prova di Arcana con DC 30. Se la superi, la sfera levita in una direzione a tua scelta, per un numero di metri pari a 1 x Intelligenza (minimo 1 metro). Se fallisci, la sfera si muove di 3 metri verso di te. Una creatura nel cui spazio entri la sfera, deve superare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 15 o venire toccata da essa, subendo 4d10 danni da forza.

Se tenti di controllare una sfera che si trova sotto il controllo di un'altra creatura, effettui una prova contesa di arcana contro arcana dell'altra creatura. Il vincitore della contesa ottiene il controllo della sfera e può farla levitare come di norma.

Se la sfera entra in contatto con un portale planare, come quello creato dall'incantesimo portale, o uno spazio extradimensionale, come quello all'interno di un buco portatile, il Narratore determina casualmente ciò che accade, utilizzando la tabella seguente.

3d6	Risultato
3-10	La sfera è distrutta
12-16	La sfera si muove attraverso il portale o all'interno dello spazio extradimensionale.
17-18	Un squarcio spaziale spedisce ogni creatura e oggetto entro 54 metri dalla sfera, sfera inclusa, in un piano dell'esistenza casuale.

* **Solvente Universale** 300 mo, leggendario, questo tubetto contiene un liquido bianco con un forte odore di alcool. Puoi usare due azioni per versarne i contenuti su di una superficie a portata. Il liquido dissolve istantaneamente 1000 cm x cm di adesivo con cui entra in contatto, compresa la colla suprema.

* **Specchio dell'Abilita' mentale** 15000 mo, molto raro, questo oggetto sembra un normale specchio alto un metro e mezzo e largo 60 cm. A comando, il possessore può usarlo nei seguenti modi:

- Leggerei pensieri di una persona riflessa sulla sua superficie con la telepatia (senza bisogno di capire una lingua sconosciuta).

- Vedere altri luoghi come con una palla di cristallo, con la possibilità di vedere in altri piani, purché siano sufficientemente familiari all'osservatore.

- Creare un portale per visitare altri luoghi. Il possessore dovrà prima visualizzare il luogo, poi entrare fisicamente nello specchio, da solo o con gli accompagnatori che desidera. Lo specchio creerà un portale invisibile dall'altra parte, attraverso cui il possessore, o chiunque riesca a individuarlo, potrà attraversarlo.

- Una volta alla settimana, lo specchio può rispondere con precisione a una domanda riguardante una persona riflessa sulla sua superficie (un effetto simile all'incantesimo conoscenza delle leggende.

* **Specchio della Duplicazione** leggendario, questo specchio è alto un po' più di un metro e largo un po' di meno. Quando una creatura si riflette sulla superficie dello specchio, la sua immagine riflessa (un duplicato identico in tutto e per tutto) esce per attaccare l'originale. Il duplicato ha tutto l'equipaggiamento e i poteri dell'originale, compresa la magia. Il duplicato sparisce immediatamente, assieme a tutti i suoi oggetti, alla morte sua o dell'originale.

* **Specchio Intrappola Vita** 18000 mo, raro, quando questo specchio alto 120 centimetri viene guardato in maniera indiretta, la sua superficie mostra una vaga immagine della creatura. Lo specchio pesa 25 chili, ha Difesa 11, 10 Punti Ferita e vulnerabilità ai danni da botta. Si frantuma ed è distrutto quando viene ridotto a 0 Punti Ferita.

Se lo specchio è appeso a una superficie verticale e ti trovi entro 1 metro da esso, puoi usare due azioni per pronunciare la sua parola di comando e attivarlo. Rimarrà attivo fino a quando non pronuncerai di nuovo la parola di comando.

Qualsiasi creatura, a parte te, che veda il suo riflesso nello specchio attivato mentre si trova entro 9 metri da esso deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o finire intrappolata, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta, in una delle dodici celle extradimensionali dello specchio. Questo Tiro Salvezza riceve +1d6 se la creatura conosce la natura dello specchio ed i costrutti riescono automaticamente il Tiro Salvezza.

Una cella extradimensionale è uno spazio infinito colmo di una densa foschia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano, e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata all'interno di una cella può fuggirne usando la magia che permette di viaggiare tra i piani. Altrimenti, la creatura è confinata nella cella fino a quando non sarà liberata.

Se lo specchio intrappola una creatura ma le sue dodici celle extradimensionali sono già occupate, lo specchio libera una delle creature intrappolate a caso per alloggiare il nuovo prigioniero. La creatura liberata compare in uno spazio non occupato in vista dello specchio ma rivolta dalla parte opposta. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature che contiene sono liberate e ricompaiono in uno spazio non occupato in sua prossimità.

Mentre ti trovi entro 1 metro dallo specchio, puoi usare due azioni per pronunciare il nome di una delle creature intrappolate al suo interno o richiamare un particolare numero di cella. La creatura nominata o contenuta nella cella nominata appare come immagine sulla superficie dello specchio. Dopodiché tu e la creatura nominata potete comunicare normalmente.

In un modo simile, puoi usare due azioni per pronunciare una seconda parola di comando e liberare una delle creature intrappolate nello specchio. La creatura liberata compare, insieme a tutte le sue proprietà, nello spazio non occupato più vicino allo specchio e rivolta nella direzione opposta a esso.

* **Tamburi del Panico** 1500 mo, non comune, questi tamburi sono simili a timpani (piccoli strumenti a percussione facilmente trasportabili). Si trovano a coppie e hanno un aspetto poco appariscente. Se vengono suonati entrambi, tutte le creature entro 72 m (tranne quelle all'interno di un cerchio di 3 m centrato sui tamburi) vengono assalite da Paura e fuggono per 30 round alla massima velocità. È consentito un Tiro Salvezza su Volontà a DC 21 per salvarsi dagli effetti.

* **Tamburi dello Stordimento** raro, questi due tamburi accoppiati somigliano ai tamburi del panico; quando vengono suonati entrambi, tutte le creature entro 3 m devono riuscire in un Tiro Salvezza su Tempra DC 21 essere stordite per 2d4 round. Tutte le creature entro 21 m sono immediatamente assordate. Gli incantesimi ristorare superiore, guarigione, rigenerazione o effetti simili possono curare la sordità.

* **Tappeto Volante** 15000 mo, molto raro, puoi pronunciare la parola di comando del tappeto con due azioni per far fluttuare e volare il tappeto. Esso si muove in base alle direzioni indicategli a voce, purché ti trovi entro 9 metri da esso.

Esistono quattro taglie di tappeto volante. Il Narratore sceglie la taglia del tappeto o la determina casualmente.

d100	Taglia (cm)	Capacità	Vel. di Volo
01-20	90 x 150	100 kg/25	23 metri
21-55	120 x 180	200 kg/50	18 metri
56-80	150 x 210	300 kg/75	12 metri
81-100	180 x 270	400 kg/100	9 metri

Il valore di Capacità indica sia il peso trasportato che l'Ingombro. Il tappeto può trasportare fino al doppio del carico indicato sulla tabella, ma vola a velocità dimezzata se trasporta di più.

* **Turibolo Elementale dell'aria** 1500 mo, raro, questo turibolo può essere usato per evocare e controllare un elementale dell'aria in modo analogo all'incantesimo evoca elementale. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un round prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini.

* **Turibolo dell'Evocazione maledetta** raro, questo turibolo ha l'aspetto di, e sembra funzionare come, un turibolo elementale dell'aria. Tuttavia, una volta acceso è impossibile spegnerlo per 1d4 round. In ciascun round un elementale dell'aria emerge ed attacca tutte le creature vicine.

* **Unguento Ristorativo** 5000 mo, non comune, questa giara di vetro, 7,5 centimetri di diametro, contiene 1d4 + 1 dosi di una densa mistura. La giara e i suoi contenuti pesano 250 grammi. Con due azioni, si può inghiottire o applicare sulla pelle una dose di unguento. La creatura che lo riceve recupera 2d8 + 2 Punti Ferita, smette di essere avvelenata e viene curata da qualsiasi malattia.

* **Vano Portatile** 10000 mo, raro, questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto e si dispiega fino ad cerchio di 2 metri di diametro. Puoi usare due azioni per dispiegare un Vano portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il Vano portatile crea un foro extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all'interno del foro si trova su di un piano diverso, e quindi non può essere usato per aprire dei passaggi. Qualsiasi creatura all'interno di un Vano portatile aperto può uscirne fuori arrampicandosi fuori di esso.

Puoi usare due azioni per chiudere un Vano portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il Vano, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno rimane nello spazio extradimensionale. Non importa quello che contiene, il Vano non pesa nulla.

Se il Vano viene ripiegato, una creatura all'interno dello spazio dimensionale del Vano può usare due azioni per effettuare una prova di Forza con DC 10. Se la prova riesce, la creatura riesce a liberarsi e ricompare entro 1 metro dal Vano portatile o della creatura che lo trasporta. Una creatura che respira può sopravvivere all'interno di un buco portatile chiuso per un massimo di 10 minuti, dopodiché iniziare a soffocare.

Piazzare un Vano portatile all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale scompare.

* **Ventaglio Arcano** 1500 mo, non comune, mentre impugni questo ventaglio, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l'incantesimo folata di vento (DC del Tiro Salvezza 15). Una volta usato, il ventaglio non dovrebbe essere usato di nuovo fino alla prossima alba. Ogni volta che venga usato prima di allora, c'è una probabilità cumulativa del 20% che non funzioni e si rompa in inutili brandelli privi di magia.

* **Zainetto Pratico** 7000 mo, raro, questo zaino ha una sacca centrale e due laterali, ciascuna delle quali è in realtà uno spazio extradimensionale. Ogni sacca laterale può contenere 10 chili di materiale, che non ecceda un volume di 60 dm3

La grande sacca centrale può contenere fino a 240 dm3 o 40 chili di materiale. Lo zaino pesa sempre 2,5 chili, quali che siano i suoi contenuti.

Piazzare un oggetto all'interno dello zainetto segue le normali regole di interazione con gli oggetti. Recuperare un oggetto dallo zainetto richiede l'uso di due azioni. Quando cerchi un oggetto nello zainetto, questo magicamente si troverà sempre in cima alla pila degli oggetti che questo contiene.

Lo zainetto ha alcune limitazioni. Se sovraccarico, o un oggetto affilato lo taglia o si strappa, lo zainetto si spacca e viene distrutto. Se lo zainetto è distrutto, ciò che conteneva è perso per sempre, sebbene un artefatto ricomparirà sempre da qualche parte nel multiverso. Se lo zainetto viene rivoltato, ciò che contiene viene espulso, senza recargli danno, e lo zainetto deve essere rimesso al verso giusto prima che possa essere usato di nuovo. Se una creatura che respira viene posta all'interno dello zainetto, vi può sopravvivere per al massimo 10 minuti, prima di cominciare a soffocare.

Piazzare lo zainetto all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, un buco portatile o un oggetto simile distrugge immediatamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui gli oggetti sono stati posti l'uno dentro l'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata attraverso di esso e trascinata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

* **Zappa dei Titani** 2000 mo, non comune, questo strumento sovradimensionato è lungo 3 m e pesante 120 kg (30 Ingombro), e può essere usato solo da un gigante (o da un personaggio ingrandito) per spostare grandi quantità di terriccio e costruire terrapieni (un cubo di 3 m per Turno). La zappa può anche essere usata per spaccare la pietra con grande rapidità. Se usata come un'arma ha un bonus +3 al colpire e infligge 5d6 ferite.

* **Zoccoli della Velocità** 5000 mo, raro, questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, aumentano la velocità di passeggio di quella creatura di 9 metri.

* **Zoccoli dello Zefiro** 1500 mo, molto raro, questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, permettono a quella creatura di muoversi normalmente, mentre fluttua a circa 10 centimetri dal terreno. Questo effetto vuol dire che la creatura può attraversare o passare sopra superfici non solide o instabili, come l'acqua o la lava. La creatura non lascia tracce e ignora il terreno difficile. Inoltre, la creatura può muoversi alla sua normale velocità per un massimo di 12 ore al giorno senza subire l'affaticamento a causa della marcia forzata.

Oggetti Maledetti

> Quando un empio maledice l'avversario, maledice se stesso. (Siracide)
>
> Se maledici una persona ci saranno due fosse. (Proverbio giapponese)

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un'influenza potenzialmente negativa sul personaggio.

Gli oggetti maledetti non sono quasi mai realizzati intenzionalmente, piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguati o patti non rispettati con qualche Patrono.

Il Narratore può chiedere una prova di Arcana con una DC pari a 10+giorni impiegati per costruire l'oggetto magico in caso di oggetti particolarmente complessi o se ci siano state situazioni problematiche nella creazione e se la prova fallisce o si tira un fallimento critico tirate sulla tabella per determinare il tipo di maledizione che l'oggetto possiede.

Una maledizione può manifestarsi a seguito dalle influenze negative od emozionali estreme che influenzano un oggetto.

Maledizioni Comuni degli Oggetti

%	Maledizione
01-15	Inganno
16-40	Effetto o Bersaglio Opposto
41-50	Funzionamento Discontinuo
51-65	Requisito
66-90	Inconveniente
91-100	Effetto completamente diverso

Gli oggetti maledetti sono identificati come qualsiasi altro oggetto magico con una sola eccezione: a meno che non la prova di Arcana per identificare l'oggetto non superi 35 o l'incantesimo Identificare sia lanciato con una Prova di Magia ed ottenga un critico magico (2 volte 6) la maledizione non viene individuata. Se la prova è sotto 35 o senza critico magico tutto quello che viene rivelato è l'originale scopo dell'oggetto magico.

Se si sa che l'oggetto è maledetto, la natura della maledizione può essere determinata usando la DC standard per identificare l'oggetto.

Vaso di Basano. Questo vaso è stato realizzato nella seconda metà del XV secolo ed è realizzato in argento. DC 35

> **?!** Una maledizione è sempre un *inconveniente* particolare, che non si usa a caso. Ragionate attentamente sugli oggetti maledetti che farete trovare ai personaggi perché vi chiederanno molte informazioni e dovrete essere pronti.
> Non c'è bisogno che la maledizione sia eccessiva e limitante può essere benissimo ridicola o particolare, fate in modo che sia caratterizzante. Il personaggio non deve sentirsi (tranne se lo volete) condannato in eterno, sfruttate l'occasione per costruire nuove avventure e spirito di gruppo.

Rimuovere Oggetti Maledetti

Mentre alcuni oggetti maledetti possono essere semplicemente posati, altri esercitano una forte compulsione sul possessore a tenerli con sé, a qualsiasi costo. Altri riappaiono anche se abbandonati o è impossibile gettarli via.

Questi oggetti possono essere rimossi solo dopo che sul personaggio o l'oggetto viene lanciato l'incantesimo Rimuovi Maledizione.

Se l'oggetto è stato maledetto tramite l'incantesimo Scagliare Maledizione, o comunque il Narratore decide che l'oggetto ha una maledizione particolare allora si deve confrontare la DC di chi lancia Rimuovi Maledizione (vedi Tiri Salvezza - Resistere all'incantesimo, pag. 93) con la DC della maledizione dell'oggetto. Se chi lancia l'incantesimo Rimuovi Maledizione ha una DC superiore a quella dell'oggetto allora è possibile rimuovere l'oggetto.

Un incantatore può lanciare Rimuovi Maledizione con una Prova di Magia e per ogni Successo Critico Magico aggiunge +4 alla propria DC per confrontarla con quello dell'oggetto.

Se chi lancia Rimuovi Maledizione ha successo allora l'oggetto può essere rimosso nel round successivo e la maledizione rimane e colpisce nuovamente se l'oggetto viene usato/indossato un'altra volta.

Ogni oggetto maledetto ha un proprio metodo per essere distrutto, dall'essere gettato in un vulcano attivo, ad essere colpito dal martello del dio del Tuono (o Patrono...) oppure divorato da un Verme colossale delle sabbie se non colpito dal soffio di un drago rosso e un drago bianco contemporaneamente...

Per molti oggetti maledetti è sufficiente il lancio dell'incantesimo Rimuovi Maledizioni, senza che sia specificata la DC da battere.

Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti

Gli effetti più comuni degli oggetti maledetti sono i seguenti, il Narratore può inventare nuovi effetti particolari per specifici oggetti maledetti.

Inganno

Chi utilizza l'oggetto continua a credere che sia ciò che sembra a prima vista, ma in realtà non ha alcun potere, a parte quello di ingannare. Chi lo usa è mentalmente spinto a credere che funzioni, e non può essere convinto del contrario se non con l'uso di Rimuovi maledizione

The mirror in The Myrtles Plantation. DC 28

Effetto o Bersaglio Opposto

Questi oggetti maledetti tendono ad avere dei difetti di funzionamento che in alcuni casi generano effetti diametralmente opposti a quelli desiderati dal loro creatore, mentre in altri casi tendono a colpire chi li utilizza invece di qualcun altro.

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 ed ai 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 per liberarsi dall'oggetto sarà necessario l'Incantesimo Rimuovi maledizione.

Funzionamento Discontinuo

Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Stabilite se l'oggetto è Inaffidabile, Condizionato oppure Incontrollabile.

Inaffidabile

Ogni volta che l'oggetto viene attivato, c'è una probabilità del 5% che non funzioni.

Condizionato

Questo oggetto funziona solo in determinate situazioni. Per determinare quali siano, scegliete una condizione di attivazione o consultate la tabella poco sotto.

Incontrollabile

Un oggetto incontrollabile tende ad attivarsi casualmente. Tirare un d% ogni giorno. Con un risultato di 01–05 l'oggetto si attiva spontaneamente in un certo momento del giorno.

%	Situazione
01-03	Temperatura sotto lo zero
04-05	Temperatura sopra lo zero
06-10	Durante il giorno
11-15	Durante la notte
16-20	Esposto alla luce solare
21-25	In assenza di luce solare
26-34	Sott'acqua
35-37	Fuori dall'acqua
38-45	Sottoterra
46-55	In superficie
56-60	Entro 3 metri da un tipo di creatura
61-64	Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura
65-72	Entro 3 metri da un incantatore
73-80	Entro 3 metri da un Seguace o Devoto di un Patrono specifico
81-85	Nelle mani di un personaggio non incantatore
86-90	Nelle mani di un personaggio incantatore
91-95	Nelle mani di una creatura con particolare Tratto
96	Nelle mani di una creatura di un particolare genere
97-99	Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astronomiche
100	A più di 150 km da un determinato luogo

Requisito

Alcuni oggetti hanno requisiti molto più difficili da soddisfare perché funzionino. Per far funzionare l'oggetto in questione, potrebbe essere necessario soddisfare una delle seguenti condizioni:

- Il personaggio deve mangiare il doppio del normale.

- Il personaggio deve dormire il doppio del normale.
- Il personaggio deve compiere almeno una missione specifica.
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
- Il personaggio deve giurare lealtà ad un nobile in particolare o alla sua famiglia.
- Il personaggio deve abbandonare tutti gli altri oggetti magici.
- Il personaggio deve essere un Seguace o Devoto di uno specifico Patrono
- Il personaggio deve avere un numero minimo di gradi in una particolare competenza.
- Il personaggio deve sacrificare parte della propria energia vitale (1 punto di Costituzione permanente) la prima volta che usa l'oggetto.
- L'oggetto deve essere purificato con l'Acqua santa di uno specifico Patrono ogni giorno.
- L'oggetto deve essere bagnato in almeno mezzo litro di sangue (animale o umanoide) al giorno.
- L'oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
- L'oggetto deve essere usato almeno una volta al giorno, o smette di funzionare per il suo attuale possessore.
- Quando viene brandito, l'oggetto deve spillare sangue (solo armi). Non può essere messo da parte o cambiato con un altro oggetto finché non ha messo a segno un colpo.

Donna di Lemb o Statua della Dea della Morte, 3500 AC. DC 40

I requisiti dipendono dalla convenienza dell'oggetto che non dovrebbero mai essere determinati a caso. Un oggetto intelligente con un requisito spesso impone il proprio requisito grazie alla sua personalità.

Se il requisito non viene soddisfatto, l'oggetto smette di funzionare. Se invece viene soddisfatto, di solito l'oggetto funziona per un giorno intero prima di dover di nuovo soddisfare il requisito (anche se alcuni requisiti vanno soddisfatti una volta sola, altri una volta al mese e altri ancora in continuazione).

Inconveniente

Gli oggetti che hanno degli inconvenienti hanno solitamente degli effetti positivi su chi li usa, ma hanno anche degli aspetti negativi. Anche se a volte gli inconvenienti vengono alla luce solo quando gli oggetti sono utilizzati (o tenuti in mano, nel caso di oggetti come le armi), di solito rimangono presenti fino a quando il personaggio non si libera dell'oggetto in questione.

A meno che non sia indicato diversamente, gli inconvenienti rimangono attivi per tutto il tempo in cui l'oggetto rimane in possesso del personaggio. La DC dei Tiro Salvezza per evitare questi effetti è pari a 10 + DC della maledizione (se non avete stabilito la difficoltà impostate il Tiro Salvezza, solitamente su Volontà, a DC 25)

?! L'elenco è di esempio per poter generare casualmente degli effetti sul possessore dell'oggetto. Prendete spunto e siate creativi! Non fate però che una maledizione renda impossibile giocare il personaggio piuttosto deve essere vissuta come l'occasione per provare, fare, qualcosa di diverso. Non gettate mai un oggetto maledetto a caso nel mucchio dei tesori, pensate sempre cosa potrà accadere e quali conseguenze si genereranno. Un oggetto maledetto richiede sempre un alto livello di attenzione e pianificazione da parte del Narratore

Tabella: Effetti degli oggetti magici maledetti

%	Inconveniente
01-02	I capelli del personaggio crescono di 2,5 cm all'ora.
02-04	Le unghie del personaggio crescono di 1 cm ogni 8 ore
05-06	L'altezza del personaggio diminuisce di 5d10 cm
07-09	L'altezza del personaggio aumenta di 5d10 cm
10-11	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più fredda del normale.
12-13	La temperatura intorno all'oggetto è di 20° C più fredda del normale.
14-15	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più calda del normale.
16-17	La temperatura intorno all'oggetto è di 20° C più calda del normale.
18-20	Il colore dei capelli del personaggio cambia.
21-23	II colore della pelle del personaggio cambia.
24	Il colore dei capelli del personaggio cambia ogni ora
25	Il colore della pelle del personaggio cambia ogni ora
26	Delle corna come un montone crescono sulla testa del personaggio
27	Un palco di corna come un alce crescono sulla testa del personaggio
28-29	II personaggio ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.).
30-32	II sesso del Personaggio cambia ogni giorno all'alba.
33-34	La razza o la specie del Personaggio cambiano.
35	II PG viene colpito da una Malattia determinata casualmente, che non può essere curata.
36-39	L'oggetto emette costantemente suoni sgradevoli (lamenti, maledizioni, insulti...).
40	L'oggetto ha un aspetto ridicolo (colori sgargianti, forma, brilla di un alone rosa ecc.).
41	Un unicorno blu, visibile solo con la magia, di dimensioni piccole vola sempre attorno al Personaggio dando consigli inutili e facendo battute stupide.
42	Ogni giorno ti prende una improvvisa voglia e capacità di fare l'uncinetto per almeno 1 ora.
43-45	II personaggio diventa estremamente possessivo nei confronti dell'oggetto.
46-49	II personaggio ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50	Un Tratto viene sostituito
51	Il metabolismo del personaggio cambia e diventa esclusivamente carnivoro
52	Il metabolismo del personaggio cambia e diventa esclusivamente vegetariano
53-54	II personaggio deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% ogni giorno).
55-57	II personaggio rimane Stordito per 1d4 round ogni volta che l'oggetto è servito al suo scopo
58-60	Il personaggio diventa sordo
61-64	I Punti Ferita massimi calano di 10 permanentemente (rimanendo con un minimo di 1).
65	I Punti Ferita massimi calano di 20 permanentemente (rimanendo con un minimo di 1).
66-68	Il PG acquisisce una Fobia a caso.
69-71	TS su Volontà ogni giorno all'alba con mod. Intelligenza o subisce 1 danno a Intelligenza permanente.
72-74	TS su Volontà ogni giorno all'alba o subisce 1 danno a Saggezza permanente.
75-77	TS su Volontà ogni giorno all'alba con mod. Carisma o subisce 1 danno a Carisma permanente.
78-80	TS su Tempra ogni giorno all'alba con mod. Forza o subisce 1 danno a Forza permanente.
81-83	TS su Tempra ogni giorno all'alba con mod. Destrezza o subisce 1 danno a Destrezza permanente.
84-85	TS su Tempra ogni giorno all'alba o subisce 1 danno a Costituzione permanente.
86-89	Il PG incomincia a parlare di se in terza persona.
90-92	Cavalli, cani e gatti domestici diventano ostili.
93	Un Patrono farà di tutto per ucciderti.
94	Il PG viene teletrasportato a 10d100 Km di distanza ogni giorno all'alba.
95	II personaggio viene trasformato in una creatura a caso di una specie specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
96	II personaggio viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
97	II personaggio non può più usare oggetti magici o Incantesimi con livello oltre 5
98	II personaggio non può più usare oggetti magici o Incantesimi con livello oltre 3
99	II personaggio non può più usare Incantesimi
100	Tira due volte

Yeru

Così la Terra è davvero tonda. Però non immaginavo che fosse azzurra. Perché gli uomini che vivono su un pianeta tanto bello non fanno altro che combattere tra loro? (Nadia - Il mistero della pietra azzurra)

Il pianeta non ci appartiene, siamo noi ad appartenergli. Noi siamo di passaggio, lui rimane. (Pierre Rabhi)

Yeru è il pianeta di riferimento di OBSS. 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.

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 Kenata 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 dei Patroni 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 terre sono fra loro molto similari. 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 energie ed anche la magia non riesce a penetrare. Nell'occhio di questo perenne e gigantesco maelstrom c'è la civilizzata e potentissima Alantia, da molti ritenuta una isola leggendaria e culla della civiltà.

Molte zone di Yeru sono ancora non mappate e inesplorate, il caos primigenio governa queste zone e ogni cosa diventa possibile.

Poche sono le città che superano i 50000 abitanti. Ogni stato ha una capitale che per il beffardo destino di Yeru molto spesso viene distrutta o scompare. La legge è spesso assente e solo quella del più forte vige.

Ampie lande di si dipanano dove antichi resti di civiltà scomparse sono rifugio di nuovi abitanti. Ci sono strati su strati di civiltà storiche sotto i propri piedi con tesori, segreti, caverne e protettori.

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 d'allevamento hanno un aspetto pallido ed emaciato.

La zona più ricca è quella più prossima all'equatore dove solo di poco si attenua la fredda luce di Andhakara fa spazio a qualche raggio di Sparka. In questa stretta fascia l'agricoltura è 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 quasi nulli via mare, solo pochissimi capitani, e di nascosto, osano attraversare il maelstrom.

Avventure in Yeru

Il *problema* per gli avventurieri ed esploratori è l'estrema diversificazione e mutevolezza non solo dell'ambiente ma anche delle culture e civiltà che si possono incontrare. Dato che ogni mille anni qualcosa di molto importante cambia è possibile che intere isole scompaiano o appaiano con civiltà una volta dimenticate, intere città siano improvvisamente sommerse dall'acqua o vegetazione, o peggio ancora interi imperi diventino belligeranti di non morti (si, è capitato

anche questo, assieme ad un paio di apocalisse zombi durate diversi secoli).

Non si è mai certi di quello che ci può trovare a Yeru!. Oltretutto gli accadimenti peggiori sono quelli che colpiscono la ricca e vitale Curyan mentre eventi più positivi prendono Tiya.

Yeru non si potrà mai dire esplorato, la stessa zona può cambiare da un giorno all'altro perché un Patrono ha deciso così. Curiosi, ineffabili, volubili sono capaci di costruire in un battito di mani l'avventura della vita solo per godersi lo spettacolo.

Che tu possa essere di Curyan o Tiya la tua vita non sarà facile, nulla ti verrà regalato. I giovani di entrambi i continenti scappano dalla miseria, soprusi, violenza per intraprendere una nuova vita ancora più ricca di miseria, soprusi e violenza ma che almeno è solo la loro, frutto delle proprie scelte.

Quando hai deciso di intraprendere questa nuova carriera, oppure sei stato strappato alla precedente, sapevi che non sarebbe stato facile, che Yeru stesso, tramite i suoi Patroni, avrebbe fatto di tutto per sconfiggerti ed umiliarti, ma la Legge del Premio è superiore anche ai Patroni e avresti avuto il tuo premio anche se cosa rimaneva un incognita.

?!

Usate l'ambientazione che più preferite! Yeru è un esempio di un mondo caotico e leggermente anarchico dominato dai continui cambiamenti di umori di divinità capricciose. Personalmente preferisco setting meno high fantasy, ma qualsiasi ambientazione dai Forgotten Realms a Golarion a Mystara potrà andare bene. Siete voi il Narratore, siete voi il mondo, siete voi a proiettare luce ed oscurità!.
Il primo suggerimento che vi do è di conoscere **bene** l'ambientazione, maggiore sarà la vostra conoscenza, più facilmente saprete adattarvi alle situazione che vi andranno a capitare.

Luoghi notevoli di Yeru

Deserto di Kranguran

In questo immenso deserto si celano giganteschi mostri. Alcuni nascosti sotto la sabbia come enormi dinosauri usano il senso tellurico per cacciare le loro prede.

Ogni creatura in questo deserto è gigantesca, mostruosa e sproporzionata nell'aspetto, quasi fosse nato dall'incubo di qualcuno.

La stessa vegetazione nelle poche oasi presenti è enorme ed ipertrofica.

Città di Knandir

Questa ricca, prosperosa e popolosa città antica fu distrutta nell'arco di una notte da un gigantesco cataclisma.

Si dice che il volere di Cattalm fu talmente pervasivo che tutti gli edifici vennero distrutti o severamente danneggiate. Non soddisfatto dell'opera condanno la città a essere sfasata rispetto alla realtà, facendola scomparire agli occhi di tutti gli altri.

I pochi abitanti sopravvissuti perirono tra atroci sofferenze, condannati a non poter uscire, a non aver da magiare o bere.

La città venne maledetta e nei pochi giorni dell'anno in cui è possibile raggiungerla ogni persona che ci mette piede per saccheggiare gli immensi tesori contenuti sembra condannato a non uscire piu, vittima della maledizione o dei numerosi fantasmi, spiriti e non morti dei precedenti abitanti.

La città oltretutto non appare mai nello stesso posto ma si sposta seguendo uno schema non ben compreso. Si dice che la Pergamena perduta di Knandir ne spieghi gli spostamenti.

Il Mare silente

C'è una particolare zona di mare, compresa tra tre isole maggiori e contenente diverse isole minori, dove qualsiasi suono viene silenziato. Un suono che venga generato in quelle acque, e non sulla terra ferma, viene zittito. Sono sorte 2 distinte città galleggianti dedicate ad antiche tradizioni psioniche.

La torre dei gorilla blu

L'origine di questo antico e magico edificio è ormai dimenticata, si dice che fosse stata creata per sfidare un Patrono, probabilmente Gradh. La torre, a base quadrata di 20 metri di lato è apparentemente alta 7 piani. In ogni piano, la cui mappa sembre essere costantemente mutevole, appaiono dei gorilla blu, assolutamente brutali e con l'intenzione di uccidere chiunque sia nella torre. Una volta sconfitto l'ultimo gorilla del piano la porta che conduce alle scale per il piano successivo si apre e i personaggi possono salire. Ad ogni piano i gorilla diventano più forti, resistenti e più intelligenti. E' noto che già al 4 piano acquisiscano anche poteri magici. I personaggi entrati possono uscire quando vogliono, se dovessero morire all'interno della torre verranno automaticamente teletrasporati fuori, ma vivi ad 1 Punto Ferita ed estremamente affaticati, senza l'oggetto più prezioso che avevano addosso al momento della morte. Non ci sono oggetti magici all'interno della torre, almeno nei piani noti, l'unica cosa che i personaggi guadagnano è esperienza per i combattimenti fatti. L'attuale record è stato raggiungere il 7 piano. Riusciranno dei nuovi eroi ad arrivare alla fine (???) della torre, e che premi ci saranno per chi sopravvive?

I Portali

> Non aprire mai le porte a coloro che le aprono anche senza il tuo permesso. (Stanislaw Jerzy Lec)

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.

Si, su Yeru non ci sono draghi "buoni" se non con poche eccezioni.

Si 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 i popoli e destini dei due emisferi.

Antico pozzo e portale

Il Calendario

> Mi è capitato spesso di finire su un calendario. Ma mai per una data precisa. (Marilyn Monroe)
>
> Tutto ebbe inizio la tredicesima ora del tredicesimo giorno del tredicesimo mese... Eravamo lì per discutere degli errori di stampa dei calendari acquistati dalla scuola. (I Simpson)

Basato sul ciclo di Kenatu 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

1°) Kalint (o giorno di Sparka, solitamente festivo)
2°) Iratam
3°) Munrat
4°) Arai
5°) Venran
6°) Kittam
7°) Viltar

Il giorno è diviso in 24 ore

Oltre la morte

Gli Yeruiti hanno una visione abbastanza pessimistica di ciò che succede dopo la morte. Per i più dopo la morte non c'è nulla se non la dissoluzione del corpo.

I Devoti e Seguaci credono che il loro spirito si riunirà con il Patrono, rendendolo più forte.

Altri ancora credono ancora che ogni spirito si incarni per 4 volte per essere poi giudicato dai Patroni della Genesi e mandato nel piano a lui assegnato.

Quale sia la verità non è dato saperlo.

I Cicli Millenari

> Vidi poi un angelo che scendeva dal cielo con la chiave dell'Abisso e una gran catena in mano.
> Afferrò il dragone, il serpente antico - cioè il diavolo, satana - e lo incatenò per mille anni;
> lo gettò nell'Abisso, ve lo rinchiuse e ne sigillò la porta sopra di lui, perché non seducesse più le nazioni, fino al compimento dei mille anni. Dopo questi dovrà essere sciolto per un pò di tempo.
> (Apocalisse 20,1-3, apostolo Giovanni)

Dice il mito che ogni mille anni il Yeru muoia per rinascere nuovamente, più bello di prima.

Non è proprio così ma ci si avvicina molto.

E' noto a pochi eruditi di Atmos che ogni mille anni i Patroni riconosciuti e da cui molti traggono i poteri scompaiano e lascino il posto, dopo esattamente 1 anno a nuovi Patroni.

Improvvisamente gli incantesimi cessano di funzionare, solo gli oggetti magici che possono assorbire e conservare la magia funzionano (come ad esempio una Pozione, una Armatura o Arma se non un Anello od un Bastone che abbia delle cariche, ma non oggetti che si ricaricano automaticamente come le Verghe), neanche i Devoti o Seguaci hanno più accesso a nessuna Liste 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 Liste di Magia 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 (come sempre).

Gli incantatori solo al termine dell'anno potranno usare gli incantesimi, indipendentemente che seguano un Patrono o meno.

E' un periodo estremamente turbolento ed agitato dove scoppiano guerre e vendette approfittando dell'assenza della magia. Per molti è un periodi di puro odio e violenza dove vengono sfogati gli istinti più

bassi sapendo poi che non si sarà giudicati da nessuna divinità.

La verità è che ogni mille anni i Patroni delle 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 più Seguaci e Devoti.

Il Patrono che più di tutti si è dimostrato capace di mantenere e conquistare persone rimarrà anche nel millennio successivo, questo sarà il Vincitore ed i suoi credenti ne canteranno per altri mille anni la gloria e potenza.

Inebriato dalla vittoria il Patrono della Genesi esprimerà un desiderio che l'altro dovrà cercare di rispettare il più possibile. Ovvio che lui/lei stessa potrebbe manifestarlo ma la soddisfazione di fare fare all'altro qualcosa che detesta è superiore a ogni cosa.

Ed è per questo che ogni mille anni succede qualcosa, oltre alla nascita di nuovi Patroni. Può essere un continente, mare.. luna, animali... qualcosa di imponente cambia per tutti gli yeruiti. E' un periodo di sconvolgimenti globali.

Solo i sommi Devoti di Atmos conoscono questa verità come conoscono che i Patroni della Genesi dopo la vittoria giacciono insieme per sei mesi generando i nuovi Patroni.

?!

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 pò del "riposo" dalla magia, aiutate i giocatori con personaggi più magici a riprendersi.

Gli Dei Antichi ed i 7 Cicli

Narra la leggenda, praticamente sconosciuta anche ai più eruditi, che 7 cicli or sono i Patroni non c'erano. Non erano sempre presenti a corromperti, a trascinarti nella perdizione o scatenarti orde di nemici.

Una volta, la prima volta, i Patroni della Genesi affidarono ad Atmos il **Libro degli Dei**, un tomo dallo straordinario potere, capace di creare divinità.

Atmos scrisse al sui interno i loro Nomi, le capacità, l'etica e lo scopo. Nacquero così 15 divinità, alcune buone, altre indifferenti, poche prettamente malvage, con lo scopo di educare, istruire, migliorare le creature di Yeru.

Cosa successe esattamente poi non si sa, alcuni saggi suppongono che anche questi dei fallirono nella missione nobile di innalzare Yeru dalle barbarie ed inciviltà, altri dicono che il loro apporto non fosse abbastanza diretto, in ogni caso vennero banditi e sostituiti con i Patroni.

Sicuramente più diretti, spietati, interessati alla vita su Yeru. Non avevano lo scopo di migliorare la vita forse, ma indubbiamente davano molto più divertimento ai Patroni della Genesi.

La leggende narrano che poi il Libro degli Dei venne distrutto, disperso ed una sola pagina di quel magnifico libro si sia salvata e chiunque la trovi e scriva il suo nome potrà diventare una divinità, o forse un Patrono schiavo delle sue pulsioni ?

Antico calendario Azteco

I Piani

Anche se avventure infinite vi attendono in Yeru, ci sono altri mondi oltre questo, altri continenti, altri pianeti, altre galassie. Tuttavia anche oltre l'esistenza di innumerevoli pianeti esistono altri mondi, dimensioni completamente differenti dalla realtà, conosciuti come piani di esistenza. Viaggiare tra un Piano e l'altro è complesso e ognuno ha le sue regole.

Sebbene il numero di piani sia limitato solo dall'immaginazione, essi possono ricondursi tutti a cinque tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Energetici, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

> **?!** Coerentemente con l'ambientazione di OBSS i Piani non dovrebbero essere raggiungibili. Lynx non lo permette. Yeru è nato come pianeta chiuso ed isolato anche se questo non ha impedito ai Draghi e altri immondi di arrivare. Il Narratore decide il livello di isolamento di Yeru.

Cos'è un Piano?

Potete immaginare i Piani come gigantesche sfere di diametro non determinato che fluttuano come fossero pianeti in un *vuoto* cosmico che è il Piano Astrale.

Per praticità, e solo per aiutare la limitata mente umana, si immagina Yeru (che corrisponde al Piano Materiale) come al centro, disposti a stella attorno ci sono i Piani Energetici (i Piani Elementali e quelli di Energia), più distanti Piani Esterni. Tra i vari Piani ci sono quelli di Transizione.

Piano Materiale: Il Piano Materiale tende ad essere quello più simile a Yeru e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. La sua "dimensione" dipende dalla campagna: si può conformare solo al mondo di gioco effettivo, o comprendere un intero universo di pianeti, lune, stelle e galassie. Il Piano Materiale è il piano di base per il gioco.

Piani di Transizione: Questi piani hanno un importante elemento in comune: sono tutti coesistenti agli altri Piani e servono a viaggiare tra realtà in sovrapposizione. Questi piani sono fortemente interconnessi col Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anche essi di abitanti nativi. Qui di seguito sono descritti alcuni Piani di Transizione.

- *Piano Astrale*: E' il vuoto tra i piani, un Piano argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Energetici ed ai Piani Esterni, il Piano Astrale è il mezzo attraverso cui le anime dei defunti giungono all'aldilà. Un viaggiatore nel Piano Astrale vede il piano come un infinito vuoto periodicamente punteggiato da minuscoli sprazzi di realtà fisica distaccatisi dagli innumerevoli piani sovrapposti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Astrale per una breve frazione di secondo quando si teletrasportano, o possono usarlo per viaggiare tra i piani con incantesimi come Proiezione Astrale.
- *Piano Etereo*: Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta sovrapposta col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse 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.
- *Piano delle Ombre*: Il misterioso e mortale Piano delle Ombre è una versione grigia e priva di colori del Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale ed è per molti versi un "riflesso" distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Energetici) e abitato da terribili mostri come ombre o creature ancora peggiori. Incantatori potenti utilizzano il Piano delle Ombre per percorrere rapidamente immense distanze sul Piano Materiale.

Piani Energetici: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano. Tra i Piani Energetici ci sono:

- Piani Elementali: I quattro classici Piani Interni sono Piano dell'Acqua, Piano dell'Aria, Piano del Fuoco e Piano della Terra. Da questi piani provengono le creature note come elementali, ma sono abitati anche da altre bizzarre creature, come geni, xorn, mephit e persecutori invisibili.
- Piani di Energia: Esistono due piani di energia, Il Piano dell'Energia Positiva (da cui provengono le scintille vitali) ed il Piano dell'Energia Negativa (da cui proviene la corruzione della non morte). L'energia di entrambi i piani è infusa nella realtà, ed il flusso di questa energia scorre in tutte le creature dalla nascita alla morte. I Devoti utilizzano il potere di questi due piani quando Incanalano Energia Positiva o Negativa. Per quanto sia facile pensare che Ljust sia del Piano dell'Energia Positiva e Calicante del Piano dell'Energia Negativa, così non è essendo entrambi un unica fonte di energia che trascende i Piani.

Piani Esterni: Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che dimorano i Patroni. Ognuno di essi ha un suo insieme di Tratti, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, ed i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questi Tratti.

I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati ad un proseguo tranquillo od alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano mitologie delle civiltà, comprendendo angeli e demoni, titani e diavoli, e innumerevoli altre incarnazioni del possibile. Ogni mondo di gioco dovrebbe avere Piani Esterni diversi che si conformino ai temi e alle necessità specifiche, ma i classici Piani Esterni includono il Paradiso (tratti legali e buoni), l'Abisso (tratti anarchici e malvagi), l'Inferno (legali e malvagi) e l'Eliseo (libertà e bontà). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come Comunione e Contattare Altri Piani, o possono evocare alleati con gli incantesimi di Evocazioni.

Semipiani: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. Ci sono innumerevoli semipiani alla deriva nel piano astrale, e mentre molti sono connessi al Piano Astrale e al Piano Etereo, altri sono tagliati completamente fuori dai Piani di Transizione e sono raggiungibili solo attraverso portali ben nascosti o magie oscure. Un semipiano unisce solitamente gli aspetti e caratteristiche di più Piani.

Viaggio tra i Piani

Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l'uno all'altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Il solo modo di spostarsi da un piano all'altro è attraversare un terzo piano, come un Piano di Transizione.

Piani Adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Laddove si toccano esiste una connessione attraverso la quale i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra. Solitamente i semipiani possono fungere da portale di collegamento.

Caratteristiche Planari

Ogni piano di esistenza ha le sue peculiarità; le leggi naturali del suo universo. Le caratteristiche planari si suddividono in aree generali. Tutti i piani hanno le seguenti caratteristiche.

Caratteristiche Fisici: Determinano le leggi fisiche e naturali del piano, compreso il funzionamento della gravità e del tempo.

Caratteristiche Elementali ed Energetiche: L'influenza di forze elementali ed energetiche è determinata da queste caratteristiche.

Tratti: Proprio come i personaggi possono avere dei Tratti, così molti piani sono legati ad una particolare morale o etica.

Caratteristiche Magiche: La magia funziona in modo diverso da piano a piano; le caratteristiche magiche delimitano il confine tra ciò che la magia può fare e non può fare su ogni piano.

Caratteristiche Fisiche

Le due più importanti leggi naturali determinate dai tratti fisici riguardano la funzione della gravità e del tempo. Altre caratteristiche fisiche riguardano la grandezza e la forma di un piano ed il modo con cui si possa alterarne la natura.

Gravità

La direzione di attrazione gravitazionale può essere inusuale, e potrebbe addirittura cambiare direzioni all'interno dello stesso piano.

Tempo

Il ritmo con cui trascorre il tempo può variare nei diversi piani, sebbene rimanga costante all'interno di un qualunque piano specifico. Il tempo è sempre soggettivo per lo spettatore. La stessa soggettività si applica ai vari piani. I viaggiatori potrebbero scoprire che stanno guadagnando o perdendo tempo muovendosi tra i piani, ma dal loro punto di vista il tempo trascorre in modo naturale.

Tempo Normale: Definisce il trascorrere del tempo sul Piano Materiale. Un'ora su un piano caratterizzato da tempo normale equivale ad 1 ora sul Piano Materiale. A meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di un piano, si presume che esso sia caratterizzato da tempo normale. *Tempo Irregolare*: Alcuni piani sono caratterizzati da un tempo che rallenta ed accelera, per cui un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo mentre si muove tra piani come questo ed altri. Per gli abitanti di un simile piano, il tempo trascorre in modo naturale e lo spostamento passa inosservato.

Tempo Fluente: Su alcuni piani, il flusso temporale è considerevolmente più veloce o più lento. Qualcuno potrebbe viaggiare verso un altro piano, trascorrervi un anno e poi ritornare al Piano Materiale per scoprire che sono passati soltanto 6 secondi. Qualsiasi cosa del piano in cui si è tornati ha vissuto appena qualche secondo in più. Per il viaggiatore e gli oggetti, gli incantesimi e gli effetti in funzione su di lui, quell'anno di lontananza è stato completamente reale. Quando progettate il funzionamento del tempo su piani con tempo fluente, pensate per prima al flusso temporale del Piano Materiale, dopodiché al flusso presente nell'altro piano.

Assenza di Tempo: Sui piani che presentano questa caratteristica il tempo trascorre ma i suoi effetti sono limitati. Il modo in cui l'assenza di tempo in-

fluenza determinate attività e condizioni quali la fame, la sete, l'invecchiamento, gli effetti del veleno e la guarigione varia da piano a piano. Il pericolo di un piano con assenza di tempo è che quando un individuo abbandona tale piano per giungere in un altro dove il tempo scorre normalmente, condizioni come la fame e l'invecchiamento si verificano con effetto retroattivo. Se un piano ha assenza di tempo in relazione alla magia, qualsiasi incantesimo lanciato con durata non istantanea diviene permanente finché dissolto.

Caratteristiche Elementali ed Energetiche

Quattro elementi base e due tipologie di energia si combinano per plasmare ogni cosa; gli elementi sono acqua, aria, fuoco e terra; le tipologie di energia sono positiva e negativa. Il Piano Materiale rispecchia un bilanciamento di questi elementi ed energie: in esso è possibile trovarle tutte. Ognuno dei Piani Interni è dominato da un elemento o tipologia di energia. Molti piani non hanno alcuna caratteristica elementale o energetica; tali caratteristiche vengono specificate nella descrizione di un piano solo se presenti.

Acqua Dominante: I piani con questa caratteristica sono per lo più liquidi. I visitatori che non possono respirare sott'acqua o che non riescono a raggiungere una sacca d'aria probabilmente muoiono annegati. Le creature del Fuoco si trovano estremamente a disagio nei piani con acqua dominante. Tali creature, costituite di fuoco, subiscono 1d10 danni ogni round.

Aria Dominante: Costituiti essenzialmente da spazio aperto, i piani con questa caratteristica ospitano giusto qualche pezzo di pietra fluttuante o di altro materiale solido. Di solito sono caratterizzati da atmosfera respirabile, sebbene un piano simile potrebbe presentare nubi di gas acido o tossico. Le creature del Sottotipo Terra si trovano a disagio sui piani con aria dominante vista la scarsa quantità o assenza di terra naturale con cui entrare in contatto. Tuttavia, esse non subiscono alcun danno effettivo.

Terra Dominante: I piani con questa caratteristica sono per lo più solidi. I viaggiatori che vi giungono sono a rischio di soffocamento a meno che non raggiungano una caverna o un altro anfratto. Peggio ancora, gli individui che non possiedono la capacità di Scavare restano intrappolati sotto terra e devono scavare da sè una via d'uscita (1 metro per round). Le creature del Sottotipo Aria si trovano a disagio sui piani con terra dominante visto che li considerano angusti e claustrofobici, ma a parte avere difficoltà nei movimenti non incappano in altri inconvenienti.

Fuoco Dominante: I piani con questa caratteristica sono costituiti da fiamme che bruciano continuamente senza esaurire la loro fonte di alimentazione. I piani con fuoco dominante sono estremamente ostili per le creature del Piano Materiale, e coloro che non hanno Resistenza o Immunità al fuoco vengono inceneriti in poco tempo. Legno, carta, stoffa senza protezione ed altri materiali infiammabili prendono fuoco quasi istantaneamente, così come coloro che indossano vestiario non protetto ed infiammabile. In aggiunta, gli individui subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui restano in un piano con fuoco dominante. Le creature del Sottotipo Acqua si trovano estremamente a disagio sui piani con fuoco dominante. Tali creature, costituite d'acqua, subiscono il doppio del danno ogni round.

Energia Negativa Dominante: I piani con questa caratteristica sono recessi vasti e vuoti che risucchiano l'essenza vitale dei viaggiatori che li attraversano. Tendono ad essere piani desertici e tormentati, spogliati del colore e riempiti da venti che trasportano i deboli lamenti di coloro che sono morti al loro interno. Esistono due tipi di tratti basati su energia negativa dominante: energia negativa dominante minore e superiore. Nei primi, le creature viventi subiscono 1d6 danni per round. A 0 Punti Ferita o meno, queste si riducono in cenere.

I secondi sono persino più pericolosi. Ogni round, coloro che ne sono all'interno devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 25 i Punti Ferita massimi calano di 6 se muore in questa maniera diventa un Wraith. L'incantesimo Interdizione alla Morte protegge il viaggiatore dal danno e dal risucchio d'energia di un piano con energia negativa dominante.

Energia Positiva Dominante: L'abbondanza di vita contraddistingue i piani che presentano questa caratteristica. Come per i piani con energia negativa dominante, anche i piani con energia positiva dominante possono essere minori e superiori. Un piano con energia positiva dominante minore è una tumultuosa esplosione di vita in tutte le sue forme. I colori sono più luminosi, i fuochi più caldi, i rumori più forti e le sensazioni più intense grazie all'energia positiva diffusa nel piano. Tutti gli individui in un piano con energia positiva dominante rigenerano 2 Punti Ferita a round.

Tratti

Alcuni piani hanno una predisposizione verso uno specifico insieme di Tratti. Gli abitanti di questi piani condividono per lo più tale insieme di Tratti o parte di questi. L'insieme di Tratti di un piano ne influenza le interazioni sociali. I personaggi che hanno dei Tratti diversi da quelli della maggior parte degli abitanti potrebbero avere delle difficoltà quando si confrontano con i nativi e le situazioni del piano. I Tratti hanno molteplici componenti. Prima di tutto ci sono le componenti morali ed etiche. In secondo luogo potrebbe esserci una specifica indicazione se questo insieme di Tratti si manifesta in maniera moderata o in modo più marcato. Molti piani non hanno Tratti; quest'ultimi sono specificati nella descrizione di un piano solo se presenti

In linea di massima i piani elementali, astrale ed etereo non hanno alcun Tratto.

Caratteristiche Magiche

Le caratteristiche magiche di un piano definisce la magia su quel piano rispetto al Piano Materiale. In luoghi particolari di un piano (come quelli sotto il diretto controllo delle divinità) potrebbero applicarsi una diversa caratteristica magica.

Magia Normale: Questa caratteristica magica implica che tutti gli incantesimi e le capacità soprannaturali agiscano come da descrizione. A meno che non sia diversamente descritto, un piano si presume che abbia il tratto magia normale.

Magia Morta: Contraddistingue i piani dove la magia non esiste affatto. Un piano con la caratteristica magia morta funziona sotto tutti gli aspetti come un Campo Antimagia. Gli incantesimi di Divinazione non possono individuare qualcuno che si trovi in un piano di magia morta, né un incantatore può utilizzare l'incantesimo Teletrasporto per muoversi dentro e fuori di esso. L'unica eccezione alla regola "assenza di magia" è rappresentata dai portali planari permanenti, che funzionano comunque normalmente.

Magia Potenziata: Sui piani con questa caratteristica magica particolari incantesimi e capacità magiche sono più facili da usare o producono effetti più potenti rispetto a come operano nel Piano Materiale. I nativi di un piano sono consapevoli di quali incantesimi e capacità magiche siano potenziate, ma i viaggiatori planari potrebbero scoprirlo di loro iniziativa. Se un incantesimo è potenziato, esso funziona come se avesse fatto un critico magico nella Prova di Magia.

Magia Ostacolata: Particolari incantesimi e capacità magiche sono più difficili da utilizzare sui piani con questa caratteristica, spesso perché la natura del piano li ostacola. Per lanciare un incantesimo ostacolato deve ottenere un critico nella Prova di Magia. Se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto ma viene comunque sprecato. Se la prova riesce, l'incantesimo ha effetto normalmente.

Magia Limitata: I piani con questa caratteristica consentono il solo uso di incantesimi e capacità magiche che soddisfino particolari requisiti. La magia può essere limitata nei suoi effetti da determinate scuole o sottoscuole, da effetti con certi descrittori o da effetti di un dato livello (o da qualsiasi combinazione di questi aspetti). Gli incantesimi e le capacità magiche che non soddisfano i requisiti semplicemente non hanno effetto.

Magia Selvaggia: Su un piano con la caratteristica di magia selvaggia, incantesimi e capacità magiche funzionano in modo totalmente diverso e a volte pericoloso. C'è la possibilità che qualsiasi incantesimo o capacità magica utilizzata su un piano di magia selvaggia non abbia effetto. Quando l'incantatore lancia una magia deve effettuare due prove se anche solo una fallisce comporta che accada qualcosa di insolito; tirate un d100 e consultate la

Tabella: Effetti della Magia Selvaggia

d100	Effetto
01-19	L'incantesimo rimbalza sull'incantatore con effetto normale. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, non produce alcun effetto.
20-23	Una fossa circolare del diametro di 3 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; la sua profondità è di 3 metri per Competenza Magica dell'incantatore.
24-27	L'incantesimo non ha effetto, ma il bersaglio o i bersagli di quest'ultimo vengono colpiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, dai fiori alla frutta rancida), che scompaiono non appena hanno colpito. L'attacco continua per 1 round. Durante questo periodo i bersagli sono Accecati e devono effettuare una Prova di Magia per lanciare incantesimi.
28-31	L'incantesimo colpisce un bersaglio o un'area casuale. Scegliete in modo casuale un bersaglio differente fra quelli entro il raggio d'azione dell'incantesimo o centrate quest'ultimo in un luogo a caso che rientri in tale raggio d'azione. Per generare casualmente la direzione, tirate 1d8 e contate in senso orario, partendo da sud. Per generare casualmente il raggio d'azione tirate 3d6. Moltiplicate il risultato per 1 metro per gli incantesimi a corto raggio, 6 metri per quelli a medio raggio e 24 metri per quelli a lungo raggio.
32-35	L'incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale non viene consumata e non vengono usati Punti Magia. Allo stesso modo, un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
36-39	L'incantesimo non ha effetto. Invece, qualcuno (amico o nemico) entro 9 metri dall'incantatore riceve l'effetto di un incantesimo Guarigione.
40-43	L'incantesimo non ha effetto. Invece, degli effetti di Oscurità Profonda e Silenzio coprono un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 2d4 round.
44-47	L'incantesimo non ha effetto. Invece, un effetto di Inversione della Gravità copre un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 1 round.
48-51	L'incantesimo ha effetto, ma dei colori scintillanti turbinano attorno all'incantatore per 1d4 round. Considerate quest'area come un effetto di Polvere Luccicante con un Tiro Salvezza con DC 10 + il livello dell'incantesimo che ha generato tale risultato.

52-59	Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale viene utilizzata. L'incantesimo o lo slot incantesimo viene utilizzato, un oggetto perde cariche e l'effetto influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
60-71	Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale non viene utilizzata. L'incantesimo non scompare dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
72-98	L'incantesimo ha effetto normalmente.
99-100	L'incantesimo ha effetto potenziato. La Prova di Magia genera automaticamente un critico

I Piani

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 Tratti di tipo male o bene, legge o caos.
Magia Normale

Piano delle Ombre

Il Piano delle Ombre è una dimensione poco illuminata che allo stesso tempo coincide e coesiste con il Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale tanto quanto al Piano Etereo, per cui il viaggiatore planare può sfruttare il Piano delle Ombre per coprire grandi distanze rapidamente. Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero: 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 le seguenti caratteristiche:

Geografia imperfetta: Parti del Piano delle Ombre fluiscono continuamente verso altri piani. Dunque, nonostante la presenza di punti di riferimento, creare una mappa precisa del piano è quasi impossibile.

Tratti: Indisciplinato, Libero, Superficiale, Vendicativo, Pessimista

Magia Potenziata: Gli incantesimi che lavorano con l'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, gli incantesimi che generano, utilizzano o manipolano l'oscurità non vengono influenzati dal piano.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi di luce o che utilizzino o generino luce o fuoco vengono ostacolati sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi che generano luce sono meno efficaci in generale, dal momento che su questo piano tutte le fonti luminose hanno raggio d'azione dimezzato.

Piano dell'Energia Negativa

Per un osservatore c'è ben poco da vedere sul Piano dell'Energia Negativa. È un luogo buio e vuoto, una tomba infinita in cui il viaggiatore potrebbe precipitare finché il piano non abbia cancellato luce e vita. Il Piano dell'Energia Negativa è il più ostile fra i Piani Interni, il più indifferente ed intollerante nei confronti della vita. Soltanto le creature immuni ai suoi effetti di risucchio possono sopravvivere qui.

Il Piano dell'Energia Negativa presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Negativa Dominante Superiore: Le creature che non siano non morte subiscono 10 Punti Ferita di danno da Vuoto a round. Alla morte si diventa un Wraith.

Nelle zone di Energia Negativa Dominante Inferiore le creature che non siano non morte subiscono 2 Punti Ferita di danno da Vuoto a round.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l'energia negativa, come Incanalare Energia negativa, ottengono bonus +4 alla DC del Tiro Salvezza per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia positiva (inclusi gli incantesimi di guarigione) vengono ostacolati. I personaggi su questo piano devono superare con un Critico Magico la Prova di Magia per lanciare incantesimi che curano o rimuovono effetti negativi.

Piano dell'Energia Positiva

Il Piano dell'Energia Positiva non ha 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 adeguata-

mente protetti. Il Piano dell'Energia Positiva presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Positiva Dominante Superiore: Ogni 10 round si subisce l'effetto dell'incantesimo Ristorare Superiore. Si rigenerano 10 Punti Ferita a round, una volta al massimo dei Punti Ferita si guadagnano 10 Punti Ferita a round temporanei, quando i Punti Ferita temporanei arrivano al doppio dei Punti Ferita massimi la creature esplode in energia colorata.

Nelle zone di energia positiva dominante minori si subisce l'effetto dell'incantesimo Ristorare inferiore ogni 10 round. Si rigenerano 2 Punti Ferita a round, una volta al massimo si prendono 2 Punti Ferita a round temporanei, quando i Punti Ferita temporanei arrivano al doppio dei Punti Ferita massimi la creature esplode in energia colorata.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano l'energia positiva vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l'energia positiva, come Incanalare Energia positiva, ottengono bonus +4 alla DC per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa (inclusi gli incantesimi infliggi) vengono ostacolati.

Piano Elementale dell'Acqua

Il Piano dell'Acqua è un 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 le seguenti caratteristiche:

Acqua Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Acqua o Esterni del Acqua vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale del Fuoco o Esterni del Sottotipo Fuoco vengono ostacolati.

Piano Elementale dell'Aria

Il Piano dell'Aria è 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 le seguenti caratteristiche:

Aria Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Aria o Esterni dell'Aria vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

Piano Elementale del Fuoco

Sul Piano del Fuoco 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 le seguenti caratteristiche:

Fuoco Dominante

Fuoco Dominante Superiore: Ogni round si subisce 10 Punti Ferita di danno da fuoco non resistibili se non si è immuni al fuoco.

Fuoco Dominante Inferiore: Ogni round si subisce 2 Punti Ferita di danno da fuoco.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale del Fuoco o Esterni del Fuoco vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Acqua o Esterni del Sottotipo Acqua vengono ostacolati.

Piano Elementale della Terra

Il Piano della Terra è un luogo solido 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 le seguenti caratteristiche:

Terra Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale della Terra o Esterni del Terra vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale della Aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

Piano Etereo

Il Piano Etereo coesiste 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 confondo 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 le seguenti caratteristiche:

Assenza di Gravità

Magia Normale: Gli incantesimi funzionano normalmente sul Piano Etereo, anche se non attraversano il Piano Materiale. Le uniche eccezioni sono gli incantesimi e le capacità magiche e che influenzano le entità eteree.

Nessun attacco magico passa dal Piano Etereo al Piano Materiale, compresi gli attacchi di forza.

Piano Astrale

Il Piano Astrale è lo spazio tra 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 le seguenti caratteristiche:

Assenza di Tempo: L'età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetti nel Piano Astrale, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.

Magia Potenziata: Tutti gli incantesimi e le capacità magiche usate nel Piano Astrale hanno velocità di 1 Azione. Gli incantesimi e le capacità magiche già velocizzati non vengono influenzati, così come gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in tal modo sono comunque preparati e lanciati al loro livello originario.

Vacuus

Il piano del Vuoto. Distese desolate sotto un cielo putrido, Vacuus è avvolto da una nera nebbia nauseante, e dall'opprimente crepuscolo di un'eclissi solare senza fine. Il mortale Stige nasce in Vacuus, prima di immettersi come un serpente contorto negli altri piani. Vacuus è uno dei Piani Esterni più ostile: regno dei Caridion, immondi di male puro indifferenti al conflitto tra legge e caos, che rappresentano l'oblio e la distruzione. I Caridion governati da quattro Arcicaridion con poteri simili a patroni, sono temuti come divoratori di anime.

Vacuus presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Distruttivo, Implacabile, Incontentabile, Irrazionale, Iracondo, Sadico

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche benevole bene vengono ostacolati.

Abisso

L'Abisso, piano multi-strato è formato da giganteschi canyon e gole che si spalancano nel tessuto dei Piani Esterni ed è delimitato dalle nefaste acque del Fiume Stige. Gli infiniti strati dell'Abisso, confinanti con tutti i Piani Esterni, sono collegati l'un l'altro da sentieri in costante spostamento. Nell'Abisso non ci sono regole, leggi, ordine o speranza. L'Abisso rappresenta la corruzione della libertà, un regno da incubo di orrore assoluto dove il desiderio e la sofferenza assumono forma demoniaca, terra di proliferazione di innumerevoli razze di Demoni, tra gli esseri più antichi di tutto il creato. Si racconta che se mai l'essere allo strato più profondo decidesse di svegliarsi tutti i piani cesserebbero di esistere.

L'Abisso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Anarchico, Vendicativo, Permaloso, Arrogante, Doppiogiochista

Fortemente Caotico e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono ostacolati.

Eliseo

Una vasta terra di natura incontaminata e selvaggia, Eliseo è il piano del caos benevolo, della libertà e indipendenza, personificati nei nativi Yazata. Nell'Eliseo, la cooperazione disinteressata e la feroce competizione si scontrano violentemente, ma tali conflitti non mettono mai in ombra i nobili concetti di coraggio, creatività e bene non ostacolati da regole o leggi.

Eliseo presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Caritatevole, Anarchico, Innovativo, Competitivo

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono ostacolati.

Inferno

I nove strati dell'Inferno formano un labirinto strutturato di male premeditato dove il tormento va di pari passo con la purificazione. 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 inevi-

tabili 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 sono, dal primo all'ultimo, Averno, Dite, Erebo, Flegetonte, Stigia, Malebolge, Cocito, Caina e Nessus.

L'Inferno presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Malvagio, Disciplinato, Iracondo, Sadico, Arrogante

Fortemente Legale e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono ostacolati.

Nirvana

Il Nirvana è un paradiso imparziale esistente tra i due estremi di Eliseo 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 Agathos 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 le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Gentile, Calmo, Semplice, Sicuro

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche malvagie vengono ostacolati.

Paradiso

Il Piano del Paradiso è un 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 le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Rigido, Combattivo, Pratico. Sincero, Valoroso

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono ostacolati.

Purgatorio

Ogni anima 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 le seguenti caratteristiche:

Assenza di Tempo: L'età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetto nel Purgatorio, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che riguardano la morte o riposo vengono potenziati.

Utopia

Utopia è una roccaforte dell'ordine contrapposta all'anarchia e alle infinite orde demoniache dell'Abisso. E' 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 gli Ordinax ne fanno la loro dimora, cercando costantemente di espandere la loro città perfetta.

Utopia presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Rigido, Disciplinato, Serio, Diretto, Freddo

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche vengono ostacolati.

Piano della Genesi

La tradizione narra che i Patroni della Genesi siano su un piano ai confini di tutto e all'interno di tutto. Come sia questo *luogo* non è dato sapere a nessun mortale. Leggende, storie puramente fantastiche, narrano di un ambiente di pura energia divina capace di materializzare ogni cosa.

Nessuno può arrivare al Piano della Genesi, se mai esistesse, senza un esplicito invito di Calicante, Ljust o Atmos. Il piano è altresì vietato anche ai Patroni tranne che a Lynx.

Mostruario di OBSS

Chi lotta con i mostri deve guardarsi di non diventare, così facendo, un mostro. E se tu scruterai a lungo in un abisso, anche l'abisso scruterà dentro di te. (Friedrich Nietzsche)

I mostri possono essere sconfitti soltanto dai loro simili. (Claymore)

La tragedia dei mostri è di essere troppo grandi e potenti per essere accettati dal genere umano. (Ishiro Honda)

Benvenuti in un universo ricco di nemici cattivi violenti subdoli intelligenti meschini giganteschi.. e quant'altro tu vorrai. I mostri sono il caposaldo di qualsiasi gioco di ruolo fantasy.

Vengono qui spiegati e presentati dei mostri, non certo tutti ne tanto meno esaustivi, usateli per popolare di incubi le avventure dei vostri compagni.

San Giorgio e il drago (1460 circa) di Paolo Uccello. National Gallery di Londra

Introduzione

Un avventura non è solo un insieme di mostri ma di situazioni, di luoghi, di sorprese, insomma di tutto ciò che può affascinare, coinvolgere stupire, impegnare i giocatori. Ma anche i mostri servono. Picchiare ha un aspetto catartico, liberatorio.

Inserite nell'avventura mostri difficili e pericolosi dove serve ma ogni tanto, raramente fate sentire i giocatori potenti, fagli affrontare mostri che in pochissimi round possono risolvere. Descrivete il combattimento enfatizzando i colpi, i critici, il dolore ed il sangue dei mostri. Fate capire quanto possano essere potenti i personaggi.

Altre volte fate che i mostri incutano timore perché' sono grossi, affamati, magici e cattivi, è necessario che i giocatori abbiano paura per i loro personaggi, che non diano mai per scontato la vittoria.

La sicurezza nel descrivere la situazione, poche battute, il fissare negli occhi i giocatori. Coinvolgete i giocatori ed una volta che avranno la vostra attenzione anche i personaggi saranno più attenti. Cercate di mettere mostri coerenti all'ambiente, all'avventura, alla situazione. Non tirate a caso su tabelle, uno scontro ben organizzato da molta più soddisfazione che mostri a caso che *spawnano*.

Non riducete tutto a un MMORG dove l'obiettivo è solo uccidere tutto e tutti, ci possono essere sempre tante scelte se ti impegni un pò.

Affrontare i mostri

Lascia che questo vecchio ti dia un paio di consigli giovane avventuriero!
- Non tutti i nemici si sconfiggono con la spada, molte volte serve anche una mazza!
- A volte le armi e la forza bruta non bastano. Se non hai compagni che possono lanciare incantesimi assicurati di avere sempre la possibilità di appiccare un fuoco.
- Scappa. E' sempre una opzione valida se hai modo e vedi che la situazione non promette niente di buono.
- Organizzati! non entrare nel dungeon a testa bassa senza mai fermarti tranne quando sei morto! Riposati, esplora, controlla l'ambiente e quando sei sicuro e stai meglio prosegui! anche i tuoi nemici si organizzano e si riposano intanto, stai attento!
- A volte si può anche parlare con i nemici, anche loro non vogliono morire sempre.
- Se devi uccidere fallo con cattiveria e velocità. Non perdere tempo e ottimizza i colpi, risparmia le energie e preparati immediatamente ad un altro scontro.

Modificare le Creature

Nonostante la variopinta collezione di mostri in questo manuale, potresti comunque trovarti in imbarazzo quando si tratta di trovare la creatura perfetta per una tua avventura. Sentiti libro di modificare le creature esistenti e trasformarle in qualcosa che ti sia più utile, magari prendendo in prestito uno o due caratteristiche da un mostro diverso.

Tieni a mente che modificare un mostro potrebbe cambiarne il grado di sfida.

Taglia e Dadi Vita

Un mostro può essere di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica e Colossale. La tabella Categorie di Taglia mostra la grandezza media di una creatura, quanto spazio occupi sulla griglia e che dado vita usi per determinare i suoi Punti Ferita.

Se non indicata la portata di una creatura dipende dalla taglia e dall'arma usata (pensate ad un gigantesco spadone brandito da un titano..)

Tabella: Categorie di Taglia, Quadretti occupati e Portata

Taglia	Dimensione	Esempio	Quadretti	Dado Vita	Portata
Minuscola	25 x 25 cm	Gatto, spiritello	1/4	d4	0m
Piccola	0,5 x 0,5 m	Goblin, cane, Gnomo	1/2	d6	1m
Media	1 x 1 m	Orco, Umano, Elfo, Nano, Nibali	1	d8	1m
Grande	2 x 2 m	Ogre	2x2	d10	1m
Enorme	3 x 3 m	Gigante, Ent	3x3	d12	2m
Mastodontico	4 x 4 m	Kraken, Drago	4x4	3d6	2m
Colossale	12 x 12 m	Drago anziano, Tarrasque	6x6	2d12	6m

I piu' avvezzi avranno notato che le dimensioni delle creature sono inferiori alle solite, questo perché le miniature in commercio sono fatte per scala 1 quadretto=1.5 metri, mentre in OBSS 1 quadretto=1 metro.

Tipo

Il tipo di un mostro si riferisce alla sua natura basilare. Certi incantesimi, oggetti magici, Abilità e altri effetti del gioco interagiscono in modi speciali con le creature di un tipo specifico. Ad esempio, una *freccia ammazza draghi* infligge danni extra non solo ai draghi ma anche a tutte le altre creature del tipo drago, come i draghi tartaruga e le viverne.

Il gioco comprende i seguenti tipi di mostri:

Aberrazioni, creature totalmente aliene. Molte di esse possiedono innate abilità magiche che attingono alla mente aliena della creatura anziché dalle forze mistiche del mondo. Esempi classici di aberrazioni sono aboleti, osservatori, scortica mente e i batraci del caos.

Bestie, creature non umanoidi che sono una componente naturale di un mondo fantasy. Alcune possiedono poteri magici, ma la maggior parte è priva di Intelligenza e non ha alcuna forma di società o linguaggio. Esempi classici di bestie sono tutte le specie di animali comuni, i dinosauri e le versioni giganti degli animali.

Celestiali, creature native dei Piani Superiori. Molti di loro sono servitori delle divinità, impiegati come messaggeri o agenti nel mondo dei mortali e per i piani.
I celestiali sono di natura buona, esempi classici di celestiali sono angeli, couatl e pegasi.

Costrutti, sono creati e non partoriti. Alcuni sono programmati dai loro creatori per seguire una semplice serie di istruzioni, mentre altri sono senzienti e capaci di pensare per proprio conto. I golem sono i costrutti più rappresentativi.

Draghi, sono grandi creature rettili di antica origine ed enorme potere. I veri draghi, compresi i buoni draghi di Ljust e i malvagi draghi di Tàhil, sono molto intelligenti e possiedono doti magiche innate. In questa categoria si collocano anche creature lontanamente imparentate con i veri draghi, ma meno potenti, meno intelligenti e meno magiche, come le viverne e gli pseudodraghi.

Elementali, sono creature native dei piani elementali. Alcune creature di questo tipo sono poco più che masse animate del rispettivo elemento, e includono le creature chiamate semplicemente elementali. Altre creature possiedono forme biologiche infuse di energia elementale. Le razze dei geni, compresi djinn ed efreet, formano le civiltà più importanti dei piani elementali. Altre creature elementali sono gli azer, i persecutori invisibili e le bizzarrie d'acqua.

Fatati, sono creature magiche strettamente legate alle forze della natura. Vivono in radure nascoste e foreste nebbiose. Esempi di fatati sono driadi, pixie, fate e satiri e La Topi.

Giganti, troneggiano sugli umani e i loro simili. Sono di forma umana, sebbene alcuni abbiano più teste (ettin) o deformità (fomori). Le sei varianti dei veri giganti sono gigante di collina, gigante di pietra, gigante del gelo, gigante del fuoco, gigante delle nuvole, gigante delle tempeste. Oltre questi, anche ogri e troll sono giganti.

Immondi, Demoni, Diavoli, creature perverse native dei Piani Inferiori. Alcune sono al servizio di divinità, ma molte di più operano agli ordini di arcidiavoli e principi demoni. A volte sacerdoti e incantatori malvagi evocano gli immondi nel mondo materiale perché eseguano le loro volontà. Se un celestiale malvagio è una rarità, un immondo buono è praticamente inconcepibile. Gli immondi includono demoni, diavoli, segugi infernali e rakshasa.

Melme, sono creature gelatinose che difficilmente hanno una forma fissa. Vivono principalmente sottoterra, stabilendosi in grotte e sotterranei, nutrendosi di rifiuti, carcasse o creature tanto sfortunate da incapparvi. I protoplasmi neri e i cubi gelatinosi sono tra le melme più riconoscibili.

Mostruosità, sono mostri nel senso più stretto del termine creature spaventose che non sono comuni, né davvero naturali, e quasi mai benigne. Alcune so-

no il risultato di esperimenti magici andati male, mentre altri sono il prodotto di terribili maledizioni (tra cui ricordiamo il minotauro). Sfuggono a qualsiasi categorizzazione, e in qualche modo servono da categoria onnicomprensiva per quelle creature che non corrispondono a nessun altro tipo di mostro.

Non Morti, sono creature un tempo vive condotte ad un orribile stato di non morte tramite la pratica della magia negromantica o qualche blasfema maledizione. Tra i non morti si annoverano cadaveri ambulanti, come vampiri e zombi, oppure spiriti incorporei, come fantasmi e spettri. Alcuni non morti più intelligenti parlano Exspiram, una lingua fatti di oscuri sussurri.

Piante, in questo contesto si tratta di creature vegetali, non della normale flora. La maggior parte di esse sono mobili, e alcune sono carnivore. L'esempio più classico di piante sono i tumuli ambulanti e gli ent. Anche le creature fungoidi come le spore gassose e i miconidi rientrano in questa categoria.

San Michele sconfigge Satana. Raffaello ed aiuti (1518). Museo del Louvre

Umanoidi, sono la popolazione principale dei mondi di gioco, civilizzati e selvaggi, comprendono gli umani e un'ampia gamma di altre specie. Possiedono una lingua e una cultura, poche o nessuna abilità magica innata (sebbene molti umanoidi possano apprendere gli incantesimi), ed una forma bipede. Le razze più comuni di umanoide sono quelle più adatte come personaggi del giocatore: umani, nani, elfi e nibali, diversi. Quasi altrettanto numerose, ma più brutali e selvagge, e quasi tutte malvagie, sono le razze goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear), orchi, gnoll, lucertoloidi e coboldi.

Queste categorie possono essere a loro volta raggruppate in tipologie di Creature:

- Le **Creature Naturali**: sono Insetti, Rettili, Bestie, Umanoidi, Piante, Creature acquatiche, Monstrusità, Melme
- Le **Creature Magiche** sono: Immondi, Demoni, Diavoli, Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che è alieno o innaturale) e Draghi.

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

Etichette

Un mostro può presentare una o più etichette indicate tra parentesi, a seguire il suo tipo. Ad esempio un orco ha il tipo *umanoide (orco)*. Le etichette tra parentesi forniscono ulteriori categorizzazioni per determinate creature. Le etichette non hanno delle proprie regole specifiche, ma alcuni elementi del gioco, come gli oggetti magici, vi possono fare riferimento. Ad esempio, una lancia particolarmente efficace contro i demoni, funzionerebbe contro qualsiasi mostro che abbia l'etichetta demone.

Tratti

I mostri non presentano l'elenco dettagliato dei Tratti, troverete solo l'indicazione sugli assi del Chaos, Legge, Bene e Male. Ricordatevi che sono indicazioni, le eccezioni possono capitare specialmente nelle specie più intelligenti. Determinate creature sono **disallineate**, ovvero non hanno una condotta morale o etica.

Difesa

Un mostro che indossa un'armatura o trasporta uno scudo ha una Difesa che tiene conto dell'armatura, dello scudo e della Destrezza. Altrimenti, la Difesa di un mostro è basata sul suo valore di Destrezza e l'armatura naturale se la possiede. Se un mostro possiede un'armatura naturale, indossa armature o trasporta uno scudo, viene indicato tra parentesi dopo il valore della sua Difesa.

Qualora il mostro fosse **colto di sorpresa** sottraete alla Difesa -4.

Punti Ferita

Di solito quando scende a 0 Punti Ferita, un mostro muore o viene 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).

Capiterà che i giocatori vi chiedano ***come sta il mostro***, vi suggerisco di non scendere mai nei dettagli dicendo quanti Punti Ferita ha in tutto o ne ha persi, bensì rimanere in questi gradi: Non ferito (Punti

Ferita pieni), Ferito (30% Punti Ferita subiti), Gravemente ferito (almeno 50% Punti Ferita subiti), ovvero dare una descrizione generica dello stato.

Anche il valore di Costituzione di un mostro influenza il numero di Punti Ferita che possiede. Il suo valore di Costituzione viene moltiplicato per il numero di Dadi Vita che possiede e il risultato viene sommato ai suoi Punti Ferita. Ad esempio, un mostro che ha Costituzione 1 e 2d8 Dadi Vita, e avrà quindi 2d8+2 Punti Ferita (media 11).

Arrabbiato

A discrezione del Narratore una creatura che abbia perso almeno i 50% dei Punti Ferita totali accede ad una riserva di "rabbia" che gli permette azioni particolari. I mostri con Grado di Sfida 5 o più possono avere una scheda **Arrabbiato**. L'abilità Arrabbiato si può usare una volta per scontro.

Creature particolarmente feroci e potenti potrebbero avere più note di Arrabbiato ed entrambe, rispettando le eventuali condizioni segnate, sono attivabili.

Opzionale - Tutti Arrabbiati

Per una maggiore aggressività potete fare che il mostro quando scende sotto la metà dei Punti Ferita prende +1d6 al Tiro per Colpire oppure al Danno oppure ai Tiri Salvezza a seconda del tipo di creatura.
Potete anche decidere che la creatura annulla una condizione che ha su di se.

SINDBAD CARRIED OFF BY THE ROC

Henry Justice Ford

Movimento

Il Movimento di un mostro ti dice di quanto si possa muovere durante il suo round per Azione di Movimento

Tutte le creature possiedono un movimento di passeggio, detto semplicemente movimento del mostro. Le creature che non possiedono alcuna forma di spostamento terreno hanno velocità di passeggio 0 metri.

Alcune creature possiedono uno o più dei seguenti modi di movimento aggiuntivi.

Nuoto

Un mostro che possieda una velocità di nuoto non deve spendere movimento extra per nuotare (non è terreno difficile)

Scalata

Un mostro che possieda una velocità di scalata può usare tutto o solo parte del suo movimento per muoversi su superfici verticali. Il mostro non deve spendere movimento extra (x4) per scalare.

Scavo

Un mostro che possieda una velocità di scavo può usare la sua velocità per attraversare sabbia, terra, fango, ecc. Un mostro non può scavare attraverso la roccia solida a meno che non possieda un tratto speciale che glielo permetta.

Volo

Un mostro che possieda una velocità di volo può usare tutto o solo parte del suo movimento per volare. Alcuni mostri hanno l'abilità di **fluttuare**, che li rende difficili da abbattere. Il mostro smette di fluttuare quando muore.

Punteggi di Caratteristica

Ogni mostro possiede sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma)

Competenze

La voce Competenze è riservata a quei mostri che sono capaci in una o più competenze. Ad esempio, un mostro che è molto attento e furtivo potrebbe avere bonus alle prove di Saggezza (Consapevolezza) e Destrezza.

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.

Se non indicata la Competenza Armi di un Mostro è pari al suo Grado di Sfida.

Vulnerabilità, Resistenze e Immunità

Alcune creature possiedono vulnerabilità, resistenze o immunità ad un certo tipo di danno. Creature particolari sono addirittura resistenti o immuni agli attacchi non magici (un attacco magico è un attacco sferrato tramite un incantesimo, un oggetto magico, o un'altra fonte di magia).

E' anche possibile che sia indicato uno specifico bonus magico minimo per poter danneggiare la creatura. In caso di creature immune ai critici questo va-

le sia per incantesimi che per armi, rimane efficace l'esplosione del danno.

Inoltre, certe creature sono immuni a determinate condizioni. Se un mostro è immune ad un effetto di gioco che non viene considerato danno o condizione, possiede invece un tratto speciale.

Nella tabella sottostante viene indicato quale incantamento magico dell'arma è necessario per superare l'immunità indicata. E' anche indicato il punteggio minimo di Competenza Armi nel caso si colpisca con calci e pugni.

In caso di personaggio con Lista d'Armi **Pugno Vuoto** si controlla quanto volte si è presa la lista.

Tabella: Equivalenza Armi Magiche

Immunità	Magia Arma	Attacco Nat. (CA)	Pugno Vuoto
+1	+1	3	2
+2	+2	6	4
Ferro Freddo	+1	4	2
Argento	+1	4	2
Adamantio	+2	6	4
+3	+3	12	6
+4	+4	16	8
+5	+5	-	8

Sensi

La voce Sensi elenca qualsiasi senso speciale di cui il mostro sia in possesso. I sensi speciali sono descritti di seguito. Se non è presente la voce Sensi, la creatura ha dei sensi standard (visione, olfatto, gusto, tatto...).

Se non specificato la Consapevolezza di un mostro e' pari al suo Grado di Sfida/2 + Saggezza.

Percezione Tellurica

Un mostro con percezione tellurica può individuare e trovare le origini delle vibrazioni entro uno specifico raggio, purché il mostro e la fonte della vibrazione siano in contatto con lo stesso terreno o sostanza. La percezione tellurica non può essere impiegata per individuare creature volanti o incorporee. Molte creature scavatrici, come gli ankheg e i colossi di terra, possiedono questo senso speciale.

Visione Crepuscolare o Scurovisione

Una creatura con Visione Crepuscolare può vedere nella più tenue delle luci, ma non nell'oscurità completa a differenza di quelle che possiedono scurovisione. Molte creature che vivono sottoterra possiedono questo senso speciale. Vedi capitolo Caratteristiche Speciali.

Visione del Vero

Un mostro con la visione del vero può, fino ad una specifica gittata, vedere attraverso l'oscurità normale e magica, vedere creature e oggetti invisibili, automaticamente individuare le illusioni e riuscire i Tiri Salvezza contro di loro, eercepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. Inoltre, la creatura può vedere nel Piano Etereo fino alla stessa gittata.

Vista Cieca

Una creatura con vista cieca può percepire l'ambiente circostante, senza fare affidamento alla vista, fino ad una specifica gittata.

Le creature senza occhi come i grimlock e le melme e le creature con ecolocazione o sensi potenziati, come i pipistrelli ed i draghi, possiedono questo senso.

Se un mostro è cieco di natura, la cosa viene annotata tra parentesi, ad indicare che la portata della sua vista cieca definisce anche la portata massima della sua percezione.

Henry Justice Ford

Linguaggi

Le lingue che un mostro può parlare sono riportate in ordine alfabetico. A volte un mostro può capire una lingua ma non parlarla, e la cosa viene indicata in questa voce. Se un mostro non ha la nota Linguaggi significa che non conosce linguaggi diversi dalla propria lingua (se applicabile).

Telepatia

La telepatia è un'abilità che permette ad un mostro di comunicare mentalmente con un'altra creatura nel raggio di azione specificato. La creatura contattata non è necessario che parli la stessa lingua del mostro per comunicare in questo modo. Una creatura senza telepatia può ricevere e rispondere a mes-

saggi telepatici ma non può iniziare o terminare una conversazione telepatica.

Un mostro telepatico non ha bisogno di vedere la creatura contattata e può terminare il contatto telepatico in qualsiasi momento. Il contatto è infranto non appena le due creature non si trovano più entro il raggio di azione o se il mostro telepatico contatta un'altra creatura a gittata. Un mostro telepatico può iniziare o terminare una conversazione telepatica senza dover usare un'azione, ma mentre il mostro è inabile, non può dare inizio ad un contatto telepatico, e qualsiasi contatto in corso viene terminato. Per avviare una comunicazione telepatica l'obiettivo deve essere stato almeno individuato.

Una creatura nell'area di un *campo anti-magia* o in qualsiasi altro posto in cui la magia non funziona può inviare o ricevere messaggi telepatici.

Sfida

Il **grado di sfida** (GS) di un mostro vi dice quanto sia grande la minaccia che pone. Una compagnia di quattro avventurieri equipaggiata in maniera appropriata e riposata deve essere in grado di sconfiggere un mostro dal grado di sfida pari al proprio livello medio senza subire perdite. Ad esempio, una compagnia di quattro personaggi di 3° livello dovrebbe ritenere un mostro di grado di sfida 3 una 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.

Rinoscere i Mostri

Sapere riconoscere un mostro può essere estremamente utile ed è qualcosa che non andrebbe mai sottovalutato.

Per **riconoscere un mostro** si effettua una prova di Conoscenza. (**1 Azione**) su:

Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità, Aberrazioni, Draghi
Piani: Elementali
Occulto: Immondi (Diavoli e Demoni), Spiriti, Non Morti
Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali
Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità, Melme, e creature sotterranee
Natura: Bestie, Piante, Fatati

La DC delle prova è pari 10 + grado di Sfida della creatura + fattore di rarità/notorietà (comune (0), non comune (+1), raro (+2), molto raro (4), leggendario (8)).

Le informazioni ottenibili dipendono dal grado di successo ottenuto.

- *entro 2*: nome, tipo, la Caratteristica principale
- *fino 7*: quale è il migliore Tiro Salvezza, una resistenza/immunità a Condizioni, una vulnerabilità a Condizioni, attacco tipico
- *fino 12*: quale è il peggiore Tiro Salvezza, una resistenze/immunità a Condizioni, una immunità a Danni, una vulnerabilità a Condizioni, una vulnerabilità a tipo di Danno
- *fino 15*: due immunità a Condizioni, una immunità a Danni, una vulnerabilità a Condizioni, una vulnerabilità a tipo di Danno
- *fino 17*: grado di sfida relativo ovvero se è una scontro facile, medio, alto, straordinario, mortale o epico
- *fino 20*: attacco e difese speciali

Le informazioni ottenute sono cumulative, ovvero se la prova riesce di 14 ottieni le informazioni entro 2, 7 e 12.

Tratti Speciali

I tratti speciali (che compaiono dopo il grado di sfida di un mostro ma prima di qualsiasi azione o reazione) sono peculiarità che avranno probabilmente un ruolo in un incontro di combattimento e che richiedono delle spiegazioni.

Incantesimi

Un mostro con il privilegio Incantesimi è in grado di lanciare Incantesimi.

Un mostro può lanciare un incantesimo dal suo elenco di incantesimi senza effettuare la Prova di Magia. La **DC è 10 + livello incantesimo x2 + Intelligenza o Saggezza a seconda della caratteristica migliore oppure indicata**. Un mostro con incantesimi non può convertire un incantesimo di livello superiore in incantesimi di livello inferiore, tranne se ha un valore di Competenza Magica (es. Lich, Mummia, Naga...).

Incantesimi Innati

Un mostro con l'abilità innata di lanciare incantesimi ha il tratto speciale Incantesimi. Gli incantesimi innati di un mostro non possono essere scambiati con altri incantesimi.

Un mostro non esegue mai volontariamente la Prova di Magia tranne se ha Intelligenza maggiore di 1.

Lich - Battle of Wesnoth

Azioni

Anche i mostri agiscono secondo lo schema delle 3 Azioni disponibile per round. Possono essere segnate abilità e capacità che gli permettono di eseguire un numero più elevato di Azioni.

Quando un mostro svolge le sue azioni, può scegliere tra le opzioni della sezione Azioni del suo blocco statistiche o impiegare una delle azioni disponibili a tutte le creature, come Scattare o Nascondersi.

Attacchi da Mischia e a Distanza

L'azione più comune che un mostro effettuerà in combattimento, sarà un attacco da mischia o a distanza. Possono essere attacchi con incantesimi o attacchi con armi, dove l'arma può essere un manufatto o un'arma naturale, come gli artigli o la coda chiodata.

Creatura contro Bersaglio. Il bersaglio di un attacco da mischia o a distanza è di solito una creatura o un bersaglio.

Portata: la portata indicata è la distanza **entro** quanti metri la creatura può colpire l'avversario. Anche se la portata è superiore a quella dell'avversario non si considerano vantaggi tipo Arma Lunga (+2 al TC) con gli attacchi naturali. Una creatura con portata 0 deve esserti addosso per colpirti, solitamente hanno portata 0 le creature estremamente piccole.

Colpisce. Qualsiasi danno inflitto o altro effetto che avviene come risultato di un attacco che colpisce il bersaglio viene descritto nell'annotazione "*Colpisce*". Puoi scegliere se prendere il danno medio o tirare i dadi; per questo motivo vengono presentati sia il danno medio che una formula di dadi.

Suggerisco che per i nemici sia comunque applicabile il Tiro Critico mentre l'Esplosione del Danno è da usarsi se si vuole una campagna più letale.

Manca. Se un attacco ha un effetto prodotto da un colpo a vuoto, quell'informazione viene fornita dall'annotazione "*Manca*".

Danni. Se un mostro impugna armi manufatte, infligge danni appropriati all'arma. I mostri più grossi di solito impugnano armi di dimensioni superiori che infliggono danni extra quando colpiscono. Se usano questo tipo di armi il danno è già segnato, altrimenti se raccolgono o usano un arma non prevista raddoppiare i dadi dell'arma se la creatura è Grande, triplicarli se Enorme e quadruplicarli se Mastodontica qualora usino armi della loro taglia.

Una creatura ha -1d6 ai tiri per colpire con un'arma costruita per una taglia superiore alla sua. Il Narratore può decidere che le armi di due o più taglie più grandi di quella dell'attaccante sono del tutto impossibili da usare.

> **?!**
>
> Una creatura che abbia almeno Grado di Sfida 6 a discrezione del Narratore può sferrare un attacco di Opportunità (vedi Opportunista pag. 74)
>
> Per valorizzare i mostri e renderli più incisivi potete decidere che ogni mostro abbia una Riduzione del Danno pari a metà del suo Grado di Sfida ($\frac{GS}{2}$/-)

Multiattacco

Una creatura che può effettuare più attacchi durante il suo round ha l'abilità Multiattacco. L'Azione Multiattacco consuma 2 Azioni anche se porta più di 2 attacchi. Ogni attacco segue le recole del multiattacco (pag. 43).

Altre Azioni elencate sotto Multiattacco ma non facente parte di quelle elencate nella descrizione del Multiattacco costano sempre 2 Azioni.

Regole dell'Afferrare per i Mostri

Molti mostri possiedono un attacco speciale che gli permette di afferrare rapidamente la preda. Quando un mostro colpisce con un simile attacco, non deve effettuare un'ulteriore prova per determinare se l'afferrare riesce, a meno che l'attacco non dica altrimenti.

Una creatura afferrata dal mostro può usare un azione per tentare di sfuggirgli. Per farlo, deve riuscire una prova di Forza contrapposta (TS Tempra con bonus Forza) contro la DC di fuga nel blocco statistiche del mostro. Se non viene fornita una DC di fuga, assumere che la DC sia uguale a al bonus del Tiro Salvezza su Tempra + Forza 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 (giavellotti, macigni..), e 2d10 proiettili per un'arma a proiettili come un arco o una balestra.

Reazioni

Se un mostro può compiere qualcosa di speciale con le sue reazioni, è riportato qui. Se una creatura non ha reazioni speciali, questa sezione è assente.

Uso Limitato

Alcune abilità speciali hanno restrizioni sul numero di volte che possono essere usate.

X/Giorno. L'annotazione "X/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata X volte prima che il sorga l'alba per recuperare gli usi consumati. Ad esempio, "1/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata una volta prima che il mostro debba aspettare la nuova alba.

Ricarica X-Y. L'annotazione "Ricarica X-Y" indica che il mostro può usare un'abilità speciale una volta e che l'abilità ha una probabilità casuale di ricaricarsi ogni round seguente di combattimento. All'inizio di ciascun round del mostro, tira un d6. Se il risultato è uno dei numeri dell'annotazione di ricarica, il mostro recupera l'uso dell'abilità speciale. L'abilità si ricarica anche all'alba di un nuovo giorno.

Ad esempio, "Ricarica 5-6" indica che un mostro può usare la sua abilità speciale una volta. Poi, all'inizio del round del mostro, recupera l'uso dell'abilità se tira 5 o 6 su di un d6.

Alphonse de Neuville - Hetzel edition of 20000 Lieues Sous les Mers

Equipaggiamento

Il blocco statistiche si riferisce all'equipaggiamento, oltre le armi o le armature utilizzate dal mostro. Una creatura che normalmente indossa abiti, come un umanoide, si assume sia abbigliato in maniera appropriata.

Puoi equipaggiare i mostri con ulteriore equipaggiamento 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 possono eseguire azioni speciali al di fuori del proprio round, ed 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 round. Solo un'azione aggiuntiva può essere usata alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Una creatura con azioni aggiuntive recupera all'inizio del suo round le azioni aggiuntive che ha usato. Non è obbligata ad usare le sue azioni aggiuntive e non può usare le azioni aggiuntive mentre è inabile o altrimenti incapace di effettuare azioni. Se sorpresa, non può usarle fin dopo il suo primo round di combattimento.

Se una creatura assume la forma di una creatura con azioni aggiuntive, magari tramite un incantesimo, non ne ottiene però le azioni aggiuntive, le azioni da tana.

La Tana di una Creatura

Una creatura con azioni aggiuntive può presentare una sezione che ne descrive la tana e gli effetti speciali che vi può creare mentre si trova lì, o per propria volontà o semplicemente grazie alla sua presenza. Questa sezione si applica solo alle creature leggendarie che trascorrono molto tempo nelle loro tane ed è altamente probabile che li 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 10, perdendo i pareggi, la creatura può usare una delle sue opzioni di azioni da tana. Non può farlo mentre è inabile o altrimenti incapace di effettuare azioni. Se sorpresa, non può farne uso fino a dopo il suo primo round di combattimento.

Tipologie di Tesoro

Ogni tipologia di creatura può preferire un tipo di tesoro (inteso come oggetti, monete, gemme...) diverso. Questi sono solo suggerimenti su come costruire il tesoro del mostro.

- **Aberrazione** Molte aberrazioni hanno scarsa considerazione per i tesori, possedendo solo quel che prendono dai resti delle loro vittime precedenti. Altre sono avversari astuti che usano vari oggetti magici e tesori per potenziare le loro capacità.
- **Animale** Gli animali non si curano affatto dei tesori, lasciando invece monete e oggetti con i resti dei loro pasti. Per quelli con un tesoro,

quest'ultimo in genere si trova nelle loro tane, sparso tra le ossa e gli altri scarti.

- **Bestia Magica** Curandosi poco dei valori, la maggior parte delle bestie magiche è unicamente in cerca del suo prossimo pasto. I nascondigli di queste creature sono spesso disseminati di ninnoli preziosi e oggetti magici.
- **Costrutto** Il solo tesoro portato dai costrutti generalmente è parte del costrutto stesso, come un'arma o un oggetto magico. I costrutti, però, vengono tipicamente usati per sorvegliare tesori o oggetti magici di maggior valore.
- **Drago** Noti per i loro preziosi tesori, i draghi spesso rimuginano su pile di monete, gemme, oggetti magici e altri oggetti costosi.
- **Esterno** Gli esterni sono tra i tipi di creature più vari e di conseguenza potrebbero avere davvero qualsiasi tipo di tesoro su di loro o nascosto nei loro rifugi. Il Narratore dovrebbe considerare la singola creatura quando determina il tipo di tesoro che più si adatta a quell'esterno.
- **Folletto** Sopra ogni altra cosa, i folletti danno valore agli oggetti belli e magici. Hanno scarsa considerazione per gli strumenti di scambio e commercio usati dalle razze più civilizzate, come monete e valori.
- **Melma** Le melme non concepiscono cose come i tesori e lasciano tutto quel che trovano nella loro ricerca del prossimo pasto. Qualsiasi tesoro possano trasportare è completamente accidentale.
- **Non Morto** I tesori trasportati dai non morti variano a seconda che si tratti o meno di una creatura intelligente. I non morti privi di intelletto tipicamente hanno solo i miseri valori che portavano con sé in vita, raramente davvero utilizzabili come tesori, mentre quelli intelligenti sfruttano una vasta gamma di oggetti magici per distruggere i viventi.
- **Parassita** Come le altre creature senza mente, i parassiti non bramano tesori, sebbene queste creature talvolta si trovino a infestare aree dove sono custoditi dei valori.
- **Umanoide** Le creature di questo tipo sono molto variegate, ma persino gli umanoidi più primitivi usano equipaggiamento e oggetti magici in qualche misura. In gruppi più grandi, come le comunità, gli umanoidi spesso possiedono una grande quantità di tesori che custodiscono collettivamente.
- **Vegetale** Come gli animali, le creature vegetali non danno peso ai tesori, e tutto ciò che si potrebbe trovare dove crescono rappresenta semplicemente i resti non digeriti di una vittima precedente.

Punti Esperienza per GS

Ogni mostro se *sconfitto* concede un certo ammontare di Punti Esperienza da suddividere tra tutti i partecipanti allo scontro.

Questa tabella indica per GS i Punti Esperienza relativi.

Tabella: Grado di Sfida e Punti Esperienza

GS	PX	GS	PX	GS	PX
0	10	9	5000	21	33000
1/8	25	10	5900	22	41000
1/4	50	11	7200	23	50000
1/2	100	12	8400	24	62000
1	200	13	10000	25	75000
2	450	14	11500	26	90000
3	700	15	13000	27	105000
4	1100	16	15000	28	120000
5	1800	17	18000	29	135000
6	2300	18	20000	30	155000
7	2900	19	22000		
8	3900	20	25000		

Io sono il mostro che gli uomini che respirano bramerebbero uccidere. Io sono Dracula. (Dracula di Bram Stoker)

I Mostri

?!

Le creature qui presentate vogliono essere un esempio, corposo, dei nemici che i tuoi amici potrebbero incontrare. Attenzione, non è detto che siano tutti nemici o per forza che abbiano intenzione negative.
Creature più civilizzate avranno una loro condotta etica e morale individuale, anche all'interno di uno stesso gruppo di "nemici" c'è chi potrebbe essere più "nemico" o semplicemente indifferente.
Sfrutta le peculiarità e unicità delle creature per creare incontri non scontati e sfidanti dal punto di vista tattico. Non essere scontato ma neanche assurdo nelle scelte, deve sempre esserci della coerenza nel scegliere le creature.

Amon Goth: Il controllo è potere. Questo è il potere.
Oskar Schindler: è per questo che ci temono?
Amon Goth: Abbiamo il potere di uccidere. Per questo ci temono.
Oskar Schindler: Ci temono perché abbiamo il potere di uccidere arbitrariamente. Un uomo commette un reato, doveva pensarci, lo facciamo uccidere e ci sentiamo in pace. O lo uccidiamo noi stessi e ci sentiamo ancora meglio. Questo non è il potere però! Questa è giustizia, è una cosa diversa dal potere. Il potere è quando abbiamo ogni giustificazione per uccidere e non lo facciamo.
Amon Goth: è questo il potere?
Oskar Schindler: L'avevano gli imperatori questo. Un uomo ruba qualcosa, viene portato davanti all'imperatore e si lascia cadere per terra tremante, implora per avere pietà. E' conscio che sta per andarsene. E l'imperatore lo perdona, invece. Quell'uomo, immeritevole, lo lascia libero.
(Schindler's list - La lista di Schindler, Film, 1993)

Aboleth
Grande aberrazione, legale malvagio
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 22
Punti Ferita 135 (18d10 + 36)
Movimento 3 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +5, Volontà +11
Competenze Consapevolezza +10, Storia +12
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Linguaggio delle Profondità, telepatia 36 m
Sfida 10 (5900 PX)

Anfibio. L'aboleth può respirare aria e acqua.

Nube di Muco. Mentre è sott'acqua, l'aboleth è avvolto da muco mutante. Una creatura che entri a contatto con l'aboleth, o che lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 da botta. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di 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 livello 3 o più. Quando la creatura si trova al di fuori di un corpo d'acqua, subisce 6 (1d12) danni da acido ogni 10 minuti a meno che la sua pelle non venga bagnata prima che siano passati questi 10 minuti.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni da botta.

Schiavizzare (3/Giorno). L'aboleth prende a bersaglio una creatura che può vedere entro 9 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 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.

Ogniqualvolta il bersaglio affascinato subisce danni, può ripetere il Tiro Salvezza. Se lo riesce, l'effetto termina. Non più di una volta ogni 24 ore, può ripetere il Tiro Salvezza quando si trova almeno a 1,5 chilometri di distanza dall'aboleth.

Azioni Aggiuntive

L'aboleth può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntive alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. L'aboleth recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Individuare. L'aboleth effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Risucchio Psichico (Costa 2 Azioni). Una creatura affascinata dall'aboleth subisce 10 (3d6) danni e l'aboleth recupera un numero di Punti Ferita pari al danno subito dalla creatura.

Spazzata di Coda. L'aboleth effettua un attacco di coda.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Acquatico

Organizzazione: Solitario, coppia, nidiata (3-6) o branco (7-19)

Tesoro: Doppio

Descrizione

Come suggerisce il loro aspetto primitivo, gli ermafroditi aboleth sono fra le più antiche forme di vita al mondo. Già antichi quando gli dei cominciarono ad interessarsi del Piano Materiale, gli aboleth hanno sempre vissuto lontani dagli altri mortali: sono alieni, freddi e sempre occupati ad intessere piani. Un tempo governavano il mondo in un vasto impero, ed oggi vedono le altre forme di vita come cibo o schiavi… a volte entrambe le cose assieme. Disprezzano gli dei, poiché ritengono di essere loro i veri signori del creato, un aboleth è lungo 7 metri e pesa circa 3,2 tonnellate. Nelle più oscure profondità del mare, gli aboleth abitano ancora nelle loro grottesche città, ciclopiche e nauseabonde. Sono serviti da innumerevoli schiavi presi da ogni nazione, sia terrestre che marina, e quelli terrestri sono doppiamente schiavi dei loro padroni e del loro muco, che permette loro di respirare sott'acqua, gli aboleth incontrati da soli sono di solito esploratori provenienti da queste città nascoste, in cerca di nuovi schiavi.

Angeli

Angelo Deva

Medio celestiale, legale buono

FORZA +4

DESTREZZA +4

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +5

CARISMA +5

Iniziativa +4 – **Difesa** 22

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Movimento 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +13, Volontà +11

Competenze Percepire Emozioni +9, Consapevolezza +9

Resistenze ai Danni da Luce; da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, affaticamento, spaventato

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 10 (5900 PX)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del deva sono magici. Quando il deva colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 4d8 danni da Luce aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del deva è il Carisma (DC 17 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). Il deva può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, con l'uso delle sole componenti verbali:

A volontà: *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*: +19 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni da botta più 18 (4d8) danni da Luce.

Tocco Guaritore (3/Giorno). Il deva entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 20 (4d8 + 2) Punti Ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Mutare Forma. Il deva può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del deva).

Nella nuova forma, il deva mantiene le sue statistiche di gioco e la facoltà di parlare, ma la sua Difesa, metodi di movimento, Forza, Destrezza e sensi speciali vengono rimpiazzati da quelli della nuova forma, e ottiene qualsiasi statistica o capacità (Azioni aggiuntive e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi piano di con Tratti buono

Organizzazione: Solitario, coppia, o squadriglia (3-6)

Tesoro: Doppio (Spadone Infuocato +1, altro tesoro)

Descrizione

I deva movanici compongono i ranghi della fanteria delle armate celesti, sebbene trascorrano la maggior parte del loro tempo pattugliando il Piano Positivo, quello Negativo e quello Materiale. Sul Piano Positivo sorvegliano le anime buone erranti. Sul Piano Negativo combattono i non morti e altri strani esseri che cacciano nel famelico vuoto. Le loro rare volte sul Piano Materiale hanno solitamente lo scopo di portare aiuto a potenti mortali, quando un grande pericolo

minaccia di far cadere nelle mani del male un intero regno.

Angelo Planetar
Grande celestiale, legale buono
FORZA +7
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +6
CARISMA +7
Iniziativa +5 – **Difesa** 27
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Movimento 12 m, volo 36 m
Tiri Salvezza Tempra +23, Riflessi +21, Volontà +22
Competenze Consapevolezza +11
Resistenze ai Danni da Luce;
Immunità alle Condizioni affascinato, affaticamento, spaventato, armi +1
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 16 (15000 PX)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del planetar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 5d8 danni da Luce aggiuntivi (già indicati nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il planetar riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del planetario è il Carisma (DC 20 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). Il planetario può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *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.

Azioni

Multiattacco. Il planetar effettua due attacchi da mischia.

Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (4d6 + 7) danni taglienti più 22 (5d8) danni da Luce.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il planetar entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 30 (6d8 + 3) Punti Ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Arrabbiato:

- il Planetar evoca le potenze angeliche in suo aiuto. Usando 3 Azioni evoca 1d4 Angeli Deva.

- Il Planetar causa un danno critico (2d6) ogni volte che colpisce fino a fine combattilmento. Costa 1 Azione.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi piano con Tratti buono
Organizzazione: Solitario o coppia
Tesoro: Doppio (Spadone Sacro +3)
Descrizione
I planetar sono i generali delle armate celestiali volti alla distruzione del male. Un planetar è di norma alto 2,7 metri e pesa circa 250 kg. Sono ottimi diplomatici, ma contro gli immondi preferiscono una guerra piuttosto che negoziare una pace.

Angelo Solar
Grande celestiale, legale buono
FORZA +8
DESTREZZA +6
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +7
SAGGEZZA +7
CARISMA +10
Iniziativa +7 – **Difesa** 31
Punti Ferita 243 (18d10 + 144)
Movimento 15 m, volo 45 m
Tiri Salvezza Tempra +29, Riflessi +27, Volontà +28
Competenze Consapevolezza +14
Resistenze ai Danni da Luce;
Immunità ai Danni Vuoto, Veleno, armi +2
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento, spaventato, arma +2
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 21 (33000 PX)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del solar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 6d8 danni da Luce aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il solar riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del solar è il Carisma (DC 25 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). Il solar può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *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 +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il solar effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 27 (6d8) danni da Luce.

Arco Lungo dell'Uccisione. *Attacco con arma a distanza*: +30 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 27 (6d8) danni da Luce. Se il bersaglio è una creatura

con 100 Punti Ferita o meno, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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.

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 round 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 30, subendo 14 (4d6) danni da fuoco più 14 (4d6) danni da Luce se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo riesce.

Sguardo Accecante (Costa 3 Azioni). Il 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 18 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 con Tratti buono

Organizzazione: Solitario o coppia

Tesoro: Doppio (Armatura Completa +5, Spadone Danzante +5, Arco Lungo Composito +5)

Descrizione

I solar sono i più potenti fra gli angeli, solitamente braccio destro di una divinità o campioni di cause che portano beneficio ad un intero mondo o piano. Un solar ha di solito aspetto quasi umano, anche se alcuni di essi somigliano ad altre razze umanoidi ed alcuni hanno anche forme più inusuali. Un solar è alto circa 2,7 metri, pesa circa 250 kg ed ha una voce profonda ed imperiosa, impossibile da ignorare. La maggior parte di essi ha pelle argentata o dorata.

Benedetti con una serie di capacità magiche più potenti, i solar sono avversari terribili in grado di uccidere da soli le più potenti creature malvagie. Fra i celestiali sono considerati i più eccellenti cercatori di tracce, ed i migliori fra loro, si dice, sono in grado di seguire tracce vecchie di giorni lasciate da un Diavolo della Fossa attraverso il Piano Astrale. Alcuni di essi prendono il 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 malvagi e nel Piano dell'Energia Negativa per distruggere queste creature alla fonte, prima che possano fare del male ai mortali. Alcuni fra i solar più antichi hanno portato a termine la loro missione, ed hanno fama di uccisori di creature oggi estinte.

I solar accettano il ruolo di guardiani, di solito di concetti soprannaturali o di oggetti o creature di grande importanza. Su un mondo, un gruppo di solar protegge i condotti di energia del sole contro i tentativi di spegnerlo e di portare tenebre eterne operati da razze malvagie come gli Elfi. Su un altro, sette solar vegliano su sette catene mistiche che tengono gli dèi del male imprigionati in un semipiano. Su un altro ancora, un solar con una spada fiammeggiante protegge il Paradiso Terrestre, impedendo a tutte le creature di entrare.

Nei mondi in cui gli dèi possono prendere forma fisica, i solar vengono inviati per diventare profeti e guru (spesso in guisa di mortali), gettando così le fondamenta di culti che diverranno grandi religioni. Nei mondi oppressi dal male, i solar sono i sacerdoti clandestini che portano speranza agli oppressi o che si lasciano martirizzare così che la loro essenza possa esplodere nelle regioni circostanti e crescere nel cuore dei futuri eroi.

Pur non essendo divinità, il potere dei solar si avvicina a quello dei semidei, e spesso fanno da consiglieri per le divinità più giovani o deboli. In alcune fedi politeiste, i mortali venerano uno o più solar come aspetti o servitori alla pari delle vere divinità (comunque mai senza l'approvazione della divinità in questione) o considerano i solar più famosi come figli, consorti o amanti delle vere divinità (cosa che, a seconda della divinità, potrebbe corrispondere al vero).

A differenza degli altri angeli, la maggior parte dei solar viene creata come diretta servitrice degli dèi, amalgamando anime buone ed energia divina pura, ma sempre più spesso questi potenti angeli vengono creati attraverso la "promozione" di angeli minori come deva e planetar. Raramente accade che anime particolarmente potenti e pure ascendano direttamente allo status di solar. 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
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 15, 12 mentre è prono
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Movimento 9 m, scavo 3 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +3
Sensi Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m,
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrata (DC 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, l'ankheg può mordere solo la creatura afferrata e ha +1d6 ai tiri di attacco contro di essa.
Spruzzo Acido (Ricarica 6). L'ankheg sputa acido in una linea lunga 9 metri e larga 1 metro, purché non stia afferrando nessuna creatura. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 popolose, ma la sua predilezione per la carne del bestiame e degli esseri umani li tiene lontano dalle zone disabitate. Il loro habitat favorito è rappresentato delle campagne rurali, dato che il terriccio smosso rende loro molto facile muoversi scavando. Si narra di ankheg più grandi che vivono nei deserti remoti, che si cibano di Scorpioni e Cammelli e vengono raramente in contatto con la civiltà (un ankheg del deserto è un ankheg avanzato Enorme).

In combattimento, gli ankheg preferiscono attaccare con il morso. Contro più avversari, un ankheg Afferra uno dei bersagli e tenta di ritirarsi sottoterra. Una creatura trascinata sottoterra può respirare, anche se con difficoltà (anche l'ankheg deve farlo, quindi i tunnel sono abbastanza porosi), ma spesso viene mangiata viva prima che i suoi compagni possano salvarla.

Gli ankheg scavano con le loro gambe e le mandibole, muovendosi velocissimi attraverso il terriccio, la sabbia e la ghiaia (non la roccia). Un ankheg che scava si ferma spesso a costruire tunnel, cospargendo le pareti con una densa secrezione orale. Se un ankheg vuole costruire un tunnel mentre scava deve muoversi a metà della propria velocità di scavare. Un tipico tunnel di ankheg è alto e largo 3 metri, di forma vagamente circolare e lungo da 18 a 45 metri ([1d10+5]×10). I gruppi di ankheg condividono lo stesso territorio e creano complesse reti di tunnel sotto le campagne, a volte creando voragini nei punti in cui troppi di essi scavano allo stesso tempo.

Anche se gli ankheg somigliano ad immensi insetti sono più intelligenti e, con un pò di tempo e un buon addestratore, possono diventare animali domestici o da carico. Il fatto che anche "addomesticati" gli ankheg tendano a sputare acido quando spaventati o sorpresi li rende poco sicuri nelle regioni più civilizzate, ma fra le razze selvagge, come gli Hobgoblin, i Trogloditi e soprattutto gli Orchi sono popolari come guardiani o perfino animali da salotto. Un ankheg può raggiungere una lunghezza di 3 metri e pesare circa 400 kg.

Arpia
Media mostruosità, caotico malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il randello.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (2d4 + 1) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Randello. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni da botta.

Canto Ammaliatore. L'arpia canta una melodia magica. Ogni umanoide e gigante entro 90 metri dall'arpia e che possa udire la canzone deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 11 o restare affascinato fino al termine della canzone. L'arpia deve effettuare un'azione bonus durante il suo prossimo round per continuare a cantare. Può smettere di cantare in qualsiasi momento. Il canto ha termine se l'arpia è inabile.

Mentre è affascinato dall'arpia, un bersaglio è inabile e ignora le canzoni di altre arpie. Se il bersaglio affascinato si trova a più di 1 metro dall'arpia, il bersaglio deve muoversi durante il proprio round per dirigersi verso l'arpia usando la via più diretta. Prima di muoversi in un terreno pericoloso, come lava o un pozzo, e prima di subire danno da qualsiasi fonte che non sia l'arpia, il bersaglio potrà ripetere il Tiro Salvezza. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun proprio round. Se il Tiro Salvezza ha successo, l'effetto ha termine per quel bersaglio.

Un bersaglio che riesce il Tiro Salvezza è immune al canto di quell'arpia per le successive 24 ore.

Ecologia

Ambiente: Paludi Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-12)

Tesoro: Standard (Armatura di Cuoio, Mazza chiodata e altro tesoro)

Descrizione

Spesso viste come creature malvagie e corrotte, le arpie sanno come gli altri pensano e agiscono. Questa capacità percettiva offre loro un vantaggio nel trovare i loro pasti preferiti. Sebbene le creature selvatiche cadano facilmente vittime del canto ammaliatore, queste malvagie donne-uccello preferiscono pasti conditi con complessi pensieri senzienti. Le facili prede rendono il pasto noioso.

Anche se in definitiva selvagge e senza alcun rimorso per le loro azioni, diverse arpie vivono presso le società umanoidi e si divertono a sfruttare le creature che reputano potenziali pasti.

Le arpie tendono ad indossare ninnoli e ciondoli rubati alle loro vittime, perché amano compiacersi dei brillanti ornamenti degli uomini. Da vicino queste creature trasudano del puzzo delle loro vittime divorate e raramente lasciano che le creature non ancora ammaliate si avvicinino troppo, cosicché non sentano l'odore del sangue e della putrefazione sulle loro penne. Per questo motivo, molte arpie si cospargono di profumi e oli aromatici.

Le arpie sono marcatamente differenti a seconda della regione in cui vivono. Alcune assomigliano ad una mescolanza di avvoltoi e donne, mentre altri portano sulle penne i tratti regali di falchi e falconi. Rare nidiate di arpie, in luoghi isolati e tropicali del mondo, hanno anche piume colorate come i pappagalli.

Azer

Media elementale, legale neutrale

FORZA +3

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +1

CARISMA +0

Iniziativa +1 – **Difesa** 18 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1

Immunità ai Danni Fuoco, Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Linguaggi Ignan

Sfida 2 (450 PX)

Armi Riscaldate. Quando l'azer colpisce con un'arma da mischia in metallo, infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi (già inclusi nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con l'azer o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da lui subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Fuoco Vivente. Un azer non ha bisogno di cibo, bevande o di dormire.

Illuminazione. L'azer irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Martello da Guerra. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni da botta, o 8 (1d10 + 3) danni da botta 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.

Banshee

Media non morto, caotico malvagio

FORZA -5
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 15
Punti Ferita 58 (13d8)
Movimento 0 m, volo 18 m (fluttua)
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +9, Volontà +5
Resistenze al Danno acido, fulmine, fuoco, suono; arma magica +1
Immunità al Danno da Vuoto, Veleno, Freddo, da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi elfico, comune, Exspiram
Sfida 4 (1100 PX)

Individuazione della Vita. La Banshee percepisce la presenza di creature che non siano non morti e costrutti entro un raggio di 5 chilometri. Conosce la direzione generale in cui si trovano, ma non la loro precisa ubicazione.

Movimento Incorporeo. La Banshee può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. La Banshee non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, la Banshee ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Tocco Corruttore. Attacco a Tocco: +6 al tiro per colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpito: 12 (3d6 +2) danni da vuoto.

Volto Terrificante. Ogni creatura che non sia un non morto situata entro 18 metri dalla Banshee e che sia in grado di vederla deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma con DC 15, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ogni suo round, subendo -1d6 se la Banshee si trova entro linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lui termina. Se un bersaglio supera il Tiro Salvezza o l'effetto per lui termina, quel bersaglio è immune al Volto Terrificante della Banshee per le 24 ore successive.

Lamento (1/Giorno). La Banshee emette un lamento funesto, purché non sia esposta alla luce del sole. Questo lamento non ha alcun effetto sui costrutti e sui non morti. Ogni altra creatura situata entro 9 metri da lei e in grado di udirla deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 15; se lo fallisce, scende a O Punti Ferita, mentre se lo supera, subisce 35 (10d6) danni psichici.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

La Banshee è lo spirito infuriato un elfa che ha tradito i propri cari o è stata a sua volta tradita. Impazzita per il dolore, la Banshee riversa la propria vendetta su ogni creatura vivente (innocente o colpevole) con il suo temibile tocco e le sue grida mortali.

Basilisco

Media mostruosità, disallineato

FORZA +3
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 17
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PX)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo round entro 9 metri dal basilisco e i due si possono vedere vicendevolmente, se non inabile il basilisco può obbligare la creatura ad effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 round. Se lo riesce, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Una creatura che non sia sorpresa, può distogliere lo sguardo per evitare il Tiro Salvezza all'inizio del suo round. In quel caso, non potrà vedere il basilisco fino all'inizio del suo prossimo round, 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*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti più Veleno del Basilisco.

Veleno: Veleno del Basilisco, F, istantaneo, 14, Rallentato 1/3r.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o colonia (3-6)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Il basilisco, spesso chiamato "Re dei Serpenti" è un rettile a otto zampe di indole aggressiva che ha la capacità di trasformare le creature in pietra con il suo sguardo. La leggenda narra che, come la Cockatrice, i primi basilischi nacquero da uova deposte da serpenti e covate da galli, ma ben poco nella fisiologia del basilisco lascia spazio a questa teoria.

I basilischi vivono in quasi tutti gli ambienti asciutti, dalla foresta al deserto, e la loro pelle tende a rispecchiare l'ambiente che li circonda: un basilisco del deserto può essere bronzeo o marrone, mentre uno che vive nelle foreste può essere di colore verde acceso. Tendono a usare come rifugio le grotte, le tane o altre zone riparate. Questi rifugi sono spesso segnalati da statue raffiguranti persone e animali in pose naturali, che non sono altro che i resti pietrificati degli sventurati imbattutisi in un basilisco.

I basilischi hanno la capacità di consumare le creature pietrificate; l'acido prodotto dal loro stomaco dissolve ed estrae sostanze nutrienti dalla pietra, sebbene il processo sia lento e inefficiente, il che li rende pigri e inerti. Di conseguenza, i basilischi raramente attaccano o cacciano le prede che evitano il loro sguardo, contando 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 3 metri, di cui la metà occupata dalla lunga coda, e pesa 135 chili. Alcune razze presentano delle piccole corna ricurve sul naso o piccole creste di pungiglioni ossuti sopra la testa simili a una corona. Sebbene siano creature in genere solitarie che si riuniscono solo per accoppiarsi e deporre le uova, in zone particolarmente pericolose possono riunirsi in piccoli gruppi per proteggersi e attaccare gli intrusi in massa.

Per motivi ignoti, le donnole 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, neutrale malvagio

FORZA +6

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +2

CARISMA +1

Iniziativa +3 – **Difesa** 23

Punti Ferita 168 (16d12 + 64)

Movimento 15 m, scalata 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi +14, Volontà +13

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Consapevolezza +6

Immunità al Danno elettricità

Sensi scurovisione 27 m

Linguaggi Draconico

Sfida 11 (7200 PX)

Azioni

Multiattacco. Il behir effettua due attacchi: uno con il morso e uno per stritolare.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 1 m, una creatura di taglia Grande o inferiore.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni da botta più 17 (2d10 + 6) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (DC 16 per fuggire) Se il behir non sta già stritolando un'altra creatura, il bersaglio è afferrato e intralciato fino al termine dell'afferrare.

Inghiottire. Il behir effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del behir, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del behir. Il behir può inghiottire solo una creatura alla volta.

Se il behir subisce 30 o più danni in un singolo round da una creatura che ha inghiottito, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 al termine di quel round o vomitare la creatura, che ricade prona in uno spazio entro 3 metri dal behir. Se il behir muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 5 metri di movimento, uscendo prona.

Soffio di Fulmine (Ricarica 5-6). Il behir esala fulmini in una linea lunga 6 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 16 e subire 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il Behir ricarica il soffio di fulmine. Costa 2 Azioni.

Ecologia
Ambiente: Colline e Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario o coppia
Tesoro: Doppio
Descrizione
Istintivo e bramoso, il behir trascorre gran parte del tempo a strisciare per le colline sabbiose e le rocce del deserto che formano il suo territorio, dando la caccia a tutte le creature che osano entrare nel suo territorio. Le sue sei paia di zampe robuste e dotate di artigli restano piegate ai suoi fianchi per gran parte del tempo, e si stendono solo in combattimento per afferrare i nemici, per Correre al galoppo o per Scalare i pendii delle scogliere a picco, tane di queste creature.

In media il behir è lungo 12 metri e pesa circa 1800 Kg. Oltre alle due corna prominenti sulla testa, molti hanno aculei decorativi a intervalli regolari lungo la spina dorsale.

Pur essendo territoriale e bestiale nella sua furia, il behir non è né stupido né necessariamente malvagio anche se, a causa del suo egocentrismo e della tendenza a rivendicare come sua ogni cosa esistente, entra spesso in conflitto con le altre razze. In quanto tale, un behir può essere corrotto o convinto da intrepidi negoziatori disposti ad avvicinarglisi. In questi casi, la tendenza di un behir ad attaccare prima e a ragionare poi (o non ragionare affatto) significa che chiunque cerchi di trovare un accordo deve avere dei validi motivi e far subito colpo sul behir con un'offerta allettante.

Spesso si dice che i behir siano in qualche modo legati ai draghi blu, ma la vera natura di questo Legame rimane un mistero. Molti draghi negano qualsiasi Legame e non vedono di buon occhio i behir per la loro scarsa intelligenza: un affronto che fa infuriare i behir, di per sé già impulsivi. Proprio per questo, molti behir portano rancore verso i draghi e sono pronti ad attaccare qualunque drago entri nel loro territorio.

Blatta Esplosiva
Piccolo Elementale, neutrale
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 45 (8d8 + 9)
Movimento 4 m, salto 9 m, scavare 2 m
Tiri Salvezza Tempra +5, Riflessi +6, Volontà +3
Resistenze al Danno da botta
Immunità al Danno da fuoco
Immunità alle Condizioni affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 5 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

individuazione del fuoco: la Blatta Esplosiva può percepire fuochi entro 100 metri di distanza, purché pari o superiori ad una torcia

Scavare: la blatta esplosiva può scavare nel terreno solido a metà del proprio movimento.

Azioni
Multiattacco. la Blatta Esplosiva può effettuare 1 attacco di carica oppure emettere una poltiglia di fuoco.

Carica. Attacco da mischia: +6 a a colpire, portata 1 metro, un bersaglio.

Colpisce: 12 (3d6 + 3) danni da botta. La creature deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 11 o cadere prona.

Poltiglia di Fuoco Attacco da distanza: +7 al colpire, gittata 3 metri. La Blatta Esplosiva rigurgita un liquido appiccicoso e infiammabile all'aria. Ricarica 1/3-6.

Colpisce: 18 (4d6 + 6) danni da fuoco. Tiro Salvezza su Riflessi DC 13 per dimezzare.

Morte: Quando la Blatta Esplosiva muore la gelatina all'interno a contatto con l'aria esplode tutto intorno, nel raggio di 1 metro attorno alla blatta le fiamme causano 12 (4d6) di danno, Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare.

Ecologia
Ambiente: caverne calde
Organizzazione: Solitario, nido (8-64)
Tesoro: Diamante 1d4x1d50mo
Descrizione
Le Blatta Esplosive sono creature native tra il piano elementale del fuoco e della terra. Solitamente attirati da ambienti ricchi di fiamme, pietra o almeno caldo e terra. Dalla forma proporzionata a quelli di una comune blatta se non lunga circa 40 cm e pensante circa 4 kg, è una creatura completamente priva di intelletto agendo solo per puro istinto. Sono ormai comuni nella caverne prossime a vulcani o tane di drago rosso essendosi abituate a vivere su Yeru.

Nel nido dove dimorano c'è almeno una regina che comanda le blatte, estremamente più grossa e forte. Le Blatte Esplosive si nutrono di carbone, legni bruciati, carcasse bruciate. Sono estremamente golosi di diamanti che una volta bruciati sono delle vere e proprie leccornie.

B.O.C.
grande mostruosità, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 17
Punti Ferita 42 (8d8 + 10)
Movimento 13 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +5
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +8, Consapevolezza +6

Resistenza +4 ai Tiri Salvezza agli incantesimi della Lista Illusione

Sensi scurovisione 20 m, visione crepuscolare 18 m

Linguaggi comune, può solo comprenderlo

Sfida 4 (1100 PX)

Azioni

Multiattacco. Il B.O.C effettua due attacchi con artigli ed uno con il morso, oppure effettua due attacchi con i tentacoli

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio, 1 danno da Sanguinamento.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni da taglio.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: per ogni artiglio che ha colpito il B.O.C ottiene +2 al colpire con il morso. +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d8 + 6) danni da taglio.

Tentacoli. *Attacco con arma da mischia*: Ogni tentacolo può colpire fino a 6 metri di distanza ed ognuno può colpire un bersaglio diverso, +6 al colpire.

Colpisce: 6 (1d4 + 4) danni da botta

Deflettere la luce. Il B.O.C. è costantemente influenzato da un effetto che ne altera la posizione, ogni Tiro per Colpire ha -1d6. Questa penalità si elimina se si può attaccare il B.O.C. senza usare la vista per individuarlo.

Il B.O.C. piega costantemente la luce intorno a se apparendo quasi un metro spostato rispetto alla sua reale posizione. Questa abilità non è influenzata da visioni di tipo normali, solo visione del vero, vista cieca o senso tellurico possono percepire correttamente il B.O.C.

Ecologia

Ambiente: Colline e foreste

Organizzazione: Solitario, coppia oppure branco (2d4)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Il Black Ops Cat meglio conosciuto con B.O.C. è un grande felino predatore, ovviamente di colore nero. Feroce, insaziabile, uccide per il gusto di cacciare. Agisce solitamente in branco ed è estremamente fedele al gruppo.

Bugbear

Media umanoide (goblinoide), caotico malvagio

FORZA +2

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA -1

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +2 – **Difesa** 17

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +1

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Sopravvivenza +2

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin

Sfida 1 (200 PX)

Attacco di Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni aggiuntivi dall'attacco.

Bruto. Un'arma da mischia infligge un dado aggiuntivo di danno quando il bugbear colpisce con essa (già incluso nell'attacco).

Azioni

Mazza Chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia o 5 (1d6 + 2) danni perforanti a gittata.

Ecologia

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o banda da guerra (7-12 più 2 Guerrieri di 1° livello e 1 capitano di 3°-5° livello)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Scudo Leggero di Legno, Mazza chiodata, 3 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione

Il bugbear è il più grande degli esponenti della razza Goblinoide, un bruto dai movimenti pesanti che supera di almeno una testa la maggior parte degli Umani. Sono solitari che preferiscono vivere ed uccidere da soli piuttosto che in tribù, sebbene non sia insolito trovare una piccola banda di Bugbear che collabora o vive con una tribù di Goblin od Hobgoblin fungendo da guardia d'élite o carnefici.

I bugbear non formano grandi insediamenti come i goblin o nazioni come gli hobgoblin; preferiscono qualcosa di più piccolo e caotico che li lasci liberi di fare quello che preferiscono (uccidere e torturare) a un livello più personale. Gli umani sono le prede preferite dei bugbear, e la maggior parte di essi annovera la carne umana come uno degli alimenti principali della propria dieta. Macabri trofei quali orecchie e dita sono decorazioni comuni tra i bugbear.

I bugbear, quando si rivolgono alla religione, prediligono le divinità dell'omicidio e della violenza, con i vari signori dei demoni tra i preferiti. Un tipico bugbear è alto 2,1 metro e pesa 200 kg.

Bulette

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa +0 – **Difesa** 20

Punti Ferita 94 (9d10 + 45)

Movimento 12 m, scavo 12 m

Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +5, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +6
Sensi Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)
Salto da Fermo. Un bulette può saltare in lungo fino a 9 metri e in alto fino a 5 m con o senza la rincorsa.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (4d12 + 4) danni perforanti.
Salto Letale. Se il bulette può saltare di almeno 3 metri come parte del suo movimento, può usare poi questa azione per atterrare in piedi in uno spazio che contiene una o più creature. Ciascuna di queste creature deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra o Riflessi DC 16 (a scelta del bersaglio) o venire gettata prona e subire 14 (3d6 + 4) danni da botta più 14 (3d6 + 4) danni taglienti. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce solo la metà dei danni, non è gettata prona, e viene spinta di 1 metro fuori dello spazio del bulette in uno spazio non occupato a scelta della creatura. Se non ci sono spazi non occupati a gittata, la creatura cade prona nello spazio del bulette.
Arrabbiato: La boulette si ricarica delle ultime energie, recupera tre volte il suo GS in punti ferita. Costa 1 Azione.
Ecologia
Ambiente: Colline Temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Creazione di uno sconosciuto mago del passato, il bulette ora è diventato un feroce predatore di collina. Scavando rapidamente sotto il terreno, fende la superficie con la sua pinna dorsale lasciandosi dietro una scia caratteristica. Il bulette balza fuori, liberandosi da pietre e terriccio, per fare a pezzi la sua preda senza rimorsi, dando così origine al suo soprannome di ”squalo terrestre”.

I bulette sono noti per il pessimo carattere, e attaccano creature molto più grandi di loro senza alcuna paura. Bestie solitarie tranne per le occasionali coppie in fase riproduttiva, passano la maggior parte del tempo pattugliando i loro territori, che possono superare i 4 km2, cacciando e punendo gli intrusi con una furia in grado di scuotere i pendii delle colline.

I bulette sono macchine perfette per divorare e distruggere ossa, armature e anche oggetti magici con le loro possenti mascelle e l'acido ribollente del loro stomaco. In mancanza d'altro, un bulette potrebbe sgranocchiare oggetti comuni, ma per qualche ragione non mangia volontariamente carne di elfo, segno forse di un coinvolgimento della magia elfica nella loro creazione, o di nani, anche se può far strage dei membri di entrambe le razze. Gli Halfling, invece, sono tra i cibi preferiti di queste bestie, e non ci sono Halfling assennati che si avventurino nel territorio di un bulette a cuor leggero.

Il bulette è un combattente astuto, e sorprende i nemici con agilità impressionante. Una delle sue tattiche preferite è lanciarsi alla carica e balzare sulla preda attaccando con i suoi artigli affilati come rasoi. Si dice che la carne dietro la cresta dorsale della bestia sia particolarmente tenera, e che quanti vogliano o riescano ad attendere che la pinna venga sollevata nella concitazione del combattimento o dell'accoppiamento possano tentare di sferrare un colpo mortale in quel punto, anche se la maggior parte di quelli che hanno affrontato uno squalo terrestre concordano sul fatto che il miglior modo per vincere un combattimento con un bulette sia evitarlo del tutto.

Cavaliere Nero
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 28
Punti Ferita 171 (18d8+90)
Movimento 9 metri
Tiri Salvezza: Tempra +23, Riflessi +19, Volontà +20
Competenze Intimidire +12, Religione +8, Conoscenza Piani +8, Conoscenza Arcana +5
Resistenze al Danno freddo, fulmine
Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +1
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 36 m
Linguaggi Comune, Abissale, Exspiram
Sfida 18 (20000 PX)
Incantesimi. Il Cavaliere Nero ha CM 7. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma, +3 a colpire con attacchi da incantesimo. Il Cavaliere Nero conosce i seguenti incantesimi:
livello 1 (4 slot): *Comando, Dardo arcano, Onda rovente, scudo*
livello 2 (3 slot): *blocca persona, arma magica*
livello 3 (3 slot): *controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*
livello 4 (3 slot): *esilio, Punizione marchiante (con 1 critico magico automatico, danno da Vuoto)*
Natura Non Morta. Il Cavaliere Nero non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il Cavaliere Nero fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.
Resistenza allo Scacciare. Il Cavaliere Nero ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.
Azioni
Multiattacco. *3 attacchi con spada lunga +3*: +27 al colpire, portata 1 m, fino a tre creature differenti, oppure 1 colpo di spada con Corruzione

Colpisce: 13 (1d10+5+3) danni da taglio + Colpo Fiammeggiante (danno da Vuoto)

Corruzione: 15 (1d10+10) danni da taglio. L'obiettivo deve fare un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 oppure perdere un 1/10 di un punto Tratto legato ad un Patrono buono se presente.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: spada lunga +3 od armatura completa +3, il resto dell'equipaggiamento scompare con la morte del Cavaliere Nero.

Descrizione Dannato fin nel profondo della sua anima il Cavaliere Nero è l'antitesi del cavaliere di Sumkjr, anzi spesso nasce dalla corruzione di un cavaliere di Sumkjr. Avversario temibile, furbo, tattico, adora comportarsi e ragionare, malignamente, come una persona ancora viva. La sua tattica è di lanciare la Palla di Fuoco il prima possibile per poi consumare la vittima con Punizione marchiante.

Centauro

Grande mostruosità, neutrale buono

FORZA +4

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA -1

SAGGEZZA +1

CARISMA +0

Iniziativa +2 – **Difesa** 13

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 15 m

Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +3

Competenze Acrobatica +6, Consapevolezza +3, Sopravvivenza +3

Linguaggi Elfico, Silvano

Sfida 2 (450 PX)

Carica. Se il centauro si muove di almeno 9 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di picca durante lo stesso round, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti aggiuntivi.

Azioni

Multiattacco. Il centauro effettua due attacchi: uno con la picca e uno con gli zoccoli o due con l'arco lungo.

Picca. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Pianure e foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-10), tribù (11-30 più 3 cacciatori di 3° livello e 1 capo di 6° livello)

Tesoro: Standard (Corazza di Piastre, Scudo Pesante di Metallo, Spada Lunga, Lancia, altro tesoro)

Descrizione

Leggendari cacciatori e abili guerrieri, i centauri sono in parte uomini e in parte cavalli. Generalmente collocata ai margini della civilizzazione, questa stoica popolazione varia enormemente come aspetto: di solito il colore della pelle è molto abbronzato ma simile a quello degli umani delle regioni limitrofe, mentre la parte inferiore del corpo ha le tonalità degli equini locali. Hanno capelli e occhi di colore scuro e i tratti del volto piuttosto marcati, mentre la loro stazza totale dipende dalla taglia del cavallo di cui hanno la parte inferiore del corpo. Quindi, anche se un centauro medio è alto in piedi 2,1 metro e pesa più di 1000 kg, esistono molteplici varianti regionali, dagli esili corridori delle pianure ai massicci cacciatori di montagna.

I centauri vivono in media circa 60 anni. Distanti dalle altre razze e in conflitto con gli altri della loro specie, i centauri sono una razza antica che lentamente comincia ad accettare il mondo moderno. Anche se la maggioranza dei centauri vive ancora in tribù vagando per vaste pianure o ai margini di mistiche foreste, alcuni hanno abbandonato i modi isolazionisti dei loro antenati per stabilirsi in città cosmopolite. Spesso questi spiriti liberi sono considerati dei reietti e vengono disprezzati dalle loro tribù, e pertanto la decisione di abbandonarle è una scelta pesante. In alcuni casi, comunque, intere tribù guidate da capi progressisti hanno cominciato a commerciare o stringere alleanze con altre comunità di umanoidi, specie Elfi, a volte Gnomi, e più raramente Umani o Nani. Molte razze rimangono caute nei confronti dei centauri, però, per lo più a causa di leggende che li ritraggono come creature territoriali e feroci e dei periodici scontri violenti che essi hanno con i coloni testardi e i paesi in via di espansione.

Chimera

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA +2

CARISMA +0

Iniziativa +0 – **Difesa** 17

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +6, Volontà +8

Competenze Consapevolezza +8

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende il Draconico ma non può parlare

Sfida 6 (2300 PX)

Azioni

Multiattacco. La chimera effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con le corna e uno con gli artigli. Quando il soffio infuocato è disponibile, può usare il soffio al posto del morso o delle corna.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Corna. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). La testa di drago esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 15 e subire 31 (7d8) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: la Chimera brilla di energia. Ricarica il Soffio Infuocato. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (3-6) o stormo (7-12)

Tesoro: Standard

Descrizione

Le chimere sono mostruose creature nate dal male primordiale. Odiose e fameliche, cacciano sia a terra che in aria. La testa di drago di una chimera può essere di qualunque tipo di drago malvagio, con il soffio corrispondente e le ali generalmente dotate delle stesse scaglie della testa. Le chimere parlano con tre voci che si sovrappongono, ma lo fanno raramente, tipicamente solo per adulare una creatura più potente. Una chimera è alta al garrese 1 metro, raggiungendo la lunghezza di 4 metri e il peso di 350 kg.

Le chimere preferiscono la carne, ma possono sopravvivere di vegetali se necessario (anche se quando sono costrette a farlo il loro umore peggiora ulteriormente). Il fatto che volino significa che possono scegliere con attenzione le loro prede, e generalmente cacciano in vaste aree cercando quelle facili. Sono troppo stupide e belligeranti per acquisire seguaci, anche se a volte una tribù di coboldi può far loro delle offerte. Al contrario, sono abbastanza intelligenti e caparbie da essere mediocri animali domestici, e solo una creatura molto più potente di loro può riuscire a sottometterle. Possono formare collaborazioni paritarie con umanoidi rispettosi o creature simili, e acconsentono anche ad essere usate come cavalcature. Un branco di chimere ha una gerarchia simile a quella dei leoni, con un maschio dominante che comanda il gruppo e la maggior parte delle cacce svolte dalle femmine. Una chimera solitaria può essere un giovane maschio solitario o una femmina con i cuccioli nelle vicinanze.

Chuul

Grande aberrazione, caotico malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA -3

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa +0 – **Difesa** 18

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Movimento 9 m, nuoto 9 m

Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +4, Volontà +4

Competenze Consapevolezza +4

Immunità ai Danni Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende la Linguaggio delle Profondità ma non può parlare

Sfida 4 (1100 PX)

Anfibio. Il chuul può respirare aria e acqua.

Senso della Magia. Il chuul percepisce la magia entro 36 metri da sé. Questo tratto funziona come l'incantesimo *individuazione del magico* ma di per sé non è magico.

Azioni

Multiattacco. Il chuul effettua due attacchi con le chele. Se il chuul sta afferrando una creatura, può anche usare i suoi tentacoli una volta.

Chele. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta. Un bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire) se è di taglia Grande o inferiore e il chuul non sta già afferrando altre due creature.

Tentacoli. Una creatura afferrata dal chuul deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Paludi Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)

Tesoro: Standard

Descrizione

I chuul sono predatori corazzati simili ai crostacei, sempre in agguato sotto la superficie degli stagni e dei pantani poco profondi, che escono dal loro nascondiglio per afferrare le loro prede con le loro chele e poi paralizzarle con i tentacoli della bocca prima di mangiarle vive.

I chuul sono eccellenti nuotatori, ma preferiscono attaccare le creature terrestri o abituate ad acque poco profonde. Una volta afferrate le loro vittime, i chuul spesso le trascinano nell'acqua profonda. I lucertoloidi sono le prede preferite dei chuul, anche se le pallide specie di chuul che vivono nei sotterranei preferiscono morlock, duergar, incauti elfi e altri sfortunati che si avvicinano troppo ai loro corsi d'acqua sotterranei, ad eccezione dei trogloditi il cui sapore i chuul trovano particolarmente disgustoso.

I chuul sono sorprendentemente intelligenti e molti si impegnano in inutili speculazioni sulle loro origini e motivazioni. Parlano un cinguettante e gorgogliante dialetto del Comune, ma pochi di essi sono inclini a chiacchierare con quanti non siano della loro razza, e se esiste una società chuul al di fuori del frenetico periodo degli amori, nessuno lo ha ancora scoperto. Al contrario, le menti dei chuul sembrano de-

dite solo alla ricerca del luogo perfetto in cui tendere un'imboscata per attaccare altre creature intelligenti e a come decorare le loro elaborate tane con trofei delle loro vittime. Anche se i chuul sembrano non interessati all'utilizzo di utensili, hanno un bisogno compulsivo di collezionare quelli delle loro vittime. Un tipico chuul è alto 2,3 metri e pesa 325 kg.

Coboldo
Piccola umanoide (coboldo), legale malvagio
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA -2
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 5 (2d6 - 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +0, Riflessi +1, Volontà -2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 1/8 (25 PX)

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha -1d6 ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Tattiche di Branco. Il coboldo ha +1d6 ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Pugnale. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Fionda. *Attacco con arma a distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni da botta.

Ecologia
Ambiente: Foreste temperate o sotterranei
Organizzazione: solitario, gruppo (2-4), nido (5-30 più un ugual numero di non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello) o tribù (31-300 più di 35% di non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 2 tenenti di 4° livello, 1 capo di 6°-8° livello e 5-16 Ratti Crudeli)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Lancia, Fionda, altro tesoro), 2d6 monete d'argento

Descrizione
I coboldi sono creature dell'oscurità, che si incontrano più facilmente in enormi dedali sotterranei o negli angoli bui delle foreste dove il sole non batte mai. A causa della somiglianza fisica, i coboldi si proclamano a gran voce eredi della stirpe draconica e destinati a governare la terra sotto l'ala dei loro grandi cugini divini, ma la maggior parte dei draghi li considera poco più che insetti fastidiosi. Ma, anche se proclamano discendenze divine e l'evidenza del loro destino, i coboldi sono consapevoli della loro debolezza. Codardi ed intriganti, non lottano mai apertamente se possono evitarlo, tendendo invece imboscate e trappole, rintanandosi nei loro dedali dietro una coltre di rozzi ma ingegnosi trabocchetti, o rovesciandosi sul nemico in vaste orde ululanti.

La tonalità dei coboldi varia anche tra i fratelli della stessa covata, spaziando tra i colori dei draghi di Tàhil, con una predominanza del rosso e porpora, e più di rado bianco, verde, blu e nero.

I coboldi hanno un debole per l'argento ma essendo pessimi minatori preferiscono predare dalle monete d'argento gli avventurieri e ne mangiano come fossero biscotti al burro. I coboldi possono digerire l'argento piuttosto velocemente e più mangiano più le loro squame sono luminose ed i coboldi sembrano sani.

Cockatrice
Piccola mostruosità, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 27 (6d6 + 6)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza Tempra +0, Riflessi +1, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o essere Rallentato 1/1r per via della progressiva pietrificazione. Se successivi morsi portano la creatura a non avere più Azioni la creatura è pietrificata per 24 ore.

Ecologia
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, squadriglia (3-5) o stormo (6-12)
Tesoro: Nessuno

Descrizione
Stupide, malevole e repellenti, le cockatrici sono evitate dalle altre creature per la loro capacità di trasformare la carne in pietra. Le leggende affermano che la prima cockatrice emerse da un uovo deposto da un gallo e covato da un rospo. Che questa storia sia vera o no, le cockatrici odierne si riproducono fra loro in tane terrificanti e sporche scavate a casaccio da almeno una dozzina di creature chioccianti. I maschi sono molto più numerosi delle femmine in questi stormi, e si distinguono solo per barbigli e creste. Una tipica cockatrice è alta poco più di 60 centimetri e pesa 2,5 kg.

Anche se la loro dieta consiste principalmente di semi e insetti pietrificati (che nello stomaco della creatura fungono sia da gastroliti che da nutrimento),

le cockatrici difendono ferocemente il loro territorio da tutto ciò che ritengono una minaccia, e i vagabondaggi dei maschi raminghi in cerca di nuovi luoghi dove costruire tane a volte li portano ad involontari contatti con gli umani, con risultati devastanti.

La strana capacità della cockatrice di trasformare le altre creature in pietra è la sua miglior difesa, e la sua tana è invariabilmente piena di resti dei nemici pietrificati. Per ironia della sorte, tuttavia, donnole e furetti, le creature che più probabilmente finiscono nei nidi delle cockatrici per mangiarne le uova, sembrano completamente immuni a questo effetto. Per ragioni sconosciute, le cockatrici sono sia terrorizzate che furiose con i galli comuni, e c'è la stessa probabilità che fuggano o attacchino quando avviene un confronto.

Couatl

Media celestiale, legale buono

FORZA +3

DESTREZZA +5

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +4

SAGGEZZA +5

CARISMA +4

Iniziativa +5 – **Difesa** 21

Punti Ferita 97 (13d8 + 39)

Movimento 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +13, Volontà +14

Resistenze al Danno da Luce

Immunità al Danno da arma non magica

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 4 (1100 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del couatl sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del couatl è il Carisma. Il couatl può lanciare questi incantesimi in maniera innata, usando solo componenti verbali:

A volontà: *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*: +8 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d6 + 5) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o restare avvelenato per 24 ore. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è privo di sensi. Un'altra creatura può effettuare un'azione per risvegliare il bersaglio.

Stritolare. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura di taglia Media o inferiore.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni da botta, e il bersaglio è afferrato (DC 15 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il couatl non può stritolare un altro bersaglio.

Mutare Forma. Il couatl può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del couatl).

Nella nuova forma, il couatl mantiene le sue statistiche di gioco e la facoltà di parlare, ma la sua Difesa, metodi di movimento, Forza, Destrezza e altre azioni vengono rimpiazzati da quelli della nuova forma, e ottiene qualsiasi statistica o capacità (Azioni aggiuntive e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale. Se la nuova forma ha un attacco di morso, il couatl può usare il proprio morso nella nuova forma.

Ecologia

Ambiente: foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)

Tesoro: Standard

Descrizione

I couatl sono servitori di divinità legali buone, anche se alcuni operano in maniera indipendente da qualsiasi entità superiore. Rispettati ed ammirati per la loro saggezza e bellezza, cercano di portare i mortali sulla retta via e usano i loro poteri per combattere il male, specie quelli noti per viaggiare tra i piani. Alcuni couatl sono visti come divinità benevole da società isolate e, anche se i couatl rabbrividiscono al solo pensiero di fingere di essere una divinità, consentono che si perpetuino questi malintesi poiché permettono loro di guidare queste società su sentieri di pace e cooperazione con i loro vicini. Un couatl è lungo circa 3,6 metri, con un'apertura alare di circa 5 metri e pesa 900 kg.

Come esterni nativi, i couatl devono mangiare. Preferiscono gli stessi alimenti dei veri serpenti, come mammiferi e uccelli, anche se è noto che divorano gli umanoidi malvagi. Poiché preferiscono passare il tempo a perseguire i loro intenti anziché cacciare, apprezzano le offerte di cibo, in particolare piccoli cinghiali e volatili. Un couatl talvolta mostra il suo apprezzamento a un avventuriero o a un gruppo che gli ha reso un servizio donandogli 1d4 delle sue brillanti piume colorate. 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

FORZA +4

DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa -1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Movimento 6 m, nuoto 6 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +4, Volontà +5
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2
Resistenze al Danno freddo, fuoco
Immunità al Danno Elettricità
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, affaticamento
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)

Assorbimento dei Fulmini. Ogni qual volta il cumulo strisciante subisce danni da fulmine, non subisce danni e recupera un numero di Punti Ferita pari al danno da fulmine inferto.

Azioni

Multiattacco. Il cumulo strisciante effettua due attacchi di schianto. Se entrambi gli attacchi colpiscono una creatura di taglia Media o inferiore, il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire) e il cumulo strisciante usa Avvolgere su di esso.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta.

Avvolgere. Il cumulo strisciante avvolge una creatura di taglia Media o inferiore che ha afferrato. Il bersaglio avvolto è accecato, intralciato e impossibilitato a respirare, e deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 all'inizio di ciascun round del tumulo o subire 13 (2d8 + 4) danni da botta. Se il cumulo si muove, il bersaglio avvolto si muove con esso. Il cumulo può avvolgere solo una creatura alla volta.

Arrabbiato: Il Cumulo strisciante rilascia un'onda di elettricità. Tutte le creature entro 3 metri subiscono 3d6 di danno da elettricità. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Foreste o Paludi Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Standard

Descrizione

I cumuli striscianti, chiamati anche soltanto striscianti, sembrano masse vegetali in decomposizione. Sono piante carnivore intelligenti, con un debole per la carne elfica. Il cervello e gli organi sensoriali si trovano nella parte superiore del corpo. Di solito i cumuli striscianti hanno una circonferenza di 2,3 metri e sono alti da 1,8 a 2,7 metri. Pesano circa 1.900 kg.

I cumuli striscianti sono strane creature, più simili a un groviglio di rampicanti parassiti che ad una singola pianta dotata di radici. Sono onnivori, capaci di trarre sostentamento da qualsiasi cosa, avvinghiandosi agli alberi per succhiarne la linfa, inserendo le radici nel terreno per assorbire nutrienti semplici o consumando la carne e le ossa dalle prede.

I cumuli striscianti sono incredibilmente furtivi nel loro ambiente naturale. Si confondono con il terreno circostante e possono attendere immobili per giorni l'arrivo di una potenziale preda. Possono essere praticamente ovunque ed attaccare in qualsiasi momento senza alcun preavviso e senza curarsi che ci siano o meno sopravvissuti, fintanto che hanno da mangiare.

Di solito i cumuli striscianti conducono un'esistenza nomade e solitaria in profonde foreste e fetide paludi ma possono essere trovati anche sottoterra, in mezzo a boschetti di funghi. Voci preoccupanti parlano di gruppi di cumuli striscianti che si radunano intorno a grandi tumuli nelle profondità di giungle e paludi, spesso durante violente tempeste di fulmini. Il motivo di questo comportamento è sconosciuto, e molti saggi si chiedono se dietro non ci sia uno scopo oscuro ed alieno.

Demoni

Balor

Enorme immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +3
CARISMA +6
Iniziativa +5 – **Difesa** 29
Punti Ferita 262 (21d12 + 126)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +24, Riflessi +21, Volontà +22
Resistenze al Danno freddo, fulmine;
Immunità al Danno Fuoco, veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 19 (22000 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del demone sono magici.

Aura di Fuoco. All'inizio di ciascun round del demone, ciascuna creatura entro 1 metro da lui subisce 10 (3d6) danni da fuoco, e gli oggetti infiammabili che si trovano nell'aura e che non sono indossati o trasportati prendono fuoco. Una creatura che entri a contatto con il demone o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Spasmo Mortale. Quando il demone muore, esplode; ciascuna creatura entro 9 metri da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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*: +30 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o venire trascinato 7 metri verso il demone.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni taglienti più 13 (3d8) danni da fulmine. Se il demone ottiene un colpo critico, tira il danno tre volte, invece che due.

Teletrasporto. Il demone si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta, in uno spazio non occupato e che può vedere entro 36 metri.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o banda di guerra (1 Balor e 2-5 Glabrezu)

Tesoro: Standard (Spada Lunga Sacrilega+1, Frusta Infuocata+1, altro tesoro)

Descrizione

Quando la gente sussurra terrificanti racconti di creature demoniache, immagina per lo più un'imponente figura di fuoco e carne, un incubo cornuto armato di frusta e spada fiammeggianti, che vola nella notte in cerca delle sue prede. Il demone che queste persone temono è il Balor, e questa paura è pienamente giustificata, dal momento che pochi demoni possono eguagliare il possente Balor in forza o in brutalità.

Nell'Abisso, i Balor sono per lo più al servizio dei signori dei demoni, in qualità di generali o capitani (quando non si tratti di balor estremamente potenti, noti come signori dei balor). Un balor solitamente comanda vaste legioni di demoni e, sebbene spesso consenta a questi servi bramosi e sbavanti di combattere le sue battaglie, è tutt'altro che un codardo. Se si presenta l'opportunità di unirsi ad uno scontro, sono pochi i balor che scelgono di trattenersi.

Un Balor è alto 4,2 metri e pesa 2.250 kg. Solo le anime mortali più crudeli possono alimentare la creazione di un balor: a differenza degli altri demoni, spesso occorrono numerose anime di potenti malvagi per far nascere un nuovo balor.

Demogorgone

enorme immondo (principe demone), caotico malvagio

FORZA +9

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +8

INTELLIGENZA +5

SAGGEZZA +3

CARISMA +7

Iniziativa +5 – **Difesa** 35

Punti Ferita 468 (26d10+208)

Movimento 15 metri, nuotare 9m

Tiri Salvezza: Tempra +34, Riflessi +28, Volontà +29

Competenze tutte +15

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco

Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +2

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato

Sensi Visione del vero 40 m

Linguaggi tutti, telepatia 45 m

Sfida 26 (90000 PX)

Incantesimi. Il Demogorgone ha CM 20. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma, +7 a colpire con attacchi da incantesimo. Il Demogorgon conosce i seguenti incantesimi:

A volontà: Individuazione del magico, Immagine maggiore

livello 3 (4 slot): *dissolvi magie, paura, telecinesi*

livello 4 (1 slot): *immagine proiettata, regressione mentale*

Natura Demoniaca. Il Demogorgone non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Demogorgone fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Resistenza allo Scacciare. Il Demogorgone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Due teste. Demogorgone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro essere cieco, sordo, svenuto

Azioni

Multiattacco. *2 attacchi con tentacolo*: +30, portata 3 metri, una creatura. Tutti gli attacchi di Demogorgone sono considerati magici +2.

Colpisce: 35 (4d12 +9) danni da botta. La creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 36 od i suoi Punti Ferita massimi scendono dello stesso ammontare.

Sguardo Demogorgone fissa una creatura che può vedere entro 40 metri. Il bersaglio deve fare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 23.

Effetto Sguardo: Demogorgone sceglie uno di questi effetti oppure è a caso:

1. Sguardo Potente. Il bersaglio è svenuto fino al prossimo round o finché il Demogorgon è fuori dalla linea di vista

2. Sguardo Ipnotico. Il bersaglio è in dominato dal Demogorgone che ne stabilisce ogni azione. Questo sguardo necessità dell'utilizzo di entrambe le teste del Demogorgon.

3. Sguardo della Follia. Il bersaglio è sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione che permane, senza Tiro Salvezza ulteriore, finché Demogorgone è in area di vista. Il Demogorgone non deve rimanere concentrato per il perdurare dell'effetto.

Azioni Aggiuntive

Il Demogorgone può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte da quelle sottostanti ed una per round solo al termine del round di un altra creatura.

Coda. Il Demogorgone attacca con la coda. +30 to al colpire, portata 5 metri, un obiettivo. Se colpi-

sce 31 Punti Ferita di danno da botta pi+ +4d6 danni da Vuoto

Sguardo di Follia. Demogorgone usa o lo sguardo Potente o lo Sguardo della Follia

Ecologia
Ambiente: Abisso
Organizzazione: Unico
Tesoro: Triplo

Descrizione Demogorgone è un enorme demone, principe dell'abisso e della follia alto circa 5 metri. Appare come un rettiloide bipede con due teste da babbuino, i colli sono lunghi e serpentini come le braccia tentacolari. Le due teste di Demogorgone sono hanno personalità distinte che si detestano. Spesso tentano di dominarsi a vicenda e molte delle storie che riguardano il Demogorgone trattano proprio su come una o l'altra testa cechi di dominare il tutto. Tra il Demogorgone ed Orcus c'é una forte rivalità.

Dretch
Piccola immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 18 (4d6 + 4)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +0, Volontà -1
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, telepatia 18 m (funziona solo con le creature che comprendono l'Abissale)
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.
Nube Fetida (1/Giorno). Un disgustoso gas verde si estende in un raggio di 3 metri dal demone. Il gas si propaga intorno agli angoli, e la sua area è oscurata leggermente. Rimane per 1 minuto o finché non viene disperso da un forte vento. Qualsiasi creatura che inizi il proprio round in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo round. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio, durante il suo round, può effettuare solo un'azione o una reazione.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5), gruppo (6-12) o folla (13+)
Tesoro: Nessuno

Descrizione
Anche il più infimo demone dell'Abisso è pericoloso e possiede la necessità impellente di spargere rovina e sgomento. Il miserabile dretch è tanto orripilante e fetido quanto crudele, anche se non possiede la forza ed il potere per riuscire a soddisfare la sua voglia di brutalizzare gli altri nel suo reame nativo. Lo scopo dell'esistenza dei dretch è quello di servire demoni più potenti come vittime sacrificabili, e solo pochi fortunati riescono a sopravvivere abbastanza a lungo da evolversi.

I dretch sono i bersagli preferiti dai dilettanti in evocazioni abissali. Relativamente deboli e facili da intimorire, i dretch spesso possono essere obbligati a lunghi periodi di servitù utilizzando vaghe promesse di opportunità di sfogare le loro frustrazioni e la loro rabbia contro avversari più deboli. Eppure il potenziale evocatore di dretch farebbe meglio a ricordarsi che questi demoni sono codardi ed infidi quanto gli altri demoni. Un dretch che si trova di fronte un nemico più potente sarà assai lieto di scambiare qualsiasi informazione di cui disponga in cambio della sua miserevole vita.

A differenza della maggior parte dei demoni, la sciatta personalità del dretch ed il suo disprezzo per il lavoro fisico prolungato raramente danno dei risultati. I dretch avanzati sono rari, ma quelli che riescono a trovare la forza in se stessi per diventare più di quello che erano al momento della loro creazione divengono i sovrani poveri dell'Abisso, crudeli ed amareggiati, che regnano su parassiti, anime spezzate, non morti privi di intelletto e altri dretch. I loro imperi sono limitati a tratti abbandonati di fogne sotto città dimenticate, instabili distese paludose evitate dalle menti più sensate ed altri sgraditi angoli dell'Abisso che persino i demoni considerano scomodi o ripugnanti. Eppure per i signori dei dretch questi regni sono i loro imperi, e li difendono con pietosa tenacia.

Un dretch è alto 1,2 metri e pesa 90 kg. I dretch solitamente si formano dalle anime di mortali malvagi ed indolenti: è sufficiente solo un piccolo frammento di anima per dare origine ad una nascita così orripilante. Una sola anima spesso può causare l'apparizione di una piccola armata di dretch, e la vista di un'orda di dretch appena nati che si liberano dalla protomateria pulsante dell'Abisso è al contempo nauseante e terrificante.

Glabrezu
Grande immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 22
Punti Ferita 157 (15d10 + 75)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +4, Volontà +11

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Vulnerabilità al Danno ferro freddo

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5000 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del demone è l'Intelligenza. Il demone può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *dissolvi magie, individuazione del magico, oscurità*

1/giorno ciascuno: *confusione, parola del potere stordire, volare*

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua quattro attacchi: due con le chele e due con i pugni. In alternativa, può effettuare due attacchi con le chele e lanciare un incantesimo.

Chela. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni da botta. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 15 per fuggire). Il glabrezu possiede due chele, ciascuna delle quali può afferrare un bersaglio.

Pugno. *Attacco in mischia con arma*: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni da botta.

Arrabbiato: il glabrezu crea un duplicato di se stesso dal piano delle ombre. Questo duplicato ha le stesse caratteristiche del glabrezu ma non attacca. Quando si attacca il glabrezu si ha un 50% di attaccare il duplicato d'ombra.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o drappello (1 glabrezu, 1 Succube e 2-5 Vrock) **Tesoro**: Standard

Descrizione

Mentre la Succube è un demone che adesca la sua preda sfruttandone i desideri e le necessità carnali, il glabrezu è un tentatore di altro genere. Feroce e dalla forma bestiale, il glabrezu è in realtà un maestro di inganni e bugie. Con la sua abilità di nascondere la sua vera forma dietro piacenti illusioni, usa la sua magia per esaudire i desideri degli umanoidi mortali, come forma di ricompensa per coloro che soccombono ai suoi inganni e raggiri. Un desiderio esaudito da un glabrezu appaga la necessità di chi lo esprime nel modo più rovinoso possibile, sebbene queste conseguenze possano non rivelarsi immediatamente tali. Un fabbro che fatica ad affermarsi potrebbe desiderare fama ed abilità nella professione scelta, solo per scoprire che il suo miglior patrono è un crudele e sadico omicida che usa le armi per promuovere i propri distruttivi desideri. Un uomo solo che esprime il desiderio di avere una compagna, potrebbe vedere il suo desiderio avverarsi con una sua vecchia fiamma ritornata alla "vita" in forma di vampiro, ed altri esempi di questo tipo. Il glabrezu è assai creativo nel soddisfare i desideri di un mortale.

Un glabrezu è alto 5,3 metri e pesa poco più di 3000 kg. Questi perfidi demoni si originano dalle anime dei traditori, dei falsi e dei sovversivi: anime di mortali che, in vita, giurarono il falso o utilizzarono il tradimento e l'inganno per rovinare le vite altrui.

Hezrou

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA 5 (-2)

SAGGEZZA +1

CARISMA +1

Iniziativa +3 – **Difesa** 20

Punti Ferita 136 (13d10 + 65)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +3, Volontà +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Vulnerabilità al Danno ferro freddo

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3900 PX)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo round entro 3 metri dal demone, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o restare avvelenata, -1 Forza e Destrezza, fino all'inizio del proprio round. Se riesce il Tiro Salvezza, la creatura è immune al fetore del demone gracidante per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 2 danni da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti e malattia Febbre Demoniaca minore.

Febbre Demoniaca minore: 1 minuto, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza.

Arrabbiato: Hezrou rilascia una nube di fetore incendiaria. Tutte le creature attorno a lui entro 3 metri devono fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare i 4d10 di danno da fuoco. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Tesoro: Standard

Descrizione
l'hezrou vive nelle vaste paludi, acquitrini e corsi d'acqua dell'Abisso, a suo agio sia nell'acqua che sulla terraferma. La presenza di un hezrou ha un effetto dannoso su flora, causando nodosità e mutazioni, e acque circostanti, rendendole maleodoranti e dal sapore salmastro, peculiarità più facilmente individuabili nel Piano Materiale che nell'Abisso. L'esposizione prolungata a questa corruzione causa orrende trasformazioni e deformità. Spesso intere comunità isolate di mutanti deformi devono il loro aspetto contorto non tanto ai loro depravati costumi quanto alla vicinanza di un hezrou.

Sebbene sia abbastanza intelligente, si può onestamente dire che un hezrou sprechi il proprio intelletto. Questi esseri preferiscono i piaceri più semplici: dormire, il gusto della tortura, la beatitudine di cibarsi di carne vivente o la gioia di sentire qualcosa di bello rompersi e sbriciolarsi nella stretta dei loro pugni. Non cercano spesso di costruire imperi o porsi alla testa di culti, sebbene pochi hezrou rifiuterebbero potenziali seguaci che vengano ad offrirglisi di loro spontanea volontà.

Queste mostruose e bestiali creature nascono dalle anime di mortali malvagi che hanno avvelenato se stessi, i loro parenti o il loro ambiente, ad esempio, drogati, assassini ed alchimisti che non si sono preoccupati di come i loro esperimenti avvelenassero il mondo naturale.

Marilith
Grande immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +5 – **Difesa** 26
Punti Ferita 189 (18d10 + 90)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +21, Riflessi +21, Volontà +19
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno Veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 16 (15000 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del demone sono magici.

Reattivo. il marlith può effettuare una Reazione di Parata durante ciscuno round.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua sette attacchi: sei con le spade lunghe e uno con la coda.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni da botta. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il demone può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, ma non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Reazioni

Parata. Il demone somma 5 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il demone deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Arrabbiato:

- la marilith affila le sue spade tra loro, ogni attacco con la spada lunga guadagna Sanguinamento 1/20. Costa 2 Azioni, dura fino alla fine del combattimento.

- la marilith condanna l'avversario all'abisso. Costo 2 Azioni. L'avversario deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà DC 29 o essere trasportato nell'abisso.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia o plotone (1 marilith, 1-3 Glabrezu e 3-14 Babau)
Tesoro: Doppio (6 Spade Lunghe, altro tesoro)
Descrizione
Sovrane di orde demoniache e regine di nazioni abissali, le temibili marilith servono i signori dei demoni come governanti, consigliere e persino amanti, eppure la loro supremazia come strateghe le rende particolarmente richieste come generali e comandanti d'armate. Le marilith più potenti non sono al servizio di nessuno e comandano invece fameliche legioni demoniache.

Una marilith è alta da 1,8 a 2,7 metri, lunga 6 metri dalla testa alla punta della coda, e pesa 2000 kg. Solo le anime malvagie più arroganti ed orgogliose, solitamente quelle di crudeli sovrani, sadici generali e signori della guerra particolarmente violenti, possono causare la nascita di una marilith.

Nalfeshnee
Grande immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +4 – **Difesa** 25
Punti Ferita 184 (16d10 + 96)
Movimento 6 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +9, Volontà +21
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 13 (10000 PX)

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone usa, se possibile, Aureola di Orrore. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni taglienti, 2 danni da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (5d10 + 5) danni perforanti e Febbre Demoniaca.

Febbre Demoniaca: 1 minuto, TS Tempra DC 23, 4 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza/4 ore.

Aureola di Orrore (Ricarica 5-6). Il demone emette una luce magica multicolore e scintillante. Ogni creatura entro 5 metri dal demone e che possa vedere la luce, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 15 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune all'Aureola di Orrore del demone gemente per le successive 24 ore.

Teletrasporto. Il demone si teletrasporta, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere fino a 36 metri di distanza. E' una Azione di Movimento.

Arrabbiato: il nalfeshnee mima le parole arcane ed in gesti visti entro 3 round precedenti e lancia un incantesimo di cui è stato testimone. Costa 3 Azioni.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario o banda di guerra (1 nalfeshnee, 1 Hezrou e 2-5 Vrock)
Tesoro: Standard

Descrizione

Sono pochi i demoni che comprendono le meccaniche interne che regolano l'Abisso come i nalfeshnee, e non è raro che questi demoni servano l'Abisso stesso invece che un signore dei demoni. Alcuni sovrintendono i reami organici che generano i nuovi demoni, mentre altri custodiscono luoghi di particolare importanza nei recessi nascosti del piano. Spesso il regno di un nalfeshnee nell'Abisso è superiore per forze e dimensioni al più grande dei regni mortali, in quanto questi demoni hanno una predisposizione naturale a governare ed imporre una sorta di ordine al caos dell'Abisso. Gli evocatori mortali spesso li richiamano per il loro folle ma impareggiabile intelletto, esaminando accuratamente gli accordi presi con questi demoni onde evitare eventuali conseguenze nascoste e risvolti non voluti, in quanto un nalfeshnee raramente accetta qualcosa che, in qualche modo contorto, non gli consenta di soddisfare le necessità ed i desideri dell'Abisso.

I nalfeshnee sono alti 6 metri e pesano 4000 kg. Sono creati dalle anime di malvagi mortali avari o bramosi, in particolare di coloro che hanno regnato su imperi di schiavitù, furto, brigantaggio e altri vizi ancora più violenti.

Orcus

enorme immondo (principe demone), caotico malvagio

FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +5
CARISMA +7
Iniziativa +5 – **Difesa** 30
Punti Ferita 390 (26d8+182)
Movimento 15 metri, volare 15 metri
Tiri Salvezza: Tempra +33, Riflessi +28, Volontà +31
Competenze tutte +13
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +2
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato
Sensi Visione del vero 40 m
Linguaggi tutti, telepatia 45 m
Sfida 26 (90000 PX)

Incantesimi. Orcus ha CM 17. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma, +7 a colpire con attacchi da incantesimo. Orcus conosce i seguenti incantesimi:

A volontà: Individuazione del magico, Tocco gelido
livello 3 (3 slot): *Dissolvi incantesimi*
livello 6 (3 slot): *Creare non morti*
livello 9 (1 slot): *Fermare il tempo*

Natura Demoniaca. Orcus non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Orcus fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Signore dei non morti. Orcus può sempre decidere il tipo di non morto che crea e questo rimane sotto il suo controllo per tempo indefinito, oltretutto può lanciare l'incantesimo in qualsiasi condizione si trovi.

Azioni

Multiattacco. *2 attacchi con bacchetta*: +30, portata 3 metri, una creatura. Tutti gli attacchi di Orcus sono considerati magici +3.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni da botta + 13 (2d12) da Vuoto

Coda Orcus colpisce con la sua coda. +30, portata 3 metri, una creatura

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni da botta + 18 (4d8) da Veleno

Azioni Aggiuntive

Il Orcus può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte da quelle sottostanti ed una per round solo al termine del round di un altra creatura.

Coda. Il Orcus attacca con la coda. +30 to al colpire, portata 5 metri, un obiettivo. Se colpisce 21 (3d8 + 8) danni da botta + 18 (4d8) da Veleno

Assaggio di Morte. Orcus lancia l'incantesimo Colpo Infuocato, in maniera blasfema, con danni da Vuoto

Ecologia
Ambiente: Abisso
Organizzazione: Unico
Tesoro: Triplo

Descrizione Orcus è il Principe Demone dei non morti. Predilige la compagnia e servizio dei non morti. Desidera vedere scomparire tutta la vita e questa trasformarsi tutta in una gigantesca necropoli di non morti sotto il suo comando. Orcus ha la testa e le gambe da capra, corna simili a montoni, un corpo gonfio, ali da pipistrello e una lunga coda.

Quasit

Minuscola immondo (demone, mutaforma), caotico malvagio

FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 7 (3d4)
Movimento 12 m (3 m, volo 12 m in forma di pipistrello; 12 m, scalata 12 m in forma di centopiedi; 12 m, nuoto 12 m in forma di rospo)
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +0
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 1 (200 PX)

Mutaforma. Il demone può usare 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 +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Morso in Forma di Bestia). *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o subire 5 (2d4) danni da veleno e restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, ponendo termine all'effetto se lo riesce.

Invisibilità. Il demone resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che il demone stia trasportando o indossando resta invisibile finché rimane in contatto con il demone.

Spavento (1/Giorno). Una creatura scelta dal demone che si trovi entro 6 metri da lui, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 10 o restare spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, con -1d6 se il demone è in linea di visuale, ponendo termine all'effetto prematuramente se riesce il Tiro Salvezza.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario o stormo (2-12)
Tesoro: Standard

Descrizione

Il quasit è forse il demone meno potente, ma non è tra i meno rispettati: persino i quasit si ritengono superiori alle orde di Dretch e, fedeli alla propria natura, i Dretch mancano del coraggio o degli stimoli necessari a dimostrare loro che si sbagliano. Il ruolo primario in vita di un quasit è quello di famiglio al servizio di un incantatore, ma quei quasit che sfuggono a questa umiliante servitù acquisiscono una volontà propria e sono molto più pericolosi. Un quasit tipico è alto 45 centimetri e pesa solo 4 kg.

Unici tra le orde demoniache, i quasit non nascono dalle anime di malvagi mortali deceduti, ma da anime viventi: quando un incantatore cerca di richiamare a sé un quasit come famiglio, la sua anima sfiora l'Abisso ed esso reagisce, creando dalla sua materia un quasit collegato all'anima dell'incantatore e generando un potente legame tra i due.

I quasit appena creati vengono alla luce direttamente nel Piano Materiale, dove diventano famigli e, finché sono soggetti alla volontà del loro padrone, lo odiano e disprezzano, dal momento che possono percepire il pulsare delle sua anima e sanno che potrebbero aspirare a qualcosa di più. Un quasit serve, eppure osserva e vigila nell'attesa di errori che possano costare la vita al suo signore, o meglio, che gli consentano di rivoltarsi contro il proprio padrone. Quando il padrone di un quasit muore, questi può cercare di seguirne l'anima nel Grande Oltre, superando un Tiro Salvezza su Volontà con DC 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: solitamen-

te insediandosi in un'area urbana dove ci sono molti individui da tormentare.

Vrock
Grande immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 104 (11d10 + 44)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +13, Riflessi +10, Volontà +6
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 6 (2300 PX)
Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
Azioni
Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.
Becco. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.
Speroni. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti.
Spore (Ricarica 6). Una nube di spore tossiche si diffonde in un raggio di 5 metri intorno al demone. Le spore si propagano intorno agli angoli. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o restare avvelenata. Mentre avvelenato in questo modo, un bersaglio subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ciascun suo round. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, ponendo termine all'effetto se lo riesce. Anche svuotare una fiala di Acqua santa sul bersaglio pone termine all'effetto.
Strillo Stordente (1/Giorno). Il demone emette uno strillo orripilante. Ogni creatura entro 6 metri da esso e che lo possa udire, e non sia un demone, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o restare stordita fino al termine del prossimo round del demone.
Arrabbiato: Il Vrock striscia il becco con gli speroni rendendoli ancora più affilati. Fino alla fine del combattilmente il danno causato da Becco e Speroni causa 1 danno da Sanguinamento fino ad un massimo di 10 danni.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-10)
Tesoro: Standard
Descrizione
Profani campioni dell'Abisso, i vrock incarnano tutta la rabbia, l'odio e la violenza di questo reame. Tanto voraci e grottescamente opportunisti quanto il saprofago a cui assomigliano, i vrock si deliziano nello spargimento di sangue, godendo del suono e delle sensazioni derivanti dallo strappare gli intestini ancora pulsanti da una creatura vivente.
Un vrock tipico è alto 2,3 metri e pesa 200 kg. Queste creature solitamente si originano dalle anime di malvagi mortali colmi di odio e di collera, in particolare coloro che erano criminali professionisti, mercenari o assassini.

Destriero da Incubo
Grande immondo, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Movimento 18 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +4
Immunità al Danno Fuoco
Linguaggi comprende Abissale, Comune e Infernale ma non può parlare
Sfida 3 (700 PX)
Conferire Resistenza al Fuoco. Il destriero da incubo può conferire resistenza al danno da fuoco a chiunque lo cavalchi.
Illuminazione. Il destriero da incubo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.
Azioni
Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta più 7 (2d6) danni da fuoco.
Passo Etereo. Il destriero da incubo e fino a tre creature consenzienti entro 3 metro da esso possono entrare magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale e viceversa.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli incubi sono fiammeggianti messaggeri di morte. Permettono solo alle creature più malvagie di cavalcarli, e non sono mai soltanto cavalcature, ma collaborano nella distruzione provocata dai loro cavalieri.

Diavoli

> L'inferno è vuoto, tutti i diavoli sono qui.
> (William Shakespeare, La Tempesta)

Diavolo Barbuto
Media immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +7, Volontà +3
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 3 (700 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Risoluto. Il diavolo non può essere spaventato finché riesce a vedere una creatura alleata entro 9 metri da lui.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la barba e uno con il falcione.

Barba. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.

Falcione. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 12 o perdere 5 (1d10) Punti Ferita all'inizio di ciascun suo round a causa della ferita infernale. Ogni volta che il diavolo colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 5 (1d10). Qualsiasi creatura può effettuare un'azione per bloccare la ferita con una prova riuscita di Saggezza (Pronto Soccorso) DC 12. La ferita si richiude anche nel caso in cui il bersaglio riceva della magia guaritrice.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-10) o truppa (10-40)
Tesoro: Standard (Falcione, altro tesoro)

Descrizione
Guerrieri scelti delle legioni infernali, i diavoli barbuti, o barbazu, combattono selvaggiamente in nome dei loro signori infernali e in battaglia comandano orde brutali di dannati. Si radunano e si addestrano con i loro falcioni forgiati negli inferi, tra le volte del terzo girone dell'Inferno, Erebo, ma ritornano inevitabilmente nel primo girone, Averno, per servire al fianco del temibile signore Barbatos.

I barbazu amano effettuare attacchi di carica con i loro falcioni e cercano di mantenere una distanza di 3 metri tra loro ed i loro avversari, così che possono utilizzare le loro caratteristiche armi ad asta con la massima efficacia. Contro un avversario che ha una portata superiore (oppure è in grado di evitare la tattica preferita del diavolo), gettano i falcioni e si affidano ai loro artigli ed alle orribili barbe. In posizione eretta i diavoli barbuti sono alti più di 1,8 metri (sebbene la posizione accovacciata che tengono in battaglia li faccia spesso sembrare più bassi) e pesano più di 100 kg.

Diavolo delle Catene
Media immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 20
Punti Ferita 85 (10d8 + 40)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +4, Volontà +3
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 8 (3900 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi con la catena.

Catena. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire) se il diavolo non sta già afferrando un'altra creatura. Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e subisce 7 (2d6) danni perforanti all'inizio di ciascun suo round.

Animare Catene (Ricarica dopo un 1 ora). Fino a quattro catene che il diavolo possa vedere e si trovano entro 18 metri da lui producono dei bordi affilati e si animano sotto il controllo del diavolo, purché quelle catene non siano né indossate né trasportate da qualcun altro.

Ogni catena animata è un oggetto con Difesa 20, 20 Punti Ferita, resistenza ai danni perforanti, e immunità ai danni da suono. Quando il diavolo usa Multiattacco durante il suo round, può usare ciascuna catena animata per effettuare un ulteriore attacco di cate-

na. Una catena animata può afferrare una creatura per conto proprio ma non può effettuare attacchi mentre afferra. Una catena animata ritorna al suo stato inanimato se viene ridotta a 0 Punti Ferita o se il diavolo è reso inabile o muore.

Reazioni

Maschera Snervante. Quando una creatura che il diavolo può vedere inizia il proprio round entro 9 metri dal diavolo, il diavolo può creare un'illusione per assomigliare all'amore perduto o un acerrimo rivale di quella creatura. Se la creatura può vedere il diavolo, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 14 o rimanere spaventata fino al termine del suo round.

Arrabbiato: il Diavolo delle Catene agita le catene davanti a se. Fino alla fine del combattimento la Difesa è 23. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, anello (3-6) o catena (7-20)
Tesoro: Standard

Descrizione Spesso classificati dai profani tra le fila dei diavoli infernali, i sadomasochistici non sono veri diavoli. Anche se alcuni sono noti per vivere all'Inferno, essi esistono al di fuori delle gerarchie stabilite dagli dei degli inferi e dai suoi arcidiavoli e a volte si possono trovare su altri piani, in particolare sul Piano delle Ombre. Molti suggeriscono che siano nativi dell'Inferno che esisteva prima dell'avvento della stirpe diabolica, anche se altri ipotizzano che siano stati portati sul piano da qualche sadica potenza. Indipendentemente dalle loro origini vagano per i piani assecondano il loro desiderio di causare e ricevere sofferenza, ricercando il dolore attraverso violenti rapimenti e sadiche depravazioni.

Diavolo Cornuto

Grande immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 6 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +17, Volontà +13
Resistenze al Danno freddo;
Immunità al Danno Fuoco, veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 11 (7200 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi da mischia: due con il forcone e uno con la coda. Può usare Scagliare Fiamma al posto di qualsiasi attacco da mischia.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d8 + 6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 17 o Sanguinare 10 (3d6). Ogni volta che il diavolo ferisce il bersaglio con questo attacco, il danno inflitto dal Sanguinamento aumenta di 10 (3d6).

Forcone. *Attacco con arma da mischia*: +18 colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14, o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce.

Scagliare Fiamma. *Attacco con incantesimo a Distanza*: +7 a colpire, gittata 45 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (4d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non sia indossato o trasportato, prende fuoco.

Arrabbiato: il Diavolo Cornuto risucchia la vita che i nemici stanno perdendo. Fino alla fine del round successivo tutti i Punti Ferita persi da Sangionamento per ferite da lui causate.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-10)
Tesoro: Standard (Catena Chiodata Sacrilega+1, altro tesoro)

Descrizione

Tra i più letali guerrieri degli arcidiavoli ed abili comandanti dei diavoli minori, i diavoli cornuti divulgano le regole dell'Inferno dovunque passano. Questi diavoli maggiori sono addestrati, forgiati e riforgiati per essere tra i più implacabili ed obbedienti guerrieri del multiverso. I diavoli cornuti delle truppe degli eserciti infernali sono noti come cornugon, mentre i più grandi tra loro sono chiamati malebranche.

Un diavolo cornuto tipico raggiunge la ragguardevole altezza di 2,7 metri, è dotato di ali con un'apertura di 4,2 metri, e pesa 350 kg.

Diavolo della Fossa

Grande immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +6
SAGGEZZA +4
CARISMA +7
Iniziativa +6 – **Difesa** 29
Punti Ferita 300 (24d10 + 168)
Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Tempra +27, Riflessi +22, Volontà +24
Resistenze al Danno freddo;
Immunità al Danno Fuoco, veleno, armi +2
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 20 (25000 PX)

Arma Magica. Gli attacchi con arma del diavolo della fossa sono magici.

Aura di Paura. Qualsiasi creatura ostile al diavolo che inizi il suo round entro 6 metri da esso, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà DC 21, a meno che il diavolo non sia inabile. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura è spaventata fino all'inizio del suo prossimo round. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce, la creatura è immune all'Aura di Paura del diavolo per le successive 24 ore.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore diavolo della fossa è il Carisma. Il diavolo della fossa può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico, palla di fuoco*

3/giorno ciascuno: *blocca mostri, muro di fuoco*

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua quattro attacchi: uno con il morso, uno con l'artiglio, uno con la mazza e uno con la coda.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni taglienti, 3/20 danni da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (3d10 + 8) danni da botta.

Mazza. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni da botta più 21 (6d6) danni da fuoco.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni perforanti. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 round. Il bersaglio avvelenato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia o concilio (3-9)
Tesoro: Doppio

Descrizione Sovrani di reami infernali, generali delle armate dell'Inferno e consiglieri degli arcidiavoli, i diavoli della fossa sono la personificazione del terribile e spaventoso apice della razza diabolica.

Massicci, dal fisico indomito e dotati di ingegnosi intelletti malvagi, questi diabolici tiranni possiedono grande autonomia sia al servizio degli arcidiavoli che nella loro sovranità su distese infernali di schiavi o quando sono impegnati a soggiogare i mondi mortali. Solidi muscoli si tendono sui loro giganteschi corpi, corazzati da spesse placche taglienti capaci di bloccare quasi tutti gli attacchi. Le fauci dotate di zanne grandi come pugnali ed i loro volti bestiali nascondono alcune tra le menti più insidiose dell'Inferno.

Nati nelle profondità di Nessus, il nono e più profondo girone dell'Inferno, i diavoli della fossa vengono creati dai ranghi dei cornugon e dei gelugon solamente dagli arcidiavoli e dai loro duchi. Sebbene molti viaggino fino ai gironi superiori e oltre l'Inferno, al comando delle legioni infernali, la maggior parte rimane nel Nessus, al servizio delle corti dei potenti dell'Inferno o in oscure congreghe dagli innominabili propositi.

I diavoli della fossa sono sempre alti più di 4,2 metri, con una apertura alare di oltre 6 metri ed un peso superiore ai 500 kg.

I diavoli della fossa sono signori del fuoco e prediligono i territori lambiti dalle fiamme. All'Inferno, questa loro predisposizione fa sì che Averno, Dite, Malebolge, Nessus, e Flegetonte siano i gironi che più facilmente ospitano i loro templi-cittadelle avvolti dalle fiamme. Fanatici ossessionati dalla superiorità diabolica e dalla più ferrea obbedienza, i diavoli della fossa, se lasciati agire indisturbati, radunano immensi eserciti, rastrellando le fosse dell'Inferno alla ricerca dei lemure più depravati per trasformarli in veri diavoli. Una volta certi di aver creato le legioni perfette, volgono la loro attenzione ai semipiani ed ai mondi mortali più vulnerabili, pregustandone la conquista.

Servitori degli arcidiavoli o di altri unici signori della guerra infernali, i diavoli della fossa si votano alla loro causa, obbedendo alla volontà dei nobili scelti da qualche Patrono oscuro nella speranza che, un giorno, riescano ad ottenere il favore del Principe dell'Oscurità o dell'Inferno stesso. Pur obbedienti alle gerarchie della propria razza, sono anche severi nel farne rispettare le regole e, se un diavolo della fossa si trovasse a servire un padrone indegno, si riterrebbe in dovere di deporlo. Pertanto, siano essi signori o servitori, i diavoli della fossa incarnano la volontà delle implacabili leggi dell'inferno e si assicurano che solo i diavoli più potenti possano (o osino) prosperare.

Solo i più potenti tra gli incantatori mortali possono od osano evocare un diavolo della fossa. Le reazioni di questo tipo di diavoli all'evocazione sono rapide e premeditate, solitamente caratterizzate da una furia incontenibile all'idea che un essere così insignificante possa sprecare il loro tempo immortale. Chi non riesce a fronteggiarne la bruciante rabbia viene ucciso e la sua anima dannata all'Inferno e posta al servizio del diavolo evocato. Chi riesce a controllare questi diavoli maggiori riesce anche ad intrigarli.

Un diavolo della fossa può servire rispettosamente un signore mortale per secoli, ma il suo scopo rimane sempre lo stesso: corromperne sempre più l'anima, assicurarsi la sua completa dannazione e, quando

questi alla fine muore, rivendicarne l'anima ed iniziare il processo per farne un servitore lemure totalmente corrotto.

I diavoli della fossa sono consapevoli di essere immortali e sono abbastanza intelligenti da avere una pazienza incredibilmente disciplinata. Pertanto i diavoli della fossa più antichi vedono nelle loro legioni i volti degli innumerevoli folli che un tempo hanno preteso di ritenersi loro padroni.

Diavolo del Ghiaccio
Grande immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 25
Punti Ferita 180 (19d10 + 76)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +16, Volontà +16
Immunità al Danno freddo, fuoco, veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi vista cieca 18 m, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 14 (11.500 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda. In alternativa effettua due attacchi: uno con la coda e uno con lancia.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 10 (3d6) danni da freddo, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni da botta più 10 (3d6) danni da freddo.

Lancia di Ghiaccio. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15, o avere per 1 minuto la velocità ridotta di 3 metri; durante ciascun suo round 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 round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. TS su Tempra DC 18 o Rallentato 1/1r.

Muro di Ghiaccio (Ricarica 6). Il diavolo forma magicamente un muro di ghiaccio opaco su di una superficie solida che possa vedere entro 18 metri da lui. Il muro è spesso 30 centimetri e largo fino a 9 metri per un massimo di 3 metri di altezza, oppure una cupola semisferica di massimo 6 metri di diametro. Quando la parete appare, ogni creatura nel suo spazio viene spinta fuori da esso tramite la via più breve. La creatura sceglie su quale lato del muro finire, a meno che la creatura non sia inabile. La creatura poi effettua un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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, da Vuoto e da veleno. Se una sezione viene distrutta, lascia una patina di aria gelida nello spazio che occupava prima il muro. Ogni volta che una creatura finisce per muoversi attraverso quest'aria gelida durante un round, consenziente o meno, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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.

Arrabbiato: il Diavolo di Ghiaccio punta al cuore del nemico e cerca di strapparlo. La creatura, entro 1 metro, deve fare un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 od avere il cuore strappato.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, squadra (2-3), concilio (4-10) o contingente (1-3 diavoli del ghiaccio, 2-6 diavoli cornuti e 1-4 diavoli d'ossa
Tesoro: Standard (Lancia Gelida+1, altro tesoro)
Descrizione

Strateghi illuminati delle armate dell'Inferno, gli insettoidi diavoli del ghiaccio sono tra le menti più ingegnose e crudeli dell'infermo. Un diavolo del ghiaccio nasconde nel suo petto un cuore ghiacciato trafugato ad un mortale, che gli permette di prendere decisioni libero da emozioni. Nati nel girone ghiacciato di Cocito, il settimo girone infernale, la maggior parte dei diavoli del ghiaccio migra a Caina, l'ottavo girone, dove complotta per dannare il mondo. Sebbene abbiano le sembianze più aliene e mostruose tra tutti i diavoli, a pochi altri viene accordato un maggiore rispetto.

In combattimento manda avanti i suoi sottoposti, così da poter valutare le tattiche, i punti di forza e le debolezze dell'avversario nelle retrovie, e fornire loro supporto con le sue capacità magiche, evitando di coglierli nell'area di effetto dei suoi incantesimi: atteggiamento non dovuto ad un senso di cameratismo, bensì alla fredda e logica verità che i suoi alleati possono sopravvivere più a lungo in uno scontro se non sono esposti a fuoco amico.

I Diavoli del Ghiaccio sono alti 3,6 metri e pesano approssimativamente 350 kg.

Diavolo d'Ossa
Grande immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 24
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Movimento 12 m, volo 12 m
Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +12, Volontà +7
Competenze Ingannare +7, Percepire Emozioni +6
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 9 (5000 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione oppure uno con la sua arma inastata uncinata e uno con il pungiglione.

Arma Inastata Uncinata. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, è afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il diavolo non può usare la sua arma inastata su di un altro bersaglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14, o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce.

Arrabbiato: il Diavolo d'Ossa attacca tutte le creature intorno a lui con l'arma inastata. Tutte le creature ne raggio di 3 metri subiscono un attacco di Arma Inastata Uncinata, senza essere afferrati. Costo 2 Azioni.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, squadra (2-3), concilio (4-10) o contingente (1-3 diavoli del ghiaccio, 2-6 diavoli cornuti e 1-4 diavoli d'ossa
Tesoro: Standard (Lancia Gelida+1, altro tesoro)
Descrizione
Strateghi illuminati delle armate dell'Inferno, gli insettoidi diavoli del ghiaccio sono tra le menti più ingegnose e crudeli nelle legioni dell'inferno. Noto come gelugon tra le fila dei diavoli, un diavolo del ghiaccio nasconde nel suo petto un cuore ghiacciato trafugato ad un mortale, che gli permette di prendere decisioni libero da emozioni. Nati nel girone ghiacciato di Cocito, il settimo girone infernale, la maggior parte dei diavoli del ghiaccio migra a Caina, l'ottavo girone, dove complotta per dannare il mondo da corti di gelido acciaio. Sebbene abbiano le sembianze più aliene e mostruose tra tutti i diavoli, a pochi altri viene accordato un maggiore rispetto.

In combattimento un gelugon manda avanti i suoi sottoposti, così da poter valutare le tattiche, i punti di forza e le debolezze dell'avversario nelle retrovie, e fornire loro supporto con le sue capacità magiche, evitando di coglierli nell'area di effetto dei suoi incantesimi: atteggiamento non dovuto ad un senso di cameratismo, bensì alla fredda e logica verità che i suoi alleati possono sopravvivere più a lungo in uno scontro se non sono esposti a fuoco amico. I gelugon sono alti 3,6 metri e pesano approssimativamente 350 kg.

Diavolo Spinoso
Piccola immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Movimento 6 m, volo 12 m
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 2 (450 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sorvolare. Il diavolo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Spine Limitate. Il diavolo possiede dodici spine caudali. Le spine usate ricrescono a mezzanotte.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il suo forcone o due con le sue spine caudali.

Forcone. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.

Spina Caudale. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o plotone (6-11)

Tesoro: Standard

Descrizione

Sentinelle delle volte dell'Inferno, carcerieri delle anime più nere e armi viventi delle forge infernali, i diavoli uncinati, noti ai diabolisti come hamatula, impongono ai dannati i loro ceppi e custodiscono il nefasto operato dei diavoli maggiori. Un hamatula ama sentire il sangue caldo sulle proprie spine e preferisce gettarsi nella mischia quando gli viene offerta l'opportunità di combattere.

Gli hamatula sono collezionisti ed organizzatori, e sono gli alleati favoriti di bramosi evocatori, dal momento che spesso portano con sé tesori tentatori dalle volte dell'Inferno o conoscono il sentiero per ottenere mortali ricchezze. Se lasciati agire liberamente, nei nascondigli di questi diavoli spesso fanno mostra i trofei trafitti di vecchie vittime, appesi come perverse collezioni di insetti su muri insanguinati.

La maggior parte dei diavoli uncinati è alta dai 2,1 metro in su e pesa 150 kg, sebbene i loro corpi asciutti e muscolosi sembrino più grossi per via degli spuntoni in continua crescita che fuoriescono dai loro corpi, taglienti come lame.

Erinni

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +2

SAGGEZZA +2

CARISMA +4

Iniziativa +3 – **Difesa** 24 (armatura di piastre)

Punti Ferita 153 (18d8 + 72)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +15, Volontà +14

Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata

Immunità al Danno Fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 12 (8400 PX)

Armi Diaboliche. Gli attacchi con arma dell'erinni sono magici e infliggono 13 (3d8) danni da veleno aggiuntivi quando colpiscono (già incluso negli attacchi).

Resistenza alla Magia. L'erinni ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'erinni effettua tre attacchi.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +17 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata con due mani, più 13 (3d8) danni da veleno.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +17 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza. Il veleno rimane finché non viene rimosso da un incantesimo *ristorazione inferiore* o simile.

Reazioni

Parata. L'erinni somma 4 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'erinni deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Arrabbiato: L'Erinni incanala la sua energia magica in un attacco. Il bersaglio dell'attacco viene colpito da una infernale fiamma che causa 12d6 di danno da Vuoto. Tiro Salvezza DC 18 Riflessi per dimezzare. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario o trio

Tesoro: Triplo (Arco Lungo Composito Infuocato+1 [Forza +5], corda, Spada Lunga+1)

Descrizione

Note con molti nomi, i Caduti, le Ali Cineree e le Furie, i diavoli conosciuti come erinni insultano la loro forma angelica con la loro brama di vendetta e sanguinosa giustizia. Carnefici, non giudici, le erinni volteggiano sopra i cornicioni affilati come lame di Dite, il secondo girone cosmopolita dell'Inferno, sempre attente a cogliere ogni occasione di battaglia, che sia a difesa dell'inferno, per il capriccio dei loro diabolici signori o per l'appassionata chiamata di capricciosi evocatori mortali. Tutte le erinni intrecciano con i loro stessi capelli letali corde viventi, che utilizzano in battaglia per intralciare e sollevare in aria i loro nemici, schernendoli e condannandoli per le loro trasgressioni prima di lasciarli precipitare da grandi altezze.

Le erinni sono angeli bellissimi ed oscuri che accrescono deliberatamente la propria sensualità con cicatrici e lividi. Eppure, nonostante la loro bellezza, le erinni non sono seduttrici: mancano loro la sottigliezza e la pazienza richieste per questa raffinata arte emotiva, poiché preferiscono risolvere i loro problemi con atti di rapida ed atroce violenza. Spesso una erinni tratterrà il suo colpo mortale mentre tenta di uccidere un nemico, solo per prolungarne le sofferenze. La morte è in genere l'unico modo per sfuggire alle attenzioni di una erinni, e quelle più potenti sono abilissime nel tenere i loro nemici in vita ma inermi, così da prolungare il loro tormento, arrivando addirittura a mantenerli vivi con la magia. Si dice che le più potenti torturatrici erinni siano dotate di capacità che permettono alle sofferenze da loro inflitte di perdurare anche dopo la morte del soggetto. La maggior parte delle erinni è alta poco meno di 1,8 metri e pe-

sa circa 70 kg, e le loro ali nere piumate hanno una apertura superiore ai 3 metri.

Imp

Minuscola immondo (diavolo, mutaforma), legale malvagio

FORZA -2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 10 (3d4 + 3)
Movimento 6 m, volo 12 m (6 m in forma di ratto; 6 m, volo 18 m in forma di corvo; 6 m, scalata 6 m in forma di ragno)
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Ingannare +4, Percepire Emozioni +3
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, Comune
Sfida 1 (200 PX)

Mutaforma. Il diavolo può usare 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 +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Pungiglione (Morso in Forma di Bestia). *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 dilettano ad ogni opportunità di viaggiare fino al Piano Materiale e di tentare astutamente i mortali, spingendoli a compiere atti sempre più depravati.

Volontariamente al servizio di incantatori nel ruolo di famigli, gli imp recitano la parte dei fedeli servitori, offrendo spesso ai loro padroni astuti consigli ed infernali intuizioni. In realtà, gli imp operano per inviare anime all'Inferno, accertandosi che l'anima del loro padrone, insieme a molte altre, sia destinata alla dannazione dopo la morte.

Gli imp variano molto in aspetto, in un ampio spettro di tratti bestiali e grotteschi, sebbene molti di essi abbiano la forma di un umanoide alato dalla pelle rossiccia, con lineamenti bulbosi. Il tipico imp è alto solamente 60 centimetri, ha un'apertura alare di 90 centimetri e pesa 5 kg.

Un imp su mille è dotato dell'abilità di comunicare telepaticamente con creature entro 15 metri ed il potere di modificare la propria forma in quella di un animale Piccolo o Minuscolo, come per effetto di un incantesimo Forma Ferina II. Questi imp consolari sono assai apprezzati dai diavoli potenti, che li inviano come servitori ai loro seguaci preferiti o per corrompere eroi mortali. Un imp consolare può essere evocato per mezzo del talento Famiglio Migliorato, ma solo da un incantatore di 8° livello o superiore. I diabolisti narrano di altre razze di imp con capacità altrettanto specializzate, ma se queste creature esistono realmente si tratta di casi estremamente rari.

Diversamente dagli altri diavoli, gli imp si ritrovano spesso liberi e soli nel Piano Materiale, in particolare dopo che sono stati evocati per servire come famigli ed i loro padroni sono morti (spesso, indirettamente, a causa delle macchinazioni dell'imp stesso). Senza alcun mezzo per poter fare ritorno a casa questi imp, liberi da ogni legame con padroni arcani, possono diventare pericolosi seccatori o persino porsi a capo di piccole tribù di sanguinosi umanoidi, quali Goblin o Coboldi.

Lemure

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA +0
DESTREZZA -3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa -3 – **Difesa** 8
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 5 metri
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +0
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare
Sfida 0 (10 PX)

Rinvigorimento Diabolico. Un lemure che muore nei Nove Inferi ritorna in vita con tutti i suoi Punti Ferita in 1d10 giorni a meno che non venga ucciso da una creatura con tratti buoni su cui sia stato eseguito l'incantesimo *benedire* o i suoi resti vengano cosparsi di Acqua santa.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Pugno. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni da botta.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5), sciame (6-17) o schiera (10-40 o più)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

I più infimi tra i diavoli, i lemure hanno origine dalle fila delle anime condannate all'inferno, masse informi di carne tremolante. La scintilla di istinto o di memoria che sopravvive nella loro coscienza addormentata solitamente dà forma ai loro tratti, che imitano quelli dei suoi torturatori o delle anime torturate che li circondano. Grotteschi ed inutili, i tratti di un lemure non rivelano nulla di quello che è stato un tempo. Molti sfoggiano diversi orribili volti o sono nulla più di colonne ribollenti di carne cancerosa. Solamente i loro arti bitorzoluti, che agitano in continuazione, sembrano funzionare correttamente, e vengono usati solo per distruggere qualsiasi forma di vita non infernale che si avvicini troppo.

I lemure in movimento si consolidano in forme alte più di 1,2 metri e pesanti più di 100 kg, sebbene questi disgustosi diavoli, quando stanno riposando, spesso hanno l'indistinto aspetto di masse di carne disciolta dai tratti deformi.

Sebbene siano tra le più rivoltanti creature esistenti, i lemure rivestono un ruolo vitale nella perversa ecologia dell'Inferno. Quando, al termine della sua esistenza mortale, un'anima viene dannata, sia perché adoratrice di forze diaboliche che per mancanza di fede in altre divinità, essa si unisce alle masse delle anime sofferenti che riempiono le pianure dell'Averno, il primo girone dell'Inferno. Qui iniziano i tormenti, mentre diavoli minori le sospingono assieme ad altri spiriti, preparandole all'arduo viaggio fino ad uno dei gironi dell'inferno più profondi, solitamente uno adatto alla punizione appropriata per i crimini commessi dall'anima, oppure semplicemente verso il dominio di un diavolo che necessita di nuovi schiavi. Una volta giunte nel regno della loro dannazione, le anime affrontano innumerevoli secoli di tormento per mano dei diavoli, di altri esseri malvagi e delle letali macchinazioni dell'Inferno stesso. Mentre l'essenza mortale impazzisce lentamente, queste creature dimenticano le loro vite, divenendo prima selvagge e infine poco più che automi guidati dall'odio e dalla paura. Dopo eoni di questa esistenza, il crudele procedimento dell'Inferno distrugge totalmente l'anima oppure, nel caso degli spiriti più profani, riconsacra questi esseri dimenticati sotto la forma di lemure, la forma di vita più elementare dei diavoli, insensate orde di carne putrescente e diabolica. Questi esseri ripugnanti si radunano in grandi masse, rivoltanti ondate formate da migliaia e migliaia di queste creature.

I diavoli maggiori sono in grado di riconoscere i più corrotti tra loro e, per mezzo di torture misteriose o grazie ai poteri stessi dell'Inferno, le riplasmano in veri diavoli, appena rinati e pronti a servire obbedienti nelle legioni dei dannati.

Dinosauri

Plesiosauro

Grande bestia, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Movimento 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +11, Volontà +9
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Trattenere il Fiato. Il plesiosauro può trattenere il fiato per 1 ora.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Acquatico Caldo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Il plesiosauro è un rettile acquatico dal lungo collo. Sebbene tecnicamente non sia un dinosauro, questa creatura ed i suoi simili si trovano spesso a cacciare in laghi ed oceani nei quali è facile trovare dei dinosauri.

Tirannosauro

Enorme bestia, disallineato

FORZA +7
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 136 (13d12 + 52)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +15, Riflessi +12, Volontà +10
Competenze Consapevolezza +4
Linguaggi -
Sfida 8 (3900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il tirannosauro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda. Non può effettuare entrambi gli attacchi contro lo stesso bersaglio.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 33 (4d12 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il tirannosauro non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Arrabbiato: il Tirannosauro è pervaso da furia assassina. Attacca qualsiasi creatura amica o nemica. Il Tiro per Colpire guadagna +1d6 ed il morso causa Sanguinamento 3/15.

Ecologia

Ambiente: Foreste e Pianure Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Il tirannosauro è un predatore primario che misura 12 metri di lunghezza e pesa 7000 kg.

Triceratopo

Enorme bestia, disallineato

FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa -1 – **Difesa** 16
Punti Ferita 95 (10d12 + 30)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +15, Riflessi +8, Volontà +5
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)

Carica Travolgente. Se il triceratopo si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 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*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (3d10 + 6) danni perforanti.

Pestone. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni da botta.

Ecologia

Ambiente: Pianure Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-8)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Il triceratopo è un erbivoro irascibile e caparbio. Un tipico triceratopo è lungo 9 metri e pesa 10000 kg.

Divora Cervelli

Piccola aberrazione, caotico malvagio

FORZA +1
DESTREZZA +6
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +0
CARISMA +3
Iniziativa +10 – **Difesa** 22
Punti Ferita 84 (8d8 + 48)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +14, Riflessi +14, Volontà +9
Resistenza al Danno armi non magiche, freddo, elettricità
Immunità al Danno Fuoco
Immunità alle Condizioni incantesimi dalle liste di magia Illusione e Charme
Sensi Vista Cieca 18 m
Linguaggi telepatia 50 m
Sfida 9 (3900 PX)

Occhi della Magia. Il Divora Cervelli ha Individuazione del Magico sempre attivo.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Divora Cervelli è il Carisma. Il Divora Cervelli può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *Confusione (un unico bersaglio), Infliggi Ferite Gravi, Invisibilità*

3/giorno: *Cura Ferite Moderate, Globo di Invulnerabilità*

Azioni

Multiattacco. Il Divora Cervelli può effettuare 4 attacchi, uno per artiglio

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +9 al a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 danni da taglio (1d4+1), 1 danno da Sanguinamento.

Abilità speciali

Furto del corpo

Spendendo 3 Azioni un Divora Cervelli può diventare minuscolo e strisciare nella bocca/naso/orecchie di una creatura indifesa o morta ed arrivare al cervello per nutrirsene. Si tratta di una azione che uccide la creatura. Il Divora Cervelli assume il controllo del corpo e lo può usare a suo piacimento, come se controllasse la vittima con un incantesimo Dominare Mostri. Il Divora Cervelli ha pieno accesso a tutte le capacità difensive e offensive dell'ospite tranne che per le capacità magiche e gli incantesimi (anche se il Divora Cervelli può comunque usare le proprie capacità magiche). Un corpo ospite non deve essere morto da più di 1 giorno perché questa capacità funzioni, e anche dopo essere stati occupati con successo i corpi si decompongono diventando inutilizzabili in 7 giorni (a meno che questo periodo venga prolungato con l'incantesimo Riposo Inviolato). Finché il Divora Cervelli occupa il corpo, conosce (e può parlare) i linguaggi conosciuti dalla vittima e le informazioni sulla

sua identità e personalità, ma non può possederne gli specifici ricordi e conoscenze. Il danno inflitto al corpo, che ha il doppio dei Punti Ferita originali, ospite non danneggia il Divora Cervelli e se il corpo ospite viene distrutto il Divora Cervelli esce ed è Stordito per 1 round.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, covata (2-6) o tribù (7-16)
Tesoro: Doppio
Descrizione
Un Divora Cervelli altro non è che un cervello di circa 50 cm dotato di 4 potenti zampe artigliate.

Ritenuti da qualcuno invasori provenienti da un'altra dimensione o pianeta, i sinistri divora Cervelli sono certamente una tra le razze più crudeli del mondo. Incapaci di provare emozioni o di sguazzare nei peccati del proprio piacere fisico, i divora cervelli sono costretti a rubare corpi per soddisfare la loro golosità, lussuria e crudeltà. Esistono storie che narrano di intere città sotterranee di queste creature che indossano corpi come se fossero vestiti per consumare spaventose orge e macabri festini. Divora Cervelli solitari spesso vivono in rovine o caverne ai margini delle regioni civilizzate per poter fare periodiche scorrerie in città per "acquistare" un nuovo allettante corpo.

Si dice che il giardino di Shayalia sia pieno di Divora Cervelli.

Un Divora Cervelli è lungo 90 cm e pesa circa 30 kg.

Dobi
Minuscola fatata
Forza: -3
Destrezza: -1
Costituzione: +2
Intelligenza: -2
Saggezza: +1
Carisma: +3
Difesa: 12 – **Iniziativa**: +0
Punti Ferita: 6 (1d8 + 2)
Movimento: 3 m, Nuotare 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +0, Volontà +1
Sensi: visione crepuscolare 18 m
Lingue: -
Sfida 0 (10 PX)
Immunità: al danno delle armi non magiche non da botta
Resistenza: danni da taglio, perforazione
Dobi Il Dobi si appiccica, per spostarlo è necessario essere gentili e chiederglielo.
Dobi Dobi Dobi Quando il Dobi subisce più di 3 punti ferita di danno con un arma non da botta si divide in due Dobi più piccoli ognuno con lo stesso ammontare di Punti Ferita rimasti al Dobi precedente.
Azioni
Dobi Dobi il Dobi proietta un aura di Calmare Emozioni come l'omonimo incantesimo ma non è concesso il Tiro Salvezza. Il Dobi può influenzare una sola creatura alla volta con il suo potere.
Ecologia
Ambiente: Paludi
Organizzazione: gruppo
Tesoro: Accidentale
Descrizione
"...Smossi le foglie dell'acquitrino e vidi a terra una strana palla di pelo, di circa dieci centimetri di diametro, di colore chiaro. Incuriosito lo raccolsi, accarezzando il suo pelo soffice e lo scrutai con attenzione. Sembrava non avere arti o segni di possedere un muso con occhi, orecchie, bocca, ma non appena lo accarezzai la palla vibrò, emettendo uno squittio.

Finalmente scorsi due occhietti neri e vispi aprirsi in tutto quel pelo e poi due orecchiette tonde spuntare, quindi due zampette corte ma robuste, adatte al salto, appoggiate a terra e altre due, sempre corte ma dotate di ben cinque dita ognuna, a mezza altezza.

- Dobi! - rispose l'animaletto, esprimendo una sorta di gioia ed entusiasmo. - Dobi dobi! -.

- Che carino! - esclamai, accarezzandolo. Era l'animaletto più tenero che avessi mai visto. - Ora però ti rimetto giù -.

- Dobi - rispose la palla di pelo. Portai a terra la mano, ma l'animale non si mosse. Provai a staccarmelo dalla mano, ma rimase appiccicato all'altra. Lo presi con due dita, tirando forte e lo appoggiai veloce a terra, ma subito mi saltò sul piede e vi rimase attaccato. Dovetti attraversare l'acquitrino con il dobi attaccato al piede, senza contare gli altri quattro che trovai avvinghiati all'armatura."

Dal *Viaggio nel primo mondo, libro di Federica Angeli*

Doppelganger
Media mostruosità (mutaforma), neutrale
FORZA +0
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +4 – **Difesa** 16
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +5, Volontà +6
Competenze Ingannare +6, Percepire Emozioni +3
Immunità alle Condizioni affascinato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PX)
Mutaforma. Il doppelganger può usare 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 +1d6 ai tiri di attacco contro qualsiasi creatura abbia preso di sorpresa.

Attacco di Sorpresa. Se il doppelganger sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi dall'attacco.

Azioni

Multiattacco. Il doppelganger effettua due attacchi da mischia.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni da botta.

Leggere Pensieri. Il doppelganger legge magicamente i pensieri di superficie di una creatura entro 18 metri da lui. L'effetto può penetrare le barriere, ma 1 metro di legno o terra, 50 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo, o un sottile foglio di piombo lo blocca. Mentre il bersaglio è a gittata, il doppelganger può continuare a leggerne i pensieri, purché la concentrazione del doppelganger non venga infranta (come la concentrazione di un incantesimo). Mentre legge la mente di un bersaglio, il doppelganger ha +1d6 alle prove di Saggezza e Carisma contro il bersaglio.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-6)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG

Descrizione

I doppelganger sono strani esseri che possono assumere la forma di coloro che incontrano. Nella sua forma naturale, la creatura somiglia più o meno ad un umanoide, ma snello e fragile, con membra magre e tratti facciali non del tutto formati. La sua carnagione è pallida, è glabro ed i suoi occhi sono bianchi e vacui.

I doppelganger preferiscono infiltrarsi in società dove possono ammassare ricchezza e potere, e vedono scarse prospettive nel fondare città coi loro simili. I doppelganger più giovani sperimentano le loro abilità su piccole tribù di orchi o goblin, poi si spostano in società più complesse come comunità naniche, elfiche e umane. Piuttosto che diventare bersagli occupando posizioni di comando, preferiscono mantenere il potere da dietro il trono, o usare molteplici identità per manipolare cittadini influenti o intere gilde.

I doppelganger fanno un uso eccellente della loro mimica naturale per tendere imboscate, trappole con esca e infiltrarsi nelle società umanoidi. Anche se di solito non sono malvagi, sono interessati solo a sé stessi e considerano tutti gli altri come giocattoli da manipolare ed ingannare. Piace loro moltissimo invadere le società umane per soddisfare i loro desideri; alcuni amano i complessi giochi politici mentre altri cercano continuamente di cambiare razza, sesso e partner amorosi. Nonostante non sia la norma, quei doppelganger che usano i loro doni per scopi crudeli e sadici sono molto famosi, e questi mutaforma sono i principali responsabili della sinistra reputazione della loro razza. Certamente, una creatura capace di cambiare forma è avvantaggiata quando cerca di evitare di essere catturata per i suoi crimini, ed alcuni doppelganger particolarmente malevoli godono nel troncare relazioni amorose inscenando tradimenti.

Delle voci insistenti parlano di doppelganger ancor più potenti capaci non solo di cambiare il loro aspetto, ma anche di far proprie abilità, ricordi ed anche capacità straordinarie e soprannaturali delle creature che scelgono di impersonare.

Draghi

> Oh maledetti possa Lynx chiudervi tutti i portali
> Oh assassini possa Sumkjir sterminarvi
> Oh devastatori possa Nedraf rompervi le ossa!
> (imprecazioni contro i Draghi)

I Draghi sono creature temibili, pericolose, antiche; rappresentano il potere stesso.

Ogni Drago ha pieno accesso a tutti gli incantesimi di una specifica lista di magia a seconda del proprio colore.

Questo accesso è garantito da Tàhil o Ljust a seconda che siano draghi fedeli ad uno o all'altro.

Ed è da questa distinzione che i draghi vengono suddivisi tra Draghi di Tàhil e di Ljust. I primi rappresentano a vario titolo e grado chaos, distruzione, violenza e morte, mentre i Draghi di Ljust sono l'emblema del buono, giusto, corretto, protettivo. Mentre i draghi di Tàhil sono solitamente definiti anche cromatici quelli di Ljust sono definiti metallici.

I Draghi di Ljust presenti su Yeru sono errori di trasporto, magari perché il portale di Tàhil si è aperto mentre un drago malvagio combatteva con un drago buono.

Fallire il Tiro Salvezza contro il soffio di un drago in maniera critica ne raddoppia i danni subiti mentre riuscire in maniera critica non ne dimezza ulteriormente il danno ricevuto.

- Ogni Drago può lanciare incantesimi sino ad un livello massimo pari ad un quarto del suo Grado si Sfida, con un minimo accesso al primo livello.
- Ogni Drago ha un numero di Punti Magia pari 5 volte il suo Grado di Sfida
- Ogni Drago ha un punteggio di Competenza Magica pari alla metà del suo Grado di Sfida

Tabella: accesso Lista di Magia per Draghi

Colore del Drago	Nome Lista magia
Bianco	Acqua
Blu	Aria
Giallo	Fuoco, Evocazione
Nero	Acqua, Necromanzia
Porpora	Terra
Rosso	Fuoco
Verde	Animali e Piante
Argento	Trasmutazione, Illusione
Bronzo	Abiurazione
Oro	Cura, Evocazione
Ottone	Divinazione
Rame	Invocazione

Tutti i Draghi hanno accesso alla lista di magia Universale e prediligono certi incantesimi che sono segnati nella loro descrizione.

Nella **Descrizione di ogni Drago Antico** troverete una breve descrizione del tipo di drago.

Nota: purtroppo non è vero che i draghi sono qui solo 300 anni, in realtà 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.

Draghi di Tàhil

Drago Bianco Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA +8

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +8

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA +2

Iniziativa +0 – **Difesa** 30

Punti Ferita 333 (18x3d6 + 144)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +28, Riflessi +20, Volontà +21

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +13

Immunità al Danno freddo, armi +1

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 20 (25000 PX)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove 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.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danni da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (2d8) danni da freddo.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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'opzione Aggiuntive alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia

Ambiente: Montagne Fredde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Bianchi sono tra i più selvaggi e "animali" di tutti i draghi. Amano i posti freddi e ghiacciati, trovando rifugio nelle valli più fredde come i picchi ghiacciati delle montagne e le steppe gelide.

I Draghi Bianchi hanno un aspetto selvaggio quasi sempre mostrano i denti e gli artigli sono estratti per muoversi agilmente sul terreno ghiacciato. Non hanno penalità di movimento su questi terreni.

Sfruttano il loro naturale camuffamento per aggredire e catturare le prede, sono ottimi cacciatori, molto intelligenti nello sfruttare l'ambiente.

Poco inclini alla magia sanno però soffiare schegge di ghiaccio molto più frequentemente di altri draghi. E' immune gli attacchi basati sul freddo e ghiaccio.

Le loro tane sono caverne ghiacciate nelle montagne o scavate nei ghiacciai più massicci.

I Draghi Bianchi hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista dell'Acqua ed è immune al freddo.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Scudo di Fuoco
- Tempesta di ghiaccio
- Tempesta di Nevischio

Drago Bianco Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA +6

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +6

INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 25
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +13, Volontà +14
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +11
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10000 PX)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove 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*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio, 1 danno da Sanguinamento.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 14 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo. **Attacco di Coda.** Il drago effettua un attacco di coda . **Individuare.** Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago Bianco Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi descrizione Drago Bianco Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Scudo di Fuoco
- Tempesta di ghiaccio
- Tempesta di Nevischio

Drago Bianco Giovane

Grande drago, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 20
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +7, Volontà +5
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +6
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2300 PX)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove 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*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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
Vedi descrizione Drago Bianco Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Scudo di Fuoco
- Tempesta di ghiaccio
- Tempesta di Nevischio

Drago Bianco Cucciolo
Media drago, caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, scavo 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno freddo
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.
Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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
Vedi descrizione Drago Bianco Antico.

Drago Blu Antico
Mastodontica drago, legale malvagio
FORZA +9
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 481 (26x3d6 + 208)
Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +31, Riflessi +23, Volontà +27
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Consapevolezza +17
Immunità al Danno Elettricità, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50000 PX)
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni da botta.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 24 o subire 16 (2d6 + 9) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia

Ambiente: Picchi montuosi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Blu abitano tra le nuvole, volando (e levitando) tra le tempeste.

I Draghi Blu hanno un aspetto serpentiforme, allungato ed legante, con corna lunghe all'indietro.

La faccia di un Drago Blu è meno segnata da increspature e rimane liscia. Sono gli unici draghi a non avere ali pur volando meglio di ogni altro drago.

La loro magica ma naturale capacità di volo unita al fatto di nutrirsi di elettricità ne fa creature prettamente volanti che quasi mai scendono a terra (e mai toccano terra considerandola impura e sporca!), preferiscono rimanere tra le nubi, specialmente tra quelle più scure e cariche di energia per nutrirsi

La tana del Drago Blu solitamente è tra i picchi più alti delle montagne possibilmente tanto alte da arrivare alle nubi. Questa non è mai coperta e spesso assomiglia a giganteschi nidi.

I Draghi Blu possono assimilare carne ma non vegetali, non traggono nutrimenti da ciò che mangiano avendo un metabolismo puramente elettrico.

Sono draghi sociali, che amano stare con i loro simili e sono molto protettivi con la loro prole. Solitamente non si trova mai un nido da solo, ma interi altopiani dominati da decine di draghi.

Non vanno d'accordo con i draghi viola che disprezzano per la scelta di aver rinunciato al volo per vivere sottoterra.

I Draghi Blu hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista dell'Aria ed è immune all'elettricità.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Nebbia mortale
- Invocare il Fulmine
- Tempesta di ghiaccio

Drago Blu Adulto

Enorme drago, legale malvagio

FORZA +7

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +6

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +2

CARISMA +4

Iniziativa +3 – **Difesa** 27

Punti Ferita 225 (18d12 + 108)

Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +21, Riflessi +16, Volontà +18

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +12

Immunità al Danno Elettricità

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 16 (15000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d10 + 7) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 20 o subire 14 (2d6 + 7) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago Blu Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Picchi montuosi

Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Blu Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Nebbia mortale
- Invocare il Fulmine
- Tempesta di ghiaccio

Drago Blu Giovane
Enorme drago, legale malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 23
Punti Ferita 152 (16d10 + 64)
Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +9
Immunità al Danno Elettricità
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5000 PX)
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.
Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 16 e subire 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Arrabbiato: il Drago Blu Giovane ricarica il suo soffio fulminante.
Ecologia
Ambiente: Picchi montuosi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Blu Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Nebbia mortale
- Invocare il Fulmine
- Tempesta di ghiaccio

Drago Blu Cucciolo
Enorme drago, legale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m, scavo 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Elettricità
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fulmine.
Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 9 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 12 e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Ecologia
Ambiente: Picchi montuosi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Blu Antico.

Drago Giallo Antico
Mastodontica drago, neutrale malvagio
Forza: +10
Destrezza: +1
Costituzione: +8
Intelligenza: +3
Saggezza: +2
Carisma: +4
Difesa: 27 (armatura naturale) - **Iniziativa**: +4
Punti Ferita: 481 (26x3d6 + 208)
Movimento: 12 m, scavo 24 m, scalata 24, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +21, Riflessi +13, Volontà +19
Competenze: Criminalità +7, Consapevolezza +17
Immunità al Danno: fulmine
Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida: 23 (50000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 al colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti, 3/20 danno da

Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 al colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni da botta.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 al colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 25 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Soffio Incendiario (Ricarica 5-6). Il drago esala aria rovente in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 30 e subire 88 (16d10) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Azioni Aggiuntive
Il drago può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni Aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 31 o subire 16 (2d6 + 9) danni da botta 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 (Consapevolezza).
Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I Draghi Gialli hanno scaglie di vari toni di giallo che con la crescita prendono ad assomigliare sempre di più al colore delle sabbie dove dimorano, dal giallo chiaro all'ocra mattone.

Sono molto intelligenti ma essendo per natura solitari non hanno interesse a comunicare con le altre razze.

Vivono nei deserti dove spesso tendono agguati alle loro prede nascondendosi sul fondo di ampie buche scavate nella sabbia. Appena percepiscono un movimento sopra di loro escono e divorano qualunque creatura. Hanno una passione per la carne dei nani che trovano saporita anche se asciutta.

Il Drago Giallo pur se intelligente è una macchina di morte e difficilmente scende a patti, solo se si trova in serio pericolo.

Un Drago Giallo hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista del Fuoco ed è immune al fuoco.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Creare cibo ed acqua
- Muro di fuoco
- Scudo di fuoco

Drago Nero Antico
Mastodontica drago, caotico malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 33
Punti Ferita 367 (21x3d6 + 147)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +28, Riflessi +23, Volontà +23
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +9, Consapevolezza +16
Immunità al Danno acido, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.
Morso. *Attacco con arma da mischia* : +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (4d6) danni da acido.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 27 metri larga 3 metri. Ogni creatura

in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Neri sono violenti ed aggressivi, vivono in paludi e acquitrini e che generalmente governano come padroni indiscussi.

I Draghi Neri sono creature minacciose che hanno grandi corna curve in avanti. La testa si collega ad un collo relativamente corto e ad un corpo da lucertola grossa e muscoloso.

Hanno ali piccolissime che si trovano sui lati, ma riescono comunque a volare grazie alla magia. Hanno le zampe palmate per permettere loro di nuotare con maggiore facilità nelle zone paludose dove vivono.

I Draghi Neri tendono a fare le loro tane al centro della palude o acquitrino. Considerano quel territorio il loro e nessuno può bagnarsi senza subire la loro ira.

Una tana di drago nero può essere un ammasso gigantesco di tronchi ma anche una caverna sotterranea sommersa d'acqua, se non il fondo di un lago. Potendo respirare sott'acqua non si fanno preoccupazione su dove costruire la loro dimora.

La loro casa è sempre protetta da trappole e dai loro seguaci malvagi che gli portano cibo, possibilmente vivo.

L'ambiente dove vive un drago nero ne subisce i suoi effetti, vapori acidi, distruzione, corruzione sono immediatamente percepibili.

Il Drago Nero rappresentano i Tratti dell'egoismo e violenza odiando ogni forma di vita, compreso gli stessi draghi neri.

I Draghi neri hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista di Necromanzia ed è immune all'acido.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Rianimare Morti
- Creare Non Morti
- Scagliare Maledizione

Ebbene si, il Drago Nero è l'unica creatura su Yeru che può portare in vita un morto a discapito di tutti i vincoli imposti dai Patroni.

Drago Nero Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 28
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +19, Volontà +18
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Consapevolezza +11
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 18 metri larga 1 metro. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'al-

tra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago Nero Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia
Ambiente: Paludi Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Nero Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Rianimare Morti
- Creare Non Morti
- Scagliare Maledizione

Drago Nero Giovane
Grande drago, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 22
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +7
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +6
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2900 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 9 metri larga 1 metro. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 14 e subire 49 (11d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: Il Drago Nero Giovane ricarica il soffio acido. Costa 1 Azione.

Ecologia
Ambiente: Paludi Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Nero Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Rianimare Morti
- Creare Non Morti
- Scagliare Maledizione

Drago Nero Cucciolo
Media drago, caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +4
Immunità al Danno acido
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 5 metri larga 1 metro. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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
Vedi Descrizione Drago Nero Antico.

Drago Porpora Antico
Mastodontica drago, legale malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +4

CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 32
Punti Ferita 385 (22x3d6 + 154)
Movimento 12 m, scavare 24 m
Tiri Salvezza Tempra +26, Riflessi +25, Volontà +26
Competenze Conoscenza Dungeon +8, Intimidazione +11, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza + 15
Immunità al Danno suono, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, Senso Tellurico 72 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41000 PX)

Terrestre. Il drago finché è sotto terra può non respirare ne mangiare.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Sonico (Ricarica 5-6). Il drago emette un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 22 e subire 77 (22d6) danni da suono se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Schianto (Costa 2 Azioni). Il drago salta sul posto. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venire gettato prono. Il drago può poi spostarsi fino a metà del suo movimento.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia
Ambiente: Caverne
Organizzazione: Solitario, creature sotterranee
Tesoro: Triplo

Descrizione
I Draghi Porpora vivono sotto terra e si sono perfettamente adattati alla vita sotterranea. Capaci di vedere al buio come se fosse pieno giorno, dotati di Senso Tellurico, hanno perso la capacità di volare ma acquisito quella di scavare con la stessa velocità come se corressero.

Un Drago Porpora è molto territoriale e stabilirà un perimetro (di circa 5 km di raggio) dove crea, se non già presente un intricata serie di cunicoli e caverne per i suoi servi.

Un Drago Porpora è molto protettivo con le sue creature, con chi gli porta da mangiare e gli offre tesori.

Dall'aspetto tozzo hanno denti fini e lunghi ed artigli enormi che continuamente crescono. Hanno un potentissimo attacco sonico che spesso crea crolli nelle caverne, crolli che sono completamente indifferente a lui.

E' forte e coraggioso, arrogante ma non sfrontato. Non ha paura di combattere se pensa di vincere. Porta sempre la battaglia sottoterra dove può creare fosse per fare precipitare i nemici o scappare se necessario.

Un Drago Porpora hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista della Terra ed è immune al danno ed effetti sonori.

Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Freccia Acida
- Passare Senza Tracce
- Scolpire Pietra

Drago Rosso Antico
Mastodontica drago, caotico malvagio
FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +9
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +6
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 546 (28x3d6 + 252)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +33, Riflessi +24, Volontà +26
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Consapevolezza +16
Immunità al Danno Fuoco, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti più 14 (4d6) danni da fuoco.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 25 o subire 17 (2d6 + 10) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il drago rosso si scuote e ruggisce. 1 volta al giorno, la prima volta che e' Arrabbiato, termina tutte le condizioni negative su di se e tutte le abilità si ricaricano. Il soffio si ricarica con 3-6.

Ecologia

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Il Drago Rosso si crede il Re dei Draghi per via della sua potenza fisica e del soffio capace di sciogliere la pietra.

I Draghi Rossi sono i draghi più grandi sia per corporatura che per apertura alare. Spesso le scaglie, di un rosso scuro quasi di sangue, hanno bordi affilati ed allungati.

I Draghi Rossi prediligono le montagne calde e se possibile direttamente direttamente dentro un vulcano.

Combattono sfruttando la loro mole, le ali, il morso artigli.. insomma tutto ciò che sono ed hanno a disposizione. Un Drago Rosso combatte sempre fino alla morte non si ritira ne scappa ne rinuncia ad una sfida, l'orgoglio di cui sono tronfi non gli permette di mostrarsi deboli.

Un Drago Rosso hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista del Fuoco ed è immune al fuoco.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Palla di Fuoco
- Nube Incendiaria
- Muro di fuoco

Drago Rosso Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA +8

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +7

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +1

CARISMA +5

Iniziativa +3 – **Difesa** 28

Punti Ferita 256 (19d12 + 133)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +23, Riflessi +17, Volontà +18

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +13

Immunità al Danno Fuoco

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 17 (18000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza

di Volontà DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago Rosso Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi Descrizione Drago Rosso Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Palla di Fuoco
- Nube Incendiaria
- Muro di fuoco

Drago Rosso Giovane

Grande drago, caotico malvagio

FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +4
Iniziativa +2 – **Difesa** 23
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +11, Riflessi +8, Volontà +10
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +8
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 17 e subire 56 (16d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il giovane drago rosso ricarica il soffio infuocato. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Vedi Descrizione Drago Rosso Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Palla di Fuoco
- Nube Incendiaria
- Muro di fuoco

Drago Rosso Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)
Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 4 (1100 PX)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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
Vedi Descrizione Drago Rosso Antico.

Drago Verde Antico
Mastodontica drago, legale malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +3
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 32
Punti Ferita 385 (22x3d6 + 154)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +29, Riflessi +23, Volontà +25
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +8, Ingannare +11, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza + 15
Immunità al Danno Veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venire gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).
Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I Draghi verdi amano le foreste e la natura incontaminata dove si reputano i padroni e re indiscussi.
I potenti draghi verdi hanno la testa tondeggiante e pronunciate orecchie all'indietro, le corna sono corte e non appuntite. Gli artigli e le fauci sono devastanti, potenti e capace di tranciare qualsiasi cosa. Il naso è largo e le narici aperte come se dovesse soffiare in qualsiasi momento.
Il soffio dei draghi verde è veleno, così che possa uccidere le creature viventi ma non le piante.
La tana di un drago verde è sempre vicino ad una sorgente d'acqua, possibilmente nella parte più lussureggiante ed incontaminata della foresta.
Un Drago verde non ama volare e preferisce saltare schiacciando con il suo peso e dilaniare con i suoi artigli.
Tra i tanti draghi quello verde è forse quello che farà parlare gli avventurieri se si dimostrano rispettosi ed impauriti dalla sua regalità.
I Draghi Verdi hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista di Animali e Piante ed è immune i Veleni sia a quelli magici che naturali.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guscio anti vita
- Localizza animali e piante
- Rimuovi veleno

Drago Verde Adulto
Enorme drago, legale malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 27
Punti Ferita 207 (18d12 + 90)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +20, Riflessi +16, Volontà +17

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Ingannare +8, Percepire Emozioni +7, Consapevolezza +12

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 15 (13000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +23 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +23 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +23 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago Verde Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi Descrizione Drago Verde Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Guscio anti vita
- Localizza animali e piante
- Rimuovi veleno

Drago Verde Giovane

Grande drago, legale malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +1

CARISMA +2

Iniziativa +3 – **Difesa** 22

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +7, Volontà +9

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Ingannare +5, Consapevolezza +7

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m **Linguaggi** Comune, Draconico

Sfida 8 (3900 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 e subire 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il Drago Verde Giovane ricarica il suo soffio Velenoso.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione
Vedi Descrizione Drago Verde Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guscio anti vita
- Localizza animali e piante
- Rimuovi veleno

Drago Verde Cucciolo
Media drago, legale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +0
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da veleno.
Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 e subire 21 (6d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Verde Antico.

Draghi di Ljust

Pochissimi draghi buoni o di Ljust come vengono chiamati, sono presenti in Yeru. Deynos è probabilmente il più noto e potente, un antico drago d'argento.

Drago d'Argento Antico
Mastodontica drago, legale buono
FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +9
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +6
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 487 (25x3d6 + 225)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +32, Riflessi +23, Volontà +25
Competenze Arcano +11, Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Consapevolezza +16, Storia +11
Immunità al Danno freddo, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50000 PX)
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni da botta.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio 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 23 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 24 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.
Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma.
Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).
Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e

i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 25 o subire 17 (2d6 + 10) danni da botta 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 (Consapevolezza).

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Lentezza
- Fabbricare
- Sogno

Drago d'Argento Adulto

Enorme drago, legale buono

FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 27
Punti Ferita 243 (18d12 + 126)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +16, Volontà +17
Competenze Arcano +8, Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +11, Storia +8
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (1500 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +27 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +27 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +27 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 18 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 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 su Tempra 20 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 21 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago d'Argento Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia
Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Lentezza
- Fabbricare
- Sogno

Drago d'Argento Giovane
Grande drago, legale buono
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +4
Iniziativa +2 – **Difesa** 23
Punti Ferita 168 (16d10 + 80)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +12
Competenze Arcano +6, Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +8, Storia +6
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5000 PX)
Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 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 su Tempra 17 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Arrabbiato: il giovane drago d'argento ricarica uno dei suoi soffi.

Ecologia
Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Lentezza
- Fabbricare
- Sogno

Drago d'Argento Cucciolo
Media drago, legale buono
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno freddo
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)
Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra 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 5 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 13 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Ecologia
Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo
Descrizione
Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Drago di Bronzo Antico
Mastodontica drago, caotico buono
FORZA +9
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +4 – **Difesa** 33
Punti Ferita 444 (24x3d6 + 192)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +30, Riflessi +22, Volontà +24
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza +17
Immunità al Danno Elettricità, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni da botta.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 su Tempra DC 23, altrimenti viene allontana di 18 metri dal drago.
Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).
Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.
Azioni Aggiuntive
Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 24 o subire 16 (2d6 + 9) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).
Ecologia
Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Globo di Invulnerabilità
- Libertà di Movimento

Drago di Bronzo Adulto
Enorme drago, caotico buono
FORZA +7
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 27
Punti Ferita 212 (17d12 + 102)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +21, Riflessi +14, Volontà +16

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Percepire Emozioni +7, Consapevolezza +12

Immunità al Danno Elettricità

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 15 (13000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +24 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +24 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +24 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d10 + 7) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 su Tempra DC 19, altrimenti viene allontana di 18 metri dal drago.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 20 o subire 14 (2d6 + 7) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago di Bronzo Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Zone Costiere Temperate

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Globo di Invulnerabilità
- Libertà di Movimento

Drago di Bronzo Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA +5

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +2

SAGGEZZA +1

CARISMA +3

Iniziativa +2 – **Difesa** 22

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +10

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Percepire Emozioni +4, Consapevolezza +7

Immunità al Danno Elettricità

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 8 (3900 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 su Tempra DC 15, altrimenti viene allontana di 12 metri dal drago.

Arrabbiato: il Drago di Bronzo Giovane ricarica uno dei suoi soffi.

Ecologia
Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Globo di Invulnerabilità
- Libertà di Movimento

Drago di Bronzo Cucciolo
Media drago, caotico buono
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Elettricità
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 12 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 su Tempra DC 12, altrimenti viene allontana di 9 metri dal drago.

Ecologia
Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate.

Drago d'Oro Antico
Mastodontica drago, legale buono
FORZA +10
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +9
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +9
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 546 (28x3d6 + 252)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +33, Riflessi +26, Volontà +27
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +9, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza +17, Ingannare +16
Immunità al Danno Fuoco, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 24 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 su Tempra DC 24 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 25 o subire 17 (2d6 + 10) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guarigione
- Ristorare Superiore
- Tentacoli Neri

Drago d'Oro Adulto

Enorme drago, legale buono

FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +7
Iniziativa +3 – **Difesa** 28
Punti Ferita 256 (19d12 + 133)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +24, Riflessi +19, Volontà +19
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +8, Percepire Emozioni +8, Consapevolezza +14, Ingannare +13
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di 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 su Tempra DC 21 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida

sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago d'Oro Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guarigione
- Ristorare Superiore
- Tentacoli Neri

Drago d'Oro Giovane
Grande drago, legale buono
FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +9, Volontà +13
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Percepire Emozioni +5, Consapevolezza +9, Ingannare +9
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5900 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 di Tempra DC 17 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.
Arrabbiato: il giovane drago d'oro ricarica uno dei suoi soffi. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guarigione
- Ristorare Superiore
- Tentacoli Neri

Drago d'Oro Cucciolo
Media drago, legale buono
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 19
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +1

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +4

Immunità al Danno Fuoco

Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 3 (700 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 13 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Drago d'Ottone Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA +8

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +7

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +2

CARISMA +4

Iniziativa +3 – **Difesa** 30

Punti Ferita 297 (17x3d6 + 119)

Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +27, Riflessi +20, Volontà +22

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +14, Ingannare +10, Storia +9

Immunità al Danno Fuoco, armi +1

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 20 (25000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 18 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 su Tempra 21 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Visione del vero
- Conoscenza delle Leggende
- Scrutare

Drago d'Ottone Adulto
Enorme drago, caotico buono
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 25
Punti Ferita 172 (15d12 + 75)
Movimento 12 m, scavo 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +13, Volontà +14
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +11, Ingannare +8, Storia +7
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 su Tempra 18 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago d'ottone Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Visione del vero
- Conoscenza delle Leggende
- Scrutare

Drago d'Ottone Giovane
Grande drago, caotico buono
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 20
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Movimento 12 m, scavo 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +7
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +6, Ingannare +5
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2300 PX)
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 12 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 su Tempra 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.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Visione del vero
- Conoscenza delle Leggende
- Scrutare

Drago d'Ottone Cucciolo
Media drago, caotico buono
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Movimento 9 m, scavo 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +0, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 6 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 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
FORZA +8
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +3
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 33
Punti Ferita 350 (20x3d6 + 140)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +28, Riflessi +24, Volontà +24
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +8, Ingannare +11, Consapevolezza +17
Immunità al Danno acido, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33000 PX)
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità

vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Ecologia

Ambiente: Colline Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Barriera di Lame
- Muro di Forza
- Sfera elastica

Drago di Rame Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA +6

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +4

SAGGEZZA +2

CARISMA +3

Iniziativa +4 – **Difesa** 25

Punti Ferita 184 (16d12 + 80)

Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +15, Volontà +15

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Ingannare +8, Consapevolezza +12

Immunità al Danno acido

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 14 (11.500 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni da botta.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o

l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni da botta e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Consapevolezza).

Arrabbiato: Il Drago di Rame Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Colline Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Barriera di Lame
- Muro di Forza
- Sfera elastica

Drago di Rame Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +2

Iniziativa +3 – **Difesa** 21
Punti Ferita 119 (14d10 + 42)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Ingannare +5, Consapevolezza +7
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 12 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Arrabbiato: il Drago di Rame Giovane ricarica uno dei due soffi. Costo 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Barriera di Lame
- Muro di Forza
- Sfera elastica

Drago di Rame Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 17
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +4

Immunità al Danno acido

Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Draconico

Sfida 1 (200 PX)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 6 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 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 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 11. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Colline Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Tàhil

Colossale drago

FORZA +10

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +10

INTELLIGENZA +8

SAGGEZZA +8

CARISMA +9

Iniziativa +8 – **Difesa** 40

Punti Ferita 615 (30x3d6+300)

Movimento 20 metri, volare 20 metri

Tiri Salvezza: Tempra +40, Riflessi +30, Volontà +38

Competenze tutte +18

Immunità al Danno freddo, fulmine, fuoco, acido, veleno, suono, armi +3

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato

Sensi Scurovisione 60 m, Visione del vero 40 m

Linguaggi tutti

Sfida 30 (155,000 PX)

Immortale su Yeru. Quando il corpo di Tàhil viene ucciso sul Yeru questo si riforma in 3d6 giorni nella tana fatta da Calicante.

Incantesimi. Tàhil ha CM 20. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma, +9 a colpire con attacchi da incantesimo. Tàhil conosce i seguenti incantesimi:

A volontà: Parola Divina

Natura Divina. Tàhil non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno. Gli incantesimi di 5 livello o inferiore non hanno effetto su Tàhil tranne se lo vuole.

Padrone dei Draghi. Ogni Drago non di Ljust su Yeru è fedele ed ubbidiente al volere di Tàhil.

Voce del Padrone. Tàhil può dialogare con ogni drago di Tàhil presente in Yeru, indipendentemente dalla distanza.

Richiamo del Padrone. Tàhil apre un portale ed escono 1d2+1 dragi di Tàhil di età e colore casuale. Il potere è usabile 1 volta al giorno.

Resistenza Leggendaria (5/Giorno). Se il Tàhil fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Più teste. Tàhil ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro essere cieco, sordo, svenuto. Tàhil può eseguire fino a 6 Reazioni per round.

Rigenerazione. Tàhil rigenera 30 Punti Ferita all'inizio del suo round

Azioni

Multiattacco. Tàhil può usare la sua Presenza Spaventosa oppure effettuare 3 attacchi (2 con artigli ed uno con la coda) oppure uno solo con il morso. Artiglio +30, portata 5 metri. Coda +30 portata 8 metri. Morso +30, portata 6 metri. Tutti gli attacchi di Tàhil sono considerati magici +5.

Colpisce: Artiglio, 24 (4d6 +10, 5/40 danni da sanguinamento) da taglio. Coda, 28 (4d8 +10) da botta. Morso 48 (8d6 +10) in caso di critico nel colpire del morso mozza il corpo a metà della creatura se non si riesce un TS su Tempra a DC 30.

Presenza Spaventosa Ogni creatura che possa vedere Tàhil e sia entro 80 metri deve fare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 26 o essere Spaventato per 1 minuto. Ogni round la creatura può effettuare il Tiro Salvezza, se questo riesce è immune alla Presenza Spaventosa di Tàhil per le successive 24 ore.

Azioni Aggiuntive

Il Tàhil può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte da quelle sottostanti ed una per round solo al termine del round di un altra creatura. Tàhil può cambiare il colore della sua testa per accedere ai poteri degli altri tipi di drago. Le azioni dipendono dalla testa scelta.

Attacco con Artiglio.: +19, portata 6 metri, un obiettivo. Se colpisce 32 (4d10 + 10, 3 da Sanguinamento) danno da taglio più 14 (4d6) danni da acido (testa Nera) oppure Elettricità (testa Blu) oppure da Veleno (testa Verde) oppure da Fuoco (testa Rossa) oppure da Freddo (testa Bianca) oppure da Fuoco (testa Gialla) oppure da Suono (testa Viola)

Testa Nera.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Acido in un cono di 40 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 68 (15d8) di danno da acido oppure dimezzare.

Testa Blu.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Elettricità in un cono di 40 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 88 (16d10) di danno da Elettricità oppure dimezzare.

Testa Verde.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Veleno in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 77 (22d6) di danno da Veleno oppure dimezzare.

Testa Rossa.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Fuoco in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 91 (26d6) di danno da Fuoco oppure dimezzare.

Testa Bianca.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Ghiaccio in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 72 (16d8) di danno da Ghiaccio oppure dimezzare.

Testa Viola.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Suono in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 90 (18d8) di danno da Suono oppure dimezzare.

Testa Gialla.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia sabbia rovente in un cono di 60 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o prendere 72 (16d8) di danno da Fuoco oppure dimezzare.

Ecologia
Ambiente: Sconosciuto
Organizzazione: Unico
Tesoro: Speciale

Descrizione Tàhil è il Patrono dei Draghi incarnato. Nulla resiste alla sua furia, follia, rabbia e distruzione. Tàhil è una mastodontica creatura con 7 teste di drago, ognuna colorata in modo diverso, ognuna a rappresentare un colore di un Drago. Vedi capitolo sulla Cosmologia per i dettagli della sua storia.

Drider
Grande mostruosità, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +1
Iniziativa +3 – **Difesa** 22
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza Tempra +11, Riflessi +9, Volontà +9
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +9, Consapevolezza +5
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Linguaggio delle Profondità
Sfida 6 (2300 PX)

Camminare sulla Tela. Il drider ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Discendenza Fatata. Il drider ha +1d6 ai Tiri Salvezza per non restare affascinato, e la magia non può far addormentare un drider.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del drider è la Saggezza. Il drider può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *luci danzanti*

1/Giorno: *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*: +11 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d8 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +11 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

Arrabbiato: il Drider raccoglie la saliva velenosa e la sputa sulle sue armi. Fino alla fine del combattimento l'attacco di Spaga Lunga causa 1d8 di danni da veleno. Costa 1 Azione.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: doppio (Mazza Pesante Perfetta, Arco Lungo Composito Perfetto [Forza +2] con 20 Frecce, altro tesoro)

Descrizione
Creato dal corpo di un elfo, alterato e mutato attraverso speciali veleni ed elisir per assumere le caratteristiche di un ragno gigante, il drider è una creatura pericolosa.
I drider sono sessualmente dimorfici. La parte inferiore da ragno del corpo di un drider femmina è lucente ed aggraziata, spesso simile al corpo di una vedova nera, mentre il busto superiore di elfo mantiene le sue curve allettanti e il bel viso (con l'eccezione delle venefiche zanne acuminate). La parte inferiore del corpo di un drider maschio è tozza come una tarantola, mentre quella superiore ha un fisico asciutto e supporta un'orrenda faccia più da ragno che da elfo, completa di mandibole zannute.

Driade
Media fatato, neutrale
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +2 – **Difesa** 12 (17 con *pelle di corteccia*)
Punti Ferita 22 (5d8)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +5, Riflessi +9, Volontà +7

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +4

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Elfico, Silvano

Sfida 1 (200 PX)

Camminata Arborea. Uno volta durante il suo round, la driade può usare 3 metri di movimento per entrare magicamente in un albero vivo a sua portata ed emergere da un altro albero vivo entro 18 metri dal primo albero, ricomparendo in uno spazio non occupato entro 1 metro dal secondo albero. Entrambi gli alberi devono essere di taglia Grande o superiore.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della driade è il Carisma (DC 14 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). La driade può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali. A volontà:

artificio druidico

3/giorno ciascuno: *bacche benefiche*, *intralciare* 1/giorno: *passare senza tracce, pelle coriacea, randello incantato*

Parlare con Animali e Piante. La driade può comunicare con bestie e piante come se parlassero la stessa lingua.

Resistenza alla Magia. La driade ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Randello. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire (+6 a colpire con *bastone*), portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni da botta, o 8 (1d8 + 4) danni da botta con *bastone*

Fascino Fatato. La driade può prendere a bersaglio un umanoide o bestia entro 9 metri da lei e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere la driade, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 14 o restare affascinato dalla magia. Le creature affascinate considerano la driade un'amica fidata da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo della driade, interpreterà le richieste o le azioni della driade nel modo più favorevole possibile.

Ogni volta che la driade o i suoi alleati arrecano danno al bersaglio, esso può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Altrimenti, l'effetto permane 24 ore o finché la driade muore, si trova su di un piano di esistenza diverso rispetto al bersaglio, o termina l'effetto con un'azione 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 guardiaboschi non malvagi, dato che riconoscono la loro empatia o il loro rispetto per la natura.

Le driadi sono benevole guardiane degli alberi, e sebbene non siano violente di natura, possono bloccare e sventare le minacce alle loro dimore o trasformare i nemici in alleati. Alcune tengono uno o più umanoidi ammaliati nel proprio territorio per difenderlo o per sviare gli assalitori. I nemici resi inabili in genere vengono trascinati ai confini della foresta dagli alleati delle driadi e scacciati, ma quelli malvagi o ostili vengono uccisi una volta finito il combattimento.

Duergar

Media umanoide (nano), legale malvagio

FORZA +2

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +2 – **Difesa** 17 (armatura di scaglie, scudo)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Movimento 8 m

Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +0, Volontà +1

Resistenza al Danno veleno

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Linguaggio delle Profondità

Sfida 1 (200 PX)

Resilienza Duerga. Il duergar ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro veleni, incantesimi e illusioni, oltre al resistere al restare affascinato o paralizzato.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il duergar ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Ingrandire (Ricarica dopo un 1 ora). Per 1 minuto, il duergar aumenta magicamente di taglia, insieme a tutto ciò che sta trasportando o indossando. Mentre è ingrandito, il duergar è di taglia Grande, raddoppia i dadi di danno degli attacchi con armi basate sulla Forza (già incluso negli attacchi), e ha +1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza di Forza. Se il duergar non ha sufficiente spazio per diventare Grande, ottiene la massima taglia concessa dallo spazio a disposizione.

Piccone da Guerra. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, o 11 (2d8 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un 1 ora). Il duergar diventa magicamente invisibile al massimo per un'ora (come se stesse mantenendo la concentrazione per un incantesimo) o finché non attacca, lancia un incantesimo, usa Ingrandire o la sua concentrazione viene spezzata. Tutto l'equipaggiamento che il duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: solitario, gruppo (2-5), squadra (6-12 più 3 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-8° livello), o clan (13-80 più 25% di bambini non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 5 adulti, 3-6 tenenti di 3°-6° livello, e 1-4 capitani di 9° livello)

Tesoro: equipaggiamento da PNG (Cotta di Maglia, Scudo Pesante di Metallo, Martello da Guerra, Balestra Leggera con 20 Quadrelli, 3d6 mo, altro tesoro)

Descrizione

Lontani parenti dei Nani, più cupi e deformi, i Duergar sono creature dal pessimo carattere che odiano gli intrusi nei loro reami sotterranei, ma mai più dei Nani. Vivono in comunità nelle profondità del sottosuolo. Hanno pelle grigio opaco, come fosse sporca di polvere o cenere, ma questa tonalità naturale permette di mimetizzarsi meglio nelle zone sotterranee. Sono una Razza di schiavisti, ma mentre costringono i prigionieri non Nani a lavori massacranti, uccidono senza remore i Nani catturati. In combattimento, i Duergar tirano di balestra, e poi passano al Martello da Guerra qualche round dopo. Se in inferiorità numerica, o se c'è un pericolo (e spazio) adeguato, un Duergar userà la sua capacità Ingrandire ed attaccherà.

Sfida CR

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria,cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.

Colpisce: CR*1d8 danni da botta.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC CR+CR/2. Se lo fallisce, il bersaglio subisce (1d8+1)*CR/2 danni da botta. Se è di taglia CR/3 >=4, il bersaglio è anche afferrato (DC CR*2 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura di taglia CR/3 oppure 2 di CR/2 oppure. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce (1d6)*CR/2 danni da botta. Una creatura entro 3 metri dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'azione per tentare di riuscire una prova di Forza DC 2+CR*2.

Elementali

Vengono prima presentate le formule generiche ed un pò matematiche degli elementali, successivamente sono presenti degli esempi.

Elementale dell'Acqua Generico

CR/3 (Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontico, Colossale)

FORZA +2+CR/3
DESTREZZA 0+CR/4
COSTITUZIONE +2+CR/3
INTELLIGENZA -2+CR/6
SAGGEZZA +0+CR/5
CARISMA +0+CR/7
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*4
Movimento 9 m, nuoto CR*4 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan

Elementale dell'Aria Generico

FORZA +0+CR/4
DESTREZZA +3+CR/4
COSTITUZIONE +0+CR/5
INTELLIGENZA -2+CR/6
SAGGEZZA -1+CR/5
CARISMA +0+CR/5
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*2
Movimento 0 m, volare CR*4 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno fulmine, suono; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictum
Sfida CR

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha biso-

gno di aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.
Colpisce: 1d6*CR/3 danni da botta.
Turbine (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC CR*1.5. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 1d8*CR/3 danni da botta e viene scagliato a CR metri di distanza dall'elementale in una direzione casuale e cadere prono. Se un bersaglio lanciato colpisce un oggetto, come un muro o il pavimento, subisce 3 (1d6) danni da botta per ogni 3 metri per cui è stato lanciato. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 o subire lo stesso danno e cadere prona. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno da botta e non viene scagliato via né cade prono.

Elementale del Fuoco Generico
FORZA +0+CR/4
DESTREZZA +2+CR/4
COSTITUZIONE +1+CR/4
INTELLIGENZA -2+CR/6
SAGGEZZA -1+CR/5
CARISMA -2+CR/5
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*3
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Fuoco, Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida CR
Forma di Fuoco. L'elementale può spostarsi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza stringersi. Una creatura che entri a contatto o colpisca l'elementale con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un round, la creatura subisce CR danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà CR danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.
Illuminazione. L'elementale emette luce intensa in un raggio di CR*2 metri e luce fioca per ulteriori CR*2 metri.
Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Suscettibilità all'Acqua. L'elementale subisce 1 danno da freddo per ogni 1 metro che si muove in acqua o per ogni 4 litri d'acqua che gli vengono spruzzati addosso. **Azioni**
Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di contatto.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.
Colpisce: CR*2 danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché una creatura non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà CR danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.

Elementale della Terra Generico
FORZA +CR
DESTREZZA -2+CR/5
COSTITUZIONE +2+CR/3
INTELLIGENZA -3+CR/6
SAGGEZZA -1+CR/5
CARISMA -3+CR/6
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*6
Movimento 9 m, scavo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Vulnerabilità al Danno suono
Sensi percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi Tremus
Sfida CR
Mostro d'Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.
Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Planata Terrestre. L'elementale può scavare attraversa la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale che sposta.
Azioni
Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR*2+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.
Colpisce: CR*3 danni da botta.

Elementale dell'Acqua Maggiore
Enorme elementale, neutrale
FORZA +6
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +4 – **Difesa** 21
Punti Ferita 158
Movimento 9 m, nuoto 33 m
Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +12, Volontà +6
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Aquan

Sfida 9

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria,cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 26 (4d8 + 10) danni da botta.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 25 (5d8 + 5) danni da botta. Se è di taglia Enorme o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (DC 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Enorme o fino a due Grandi o più piccole alla volta. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 25 (4d8 + 5) danni da botta. Una creatura entro 3 metro dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'azione per tentare di riuscire una prova di Forza DC 19.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Piano dell'Acqua)

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Gli elementali dell'acqua sono creature pazienti e inflessibili composte di acqua vivente, dolce o salata. Preferiscono coprire d'acqua i loro avversari o trascinarveli dentro per ottenere un vantaggio.

Come gli altri elementali, tutti gli elementali dell'acqua hanno aspetto e forma unici. Molti sono creature dall'aspetto simile ad un'ondata con faccia vagamente umanoide e onde più piccole ai lati che fungono da braccia. Un'altra forma comune è quella di una qualche creatura acquatica, come uno squalo o un polpo, ma fatta interamente d'acqua.

Un elementale dell'acqua grande è alto 9 metri e pesa 10000kg.

Elementale dell'Acqua

Grande elementale, neutrale

FORZA +4

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -3

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +4 – **Difesa** 17

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 9 m, nuoto 27 m

Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +2

Resistenze al Danno acido; da arma non magica

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Aquan

Sfida 5 (1800 PX)

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 15. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 13 (2d8 + 4) danni da botta. Se è di taglia Grande o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Grande o fino a due Medie o più piccole alla volta. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 13 (2d8 + 4) danni da botta. 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'Acqua Minore
Medio elementale, neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 16 (2d8 + 4)
Movimento 9 m, nuoto 27 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +0
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan
Sfida 2

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 2) danni da botta.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 13. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 8 (2d4 + 4) danni da botta. Se è di taglia Media o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (DC 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Media o fino a due Piccole alla volta. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 8 (2d4 + 4) danni da botta. 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 12.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Piano dell'Acqua)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali dell'acqua sono creature pazienti e inflessibili composte di acqua vivente, dolce o salata. Preferiscono coprire d'acqua i loro avversari o trascinarveli dentro per ottenere un vantaggio.
Come gli altri elementali, tutti gli elementali dell'acqua hanno aspetto e forma unici. Molti sono creature dall'aspetto simile ad un'ondata con faccia vagamente umanoide e onde più piccole ai lati che fungono da braccia. Un'altra forma comune è quella di una qualche creatura acquatica, come uno squalo o un polpo, ma fatta interamente d'acqua.
Un elementale dell'acqua grande è alto 1,8 metri e pesa 80kg.

Elementale dell'Aria
Grande elementale, neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +5 – **Difesa** 18
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Movimento 0 m, volo 27 m (fluttua)
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +13, Volontà +2
Resistenze al Danno fulmine, suono; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictum
Sfida 5 (1800 PX)

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni da botta.

Turbine (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 13. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 15 (3d8 + 2) danni da botta 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 da botta per ogni 3 metri per cui è stato lanciato. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra

creatura, quella creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno 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
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 16
Punti Ferita 102 (12d10 + 36)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +11, Volontà +4
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1800 PX)

Forma di Fuoco. L'elementale può spostarsi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza stringersi. Una creatura che entri a contatto o colpisca l'elementale con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un round, la creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.

Illuminazione. L'elementale emette luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Suscettibilità all'Acqua. L'elementale subisce 1 danno da freddo per ogni 1 metro che si muove in acqua o per ogni 4 litri d'acqua che gli vengono spruzzati addosso.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di contatto.

Contatto. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d8 + 5) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché una creatura non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali del fuoco sono creature veloci e crudeli fatte di fiamme viventi. Si divertono a spaventare quelli più deboli di loro, e terrorizzano qualsiasi creatura che possano incendiare. Un elementale del fuoco non può entrare nel'acqua o in qualsiasi liquido ininfiammabile. Una massa d'acqua è una barriera impenetrabile a meno che l'elementale possa scavalcarla o saltarla, oppure venga coperta con materiale infiammabile (come uno strato d'olio).
Gli elementali del fuoco hanno un aspetto variabile; in genere si manifestano in forma di spire serpentine fatte di fumo e fiamme, ma alcuni elementali del fuoco prendono sembianze più simili a quelle di umani, demoni o altri mostri per aumentare il terrore quando compaiono improvvisamente. Il corpo di un elementale del fuoco sembra fatto di fiamme o sbuffi di scintille, fumo o cenere semistabili.

Un elementale del fuoco grande è alto 4,8 metri.

Elementale della Terra
Grande elementale, neutrale
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa -1 – **Difesa** 20
Punti Ferita 126 (12d10 + 60)
Movimento 9 m, scavo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +1, Volontà +6
Vulnerabilità al Danno suono
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, affaticamento,

Sensi percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Linguaggi Tremus

Sfida 5 (1800 PX)

Mostro d'Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Planata Terrestre. L'elementale può scavare attraversa la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale che sposta. **Azioni**

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni da botta.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano della Terra)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali della terra sono creature lente ed ostinate fatte di pietra o terra. Quando stanno completamente fermi sono indistinguibili da un mucchio di pietre o una piccola collina.

Quando un elementale della terra si mette pesantemente in movimento, il suo aspetto esteriore può variare, anche se le sue statistiche restano identiche a quelle dei suoi simili della stessa taglia. Gli elementali della terra sono fatti per lo più di roccia, terra o cristallo, con gemme scintillanti come occhi. Quelli più grandi hanno l'aspetto di umanoidi di pietra. Ciuffi di vegetazione spesso crescono sul suolo che costituisce parte del corpo di un elementale della terra.

Un elementale della terra grande è alto 4,8 metri e pesa 3000 kg.

Ettercap

Media mostruosità, neutrale malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA 8 (-2)
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 44 (8d8 + 8)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +6
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3, Sopravvivenza +3
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Camminare sulla Tela. L'ettercap ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. L'ettercap può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, l'ettercap sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Multiattacco. L'ettercap effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.

Ragnatela (Ricarica 5-6). *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, una creatura di taglia Grande o minore. *Colpisce:* La creatura è intralciata dalla ragnatela. Con un'azione, la creatura intralciata può effettuare 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 da botta e da veleno.

Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: solitario, coppia o nido (3-6 più 2-8 ragni giganti)
Tesoro: Standard
Descrizione
Gli ettercap sono alti di solito 1,8 metri e pesano circa 100 kg. Sono solitari e raramente si uniscono ad altri della loro razza, tranne per l'accoppiamento. Quando fanno gruppo, tendono ad attrarre varie specie di ragni, formando uno strano connubio di ettercap e aracnidi.
Gli ettercap sono noti per la costruzione di astute trappole fatte di ragnatele e altri materiali naturali, che usano per catturare prede. Costruiscono rifugi di ragnatela, tra i rami più alti gli alberi lontano dagli altri predatori terrestri, e usano ragni mostruosi come vedette e guardiani.
Gli ettercap non sono coraggiosi, ma le loro trappole spesso impediscono al nemico di estrarre le armi. Un ettercap attacca con artigli e morsi velenosi. In genere evita la mischia con gli avversari che possono ancora muoversi e fugge se si liberano.

Ettin

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0

CARISMA -1
Iniziativa -1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +2, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +4
Linguaggi Gigante, Goblinoide
Sfida 4 (1100 PX)

Due Teste. L'ettin ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) e sui Tiri Salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Veglia. Quando una delle due teste dell'ettin è addormentata, l'altra è sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'ettin effettua due attacchi: uno con l'ascia da battaglia e uno con la mazza chiodata.

Ascia da Battaglia. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Mazza Chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6), truppa (1-2 più 1-2 Orsi Bruni, banda (3-6 più 1-2 Orsi Bruni) o colonia (3-6 più 1-2 Orsi Bruni e 7-12 Orchi, o 9-16 Goblin)
Tesoro: Standard (Armatura di Cuoio, 2 Mazzafrusti Leggeri, 4 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione

Gli ettin, o giganti a due teste, sono cacciatori notturni malevoli e imprevedibili. Le due teste gli concedono impareggiabili poteri di percezione, facendone dei guardiani eccellenti.
Gli ettin sembrano Giganti di Collina Giganti di Pietra, ma il volto zannuto tradisce una discendenza orchesca. Hanno pelle marrone rosata e non si lavano mai se non vi sono costretti, cosa che li rende così sporchi e sudici che la loro pelle sembra spessa e grigia.
Gli adulti sono alti 3,9 metri e pesano 2.600 kg. Gli ettin vivono circa 75 anni.
Gli ettin non hanno un loro linguaggio ma parlano un gergo misto di Gigante, Goblin e Orchesco. Le creature che parlano uno qualsiasi di questi linguaggi possono comunicare con un ettin effettuando una prova di Intelligenza con DC 15. La prova si effettua una volta per ogni frammento di informazione; se l'altra creatura parla due di questi linguaggi la DC è 10, mentre per qualcuno che li parla tutti e tre è 5.
Sebbene gli ettin non siano molto intelligenti, sono guerrieri astuti. Preferiscono tendere imboscate alle loro vittime anziché ingaggiarle in combattimento, ma una volta che la battaglia è cominciata, un ettin combatte furiosamente fino alla morte del nemico.
Gli ettin sono creature solitarie, si stabiliscono nella sicurezza di cave rocciose e cavità, spesso circondate da buche e fossi, e tengono a volte degli orsi delle caverne come animali da compagnia o guardiani.
Un ettin particolarmente potente può attrarre un gruppo di seguaci, specie Goblin o Orchi. Comunque, questi assembramenti sono più che altro delle eccezioni, e raramente durano a lungo, con gli individualisti ettin che vanno per la loro strada appena le opportunità di saccheggio e rapina diminuiscono o se il capo viene ucciso.
In genere formano delle coppie riproduttive per allevare la prole solo per brevi periodi prima di riprendere ognuno la propria strada. I giovani ettin maturano rapidamente, raggiungendo la taglia adulta in un anno, potendo così provvedere a se stessi.

Fantasma

Media non morto, qualsiasi tratto
FORZA -2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (10d8)
Movimento 0 m, volo 12 m (fluttua)
Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +7
Resistenze al Danno acido, fulmine, fuoco, suono; da armi non magiche
Immunità ai Danni Freddo, Vuoto, Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi qualsiasi lingua conosciuta in vita, Exspiram
Sfida 4 (1100 PX)

Movimento Incorporeo. Il fantasma può attraversare altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il fantasma non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

Vista Eterea. Il fantasma può vedere 18 metri nel Piano Etereo quando si trova sul Piano Materiale, e vice versa.

Azioni

Tocco Avvizzente. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (4d6 + 3) danni da Vuoto. Il bersaglio deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 o divenire Affaticato.

Eterealità. Il fantasma entra nel Piano Etereo dal Piano Materiale, o vice versa. È visibile sul Piano Materiale mentre è nel Piano Etereo, e vice versa, ma non può interagire con nulla che si trovi sull'altro piano.

Possessione (Ricarica 6). Un umanoide, entro 1 metro e visibile al fantasma, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 13 o venire posseduto dal fantasma; il fantasma poi scompare, e il bersaglio è inabile e perde il controllo del suo corpo. Il fantasma ora controlla il corpo ma non priva il bersaglio della sua consapevolezza. Il fantasma non può essere

bersaglio di attacchi, incantesimi, o altri effetti, eccetto quelli che scacciano i non morti, e mantiene i suoi Tratti, Intelligenza, Saggezza, Carisma e immunità all'essere affascinato e spaventato. Per il resto usa altrimenti le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede al sapere e competenze del bersaglio.

La possessione dura finché il corpo scende a 0 Punti Ferita, il fantasma la termina con un'azione 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 di Volontà DC 13 o essere spaventata per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio invecchia anche di 1d4 x 10 anni. Un bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun proprio round, terminando l'effetto per sé, qualora riuscisse il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza del bersaglio riesce e per lui l'effetto ha fine, il bersaglio è immune al Viso Orripilante del fantasma per le successive 24 ore. L'effetto di invecchiamento può essere invertito con l'incantesimo *ristorare superiore*, ma solo se eseguito entro 24 dall'effetto di invecchiamento.

Ecologia Ambiente: qualsiasi
Organizzazione: solitario
Tesoro: equipaggiamento da PNG

Descrizione

Quando ad un'anima non è concesso il riposo a causa di qualche grave ingiustizia, vera o presunta, a volte essa torna come fantasma. Questi esseri sono eternamente angosciati, privi di sostanza e incapaci di rimettere le cose a posto. Sebbene i fantasmi possano avere qualsiasi Tratto, molti si aggrappano al mondo dei viventi con un forte senso di odio e rabbia, e come risultato diventano malvagi; anche una creatura buona dopo morta può diventare un fantasma odioso e crudele.

Più di altri mostri, il fantasma deve avere un background ben delineato. Perché questo personaggio è diventato un fantasma? Quali leggende lo circondano? Un incontro con un fantasma non dovrebbe mai avvenire in modo accidentale: ci sono molti altri non morti incorporei, come Wraith e Spettri, per questo. Un incontro adeguato con un fantasma dovrebbe avvenire in una scena al culmine di un lungo periodo di tensione costruito con servitori minori o manifestazioni di spiriti non morti. L'esempio di fantasma sopra rappresenta una principessa umana assassinata da un amante infedele; dopo un confronto, lui la legò con delle catene e la gettò nel pozzo del castello, dove morì annegata. Le capacità del fantasma sono state selezionate in base al background, mostrando come si possa creare un potente antagonista. Applicando l'archetipo a creature con livelli e quindi Abilità proprie o con capacità razziali significative si possono creare fantasmi molto più potenti.

Quando viene creato un fantasma, questi ottiene le "copie" degli oggetti a cui in vita dava particolare valore (a condizione che gli originali non siano in possesso di altre creature). L'equipaggiamento funziona normalmente per il fantasma ma passa attraverso gli oggetti o le creature materiali. Un'arma +1 o con un potenziamento superiore, tuttavia, può danneggiare le creature materiali. Un fantasma può usare scudi e armature solo se hanno la capacità Tocco Fantasma.

Gli oggetti originali vengono lasciati indietro, proprio come le spoglie fisiche del fantasma. Se un'altra creatura impugna l'originale, la copia incorporea svanisce. Questa perdita fa inevitabilmente infuriare il fantasma, che non si ferma davanti a nulla per riportare l'oggetto nel posto in cui giaceva originariamente (e riguadagnarne l'utilizzo).

Fauci Gorgoglianti
Media aberrazione, neutrale
FORZA +0
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 10
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Movimento 3 m, nuoto 3 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +4, Volontà +5
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Gorgoglio. Finché la fauce è in grado di vedere una creatura e non è inabile, pronuncia frasi incoerenti. Ogni creatura che inizi il suo round entro 6 metri dalla fauce e può udire il suo gorgoglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 10. Se lo fallisce, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo round e tira un d8 per determinare cosa farà durante il proprio round. Da 1 a 4, la creatura non fa nulla. Con 5 o 6, la creatura non svolge nessun'azione o azione bonus e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione determinata casualmente. Con 7 o 8, la creatura effettua un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata o non fa nulla se non è in grado di effettuare un simile attacco.

Terreno Aberrante. Il terreno in un raggio di 3 metri intorno alla fauce è considerato terreno difficile. Ogni creatura che inizi il suo round in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o vedere il suo movimento ridotto a 0 fino all'inizio del suo round successivo.

Azioni

Multiattacco. La fauce gorgogliante effettua un attacco di morso e, se può, uno Sputo Accecante.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 17 (5d6) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 5 metri da essa. Il globo esplode all'impatto in un lampo accecante di luce. Ogni creatura entro 1 metro dal lampo deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 o restare accecata fino al termine del prossimo round della fauce.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Standard

Descrizione

Disgustosa, nauseante e affamata: queste sono le uniche parole che descrivono in modo appropriato la fauce gorgogliante. Bestie ripugnanti che si nascondono nelle grotte, nelle fogne e negli incubi, le fauci non hanno altro senso sociale, ecologico o religioso diverso dalla loro capacità di far impazzire coloro che le ascoltano. Alcuni studiosi credono che le fauci gorgoglianti siano una variante più piccola del molto più pericoloso shoggoth, mentre altri teorizzano che sia una punizione di qualche potente entità o divinità inflitta a coloro che l'hanno offesa.

Fenice

Mastodontica celestiale, Coraggioso, Protettivo, Buono

FORZA +8

DESTREZZA +6

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +5

SAGGEZZA +6

CARISMA +6

Iniziativa +11 – **Difesa** 28

Punti Ferita 210 (20d10 + 100)

Vulnerabilità al Danno freddo magico

Movimento 9 m, volare 27 m (buono)

Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +21, Volontà +21

Immunità al Danno Fuoco, Luce, veleno, armi +1

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, affaticamento, sanguinamento

Rigenerazione una Fenice rigenera 10 Punti Ferita all'inizio di ogni suo round

Sensi Scurovisione 18 m, Visione Crepuscolare 18 m

Linguaggi Ictum, Celestiale, Comune, Ignan

Sfida 15 (13000 PX)

Consapevolezza della Luce. La Fenice ha sempre attivi i seguenti incantesimi *Individuazione del Magico, Individuazione delle Malattie e dei Veleni, Vedere Invisibilità*

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore della Fenice è il Carisma. La Fenice può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *Cura Ferite Critiche, Dissolvi Magie, Fiamma Perenne, Rimuovi Maledizione, Metamorfosi (solo in umanoidi)*

3/giorno: *Cura Ferite Critiche di Massa, Guarigione, Muro di Fuoco, Ristorare Superiore, Tempesta di Fuoco*

1 volta: *Resurrezione* la Fenice sacrificando la sua vita in maniera definitiva può riportare in vita una creatura.

Azioni

Multiattacco. La Fenice può attaccare con due artigli ed il morso

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +23 al a colpire, portata 6 m, una creatura.

Colpisce: 19 danni perforanti (2d8+8 + 1d6 da Luce)

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +23 al a colpire, portata 6 m, una creatura.

Colpisce: 17 danni da taglio (2d6+8 + 1d6 da Luce)

Abilità speciali

Rinascita

Una Fenice uccisa si riduce ad un falò di 3 metri cubi dove giace al centro un uovo di fenice. Dopo 1d4+4 round questo uovo si schiude e diventa una Fenice perfettamente sana. L'unico modo per evitare la rinascita è togliere l'uovo dal falò (20d6 di danno da Luce) od usare un incantesimo di Disintegrazione sull'uovo. Una Fenice può resuscitare in questo modo una volta all'anno, se muore prima che sia trascorso questo tempo, la morte è definitiva. Uccidere una Fenice scatena l'ira delle Allieve della Luce e dei cavalieri di Sumkjr.

Ali di fiamma

La Fenice può trasformare le sue piume in fiamma come Azione di Reazione gratuita. Queste piume infliggono 1d6 danni da fuoco + 1d6 danni da Luce a tutte le creature entro 6 metri all'inizio del suo round.

Arrabbiato: solo leggende narrano di una Fenice arrabbiata e si dice che sia intervenuto direttamente un Patrono.

Ecologia

Ambiente: Deserti e colline calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Standard

Descrizione

La leggenda narra che le Fenici siano gli uccelli da compagnia di Ljust, sicuramente sono creature maestose e bellissime ed emanano una Luce simile a quella della Patrona della Genesi. Il movimento delle loro ali non produce rumore mentre la loro voce è canto. La fenice è un leggendario uccello di fuoco e luce che vive solitamente nei deserti. Sono creature molto intelligenti e sagge ed a volte usando la loro capacità di metamorfosi si recano nelle città dove aiutano chi combatte contro l'oscurità.

Fioritura Ossea

Grande non morto, non allineato

FORZA +3

DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 105 (6d10 + 64)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +4
Vulnerabilità al Danno da Vuoto
Immunità al Danno Veleno
Resistenze al Danno perforante, tagliente, da Luce
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento, rallentato, lentezza
Sensi Vista cieca 18 m
Linguaggi comprende il comune, druidico, silvano ma non può parlare
Sfida 6 (2300 PX)

Un piede nella Natura. finché Fioritura Ossea è a contatto con la terra rigenera all'inizio del suo round 6 Punti Ferita.

Uno nella Natura. finché Fioritura Ossea è in un ambiente naturale e non si muove attacca di sorpresa se non notato. E' richiesta una prova di Consapevolezza 21 per notarlo.

Natura Non Morta. Fioritura Ossea non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco Fioritura Ossea può attaccare con il Grande Randello 3 volte oppure Soffiare Spore ed eseguire un attacco con il Grande Randello

Grande Randello. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni da botta

Soffio di Spore: raggio di 6 metri. Fioritura Ossea emana spore e pollini tutto intorno a se. Qualsiasi creatatura che respiri nel raggio di 6 metri dalla Fioritura Ossea deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 17. Se il Tiro Salvezza fallisce la creatura subisce 3d8 danni da veleno ed è sotto l'influenza dell'incantesimo Lentezza. Se il Tiro Salvezza riesce subisce metà del danno ed è rallentato fino alla fine del round successivo.

Arrabbiato: la Fioritura Ossea raccoglie le energie della natura intorno a se affizzendola. Recupera 50 Punti Ferita. Costa 2 Azioni.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi foresta
Organizzazione: Solitario, gruppi (2d12)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Le Fioriture Ossee sono creature morte nel fitto della foresta per i più disparati motivi. La Natura non volendo sprecare nulla anima la creatura per farne suo difensore. A prima vista una Fioritura Ossea non è diverso da un insieme di licheni colorati, piccoli funghi e manto erboso tanto è coperto di natura.

Funghi

Fungo Stridente
Media pianta, disallineato
FORZA -5
DESTREZZA -5
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa -5 – **Difesa** 6
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 0 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +3, Volontà -4
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 0 (10 PX)

Falso Aspetto. Mentre il fungo stridente rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.

Azioni

Strillo. Quando una luce intensa o una creatura si trova entro 9 metri dal fungo stridente, esso emette un strillo udibile fino a 90 metri di distanza. Il fungo stridente continua a strillare finché la fonte del disturbo non si è portata fuori gittata e per altri 1d4 round successivi, ovvero finché non si è sgonfiato il cappello.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o macchia (3-12)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Un fungo stridente è alto circa 50 cm, dall'ampio cappello marrone. Una volta emesso l'urlo il cappello si sgonfia.

Si racconta di cuochi Duergar specializzati nel cuocere questi funghi in pietanze sopraffine. I più bravi riescono anche a non fare sgonfiare il cappello.

Fungo Violetto
Media pianta, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA -5
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa -5 – **Difesa** 6
Punti Ferita 18 (4d8)
Movimento 2 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi -3, Volontà -3
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1/4 (50 PX)

Falso Aspetto. Mentre il fungo violetto rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.

Azioni

Multiattacco. Il fungo effettua 1d4 attacchi con Contatto Putrido.

Contatto Putrido. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d8) danni da Vuoto.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o macchia (3-12)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

I funghi viola sono uno dei più noti e temuti pericoli delle caverne. Un viaggiatore può spesso notare i segni lasciati dal fungo viola su coloro che vivono o cacciano nei luoghi in cui questi funghi carnivori si appostano. Queste profonde e orribili cicatrici sembrano solchi scavati nella carne: i segni di un incontro ravvicinato con un fungo viola.

Un fungo viola si nutre della materia organica putrefatta, ma a differenza della maggioranza dei funghi non è un consumatore passivo. I viticci di un fungo viola possono colpire con inaspettata rapidità e sono ricoperti di un veleno virulento che causa la putrefazione delle carni con nauseante velocità. Questo potente veleno, se trascurato, può far marcire rapidamente un intero braccio o una gamba, lasciandosi dietro solo ossa che presto si corroderanno anch'esse.

Sebbene i funghi viola possano muoversi, lo fanno solo per attaccare o cacciare la preda. Un fungo viola con un flusso regolare di putredine di cui nutrirsi si accontenta di restare in un posto. Molti abitanti del sottosuolo, in particolare Trogloditi e Vegepigmei, sfruttano questo comportamento a loro vantaggio e posizionano molteplici funghi viola in giunzioni ed entrate chiave delle loro caverne come guardiani, assicurandosi di fornire loro cadaveri a sufficienza per evitare che si addentrino nel rifugio in cerca di cibo.

Alcune specie di Boleto Stridente hanno un aspetto piuttosto simile a quello dei funghi viola, sebbene manchino di ramificazioni tentacolari. Non è strano trovare boleti stridenti e funghi viola nello stesso groviglio, specialmente nelle aree dove altre creature coltivano questi funghi come guardiani.

Un fungo viola è alto 1,2 metri e pesa 25 kg.

Fuoco Fatuo

Minuscola non morto, caotico malvagio

FORZA -5

DESTREZZA +9

COSTITUZIONE +0

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +2

CARISMA +0

Iniziativa +9 – **Difesa** 20

Punti Ferita 22 (9d4)

Movimento 0 m, volo 15 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +12, Volontà +9

Immunità ai Danni Fulmine, Veleno

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco, da Vuoto, suono; armi che non siano magiche

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, privo di sensi, prono, affaticamento, sanguinamento

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 2 (450 PX)

Consumare Vita. Con un'azione 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 di 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 intensa in un raggio da 1 a 6 metri e luce fioca per un numero di metri aggiuntivi pari al raggio scelto. Il fuoco fatuo può modificare questo raggio con 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 round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il fuoco fatuo non ha bisogno di aria, cibo o bevande.

Azioni

Scossa. *Attacco con incantesimo in mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d8) danni da fulmine.

Invisibilità. Il fuoco fatuo e la sua luce diventano magicamente invisibili finché non attacca o usa Consumare Vita, o finché la sua concentrazione non termina (come se si stesse concentrando su di un incantesimo).

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Palude

Organizzazione: Solitario, coppia o sequenza (3-4)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Ogni cacciatore e agricoltore che viva vicino ad un acquitrino o a una palude ha dato un nome a queste sfere di luce fioca: jack lanterna, candele dei defunti, fuochi che camminano, luci dei pini, luci fantasma, luci di giunco; ma tutti sanno che si tratta di pericolosi predatori e false guide nell'oscurità.

Malvagie creature che si nutrono delle forti emanazioni psichiche delle creature terrorizzate, i fuochi fatui traggono piacere nel mettere i viaggiatori creduloni in situazioni pericolose. Nelle terre selvagge, dove sono molto comuni, i fuochi fatui preferiscono tattiche semplici come posizionarsi su scogli o sabbie mobili dove possono essere scambiati facilmente per lanterne (specialmente se possono predisporre la trappola nei pressi di vere lanterne di segnalazione), così da attirare i viaggiatori verso il pericolo. In rare occasioni, i fuochi fatui in cerca di vita facile si spostano in una città e si stabiliscono vicino ai patiboli o seguono, invisibili, un'armata, così da nutrirsi della paura degli uomini morenti; perché la stragrande maggioranza scelga di rimanere nelle paludi, dove le vittime scarseggiano, rimane un mistero.

I fuochi fatui possono contare solo sulla loro scossa elettrica in situazioni pericolose, quindi preferiscono lasciare che altre creature o pericoli si occupino delle loro vittime mentre loro fluttuano nelle vicinanze e banchettano.

I fuochi fatui possono brillare di qualunque colore desiderino, ma sono più spesso gialli, bianchi, verdi o blu. Possono anche variare la loro luminosità per creare un disegno: molti fuochi fatui amano creare forme che somigliano vagamente a teschi nella loro luminescenza per aumentare il terrore nelle loro vittime. I loro veri corpi sono globi di materiale spugnoso traslucido appena visibili di circa 30 centimetri che pesano 1,5 kg e possono emettere luce su tutta la loro superficie. La luce dei fuochi fatui brilla approssimativamente come una torcia, e sebbene non sembrino utilizzare suoni per comunicare, sentono perfettamente e possono far vibrare i loro corpi così rapidamente da imitare il linguaggio.

Nonostante siano denigrati dalla maggioranza delle creature senzienti, i fuochi fatui sono in realtà alquanto intelligenti, sebbene ragionino in modo completamente alieno. A volte si organizzano in gruppi chiamati "sequenze"; la loro società e i loro scopi rimangono completamente sconosciuti, così come le loro origini, sebbene talvolta siano noti per stringere patti con chi offre loro una grande quantità di vittime adeguatamente terrorizzate.

I fuochi fatui non hanno età e sono di fatto immortali, a meno che non muoiano di morte violenta; i fuochi fatui più antichi possono essere ottimi depositari di conoscenze del passato, sebbene convincere una di queste crudeli creature a cooperare possa essere piuttosto complicato.

Fustigatore
Grande mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +3
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Movimento 3 m, scalata 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +5, Volontà +13
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +6
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)

Falso Aspetto. Quando il fustigatore rimane immobile, è indistinguibile da una normale formazione rocciosa, come una stalagmite.

Scalare come Ragno. Il fustigatore può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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 da veleno). Distruggere un viticcio non infligge danni al fustigatore, che può produrre un viticcio di rimpiazzo nel suo prossimo round. Un viticcio può essere anche rotto se una creatura effettua un'azione e riesce una prova di Forza DC 15 contro di esso.

Azioni

Multiattacco. Il fustigatore può effettuare quattro attacchi con i suoi viticci, usare avvolgere ed effettuare un attacco con il morso.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d8 + 4) danni perforanti e Malattia Necrosi Purulenta

Necrosi Purulenta: 1 giorno, TS Tempra DC 15, 12 ore, 1 successo, -1 Costituzione.

Viticcio. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 15 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è afferrato (DC 15 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e ha -1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra, mentre il fustigatore non può usare lo stesso viticcio contro un altro bersaglio.

Avvolgere. Il fustigatore trascina le creature afferrate da lui di 7 metri verso di lui.

Arrabbiato: il fustigatore emette un onda cacofonica nauseabonda. Tutte le creature nel raggio di 6 metri devono eseguire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 o essere Nauseato fino alla fine del round successivo. Costa 2 Azioni.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Tesoro: Standard

Descrizione

Il fustigatore è un cacciatore da agguato. Capace di modificare la colorazione e la forma del suo corpo, un fustigatore nascosto sembra una stalagmite di pietra o ghiaccio (o in luoghi dal soffitto basso, una colonna di pietra o ghiaccio). Nelle aree prive di questi tratti per nascondersi un fustigatore può comprimere il suo corpo fino a sembrare un masso. Le sferze che può estroflettere non sono di carne ma di uno spesso materiale semiliquido simile a cera parzialmente fusa ma con la resistenza di una catena di ferro e la capacità di intirizzire la carne e indebolire le forze. Il fustigatore può usare queste sferze con grande maestria e farle volare fino a 15 metri per rubare gli oggetti che attraggono la sua attenzione.

Nonostante la sua forma aliena e mostruosa, il fustigatore è uno degli abitanti più intelligenti del sottosuolo. Non formano vaste società (anche se spesso si trovano a vivere insieme ad altre creature del sottosuolo come i Divora Cervelli, con cui a volte si alleano), ma spesso si aggregano in piccoli gruppi. Particolarmente interessato alla filosofia della vita e della morte, e agli aspetti più sottili delle religioni più sinistre e crudeli del mondo, un fustigatore può parlare o discutere per ore con quelli che inizialmente aveva semplicemente cercato di mangiare. Alcune storie parlano di oratori e filosofi particolarmente dotati che sono stati tenuti per giorni o anche anni come animali

domestici o compagni di conversazione da gruppi di fustigatori; alla fine, però, se non riescono a scappare, l'appetito dei fustigatori finisce per avere la meglio sulla loro curiosa intelligenza, specialmente nei casi in cui questi animali da compagnia superano costantemente l'arguzia e la pazienza dei loro guardiani. Un fustigatore è alto 2,7 metri e pesa 1.100 kg.

Gablin

Piccolo immondo (goblinoide), caotico malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 6 (2d4 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +0
Resistenza al Danno: Vuoto
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprendono il Comune ma non lo parlano, Abissale
Sfida 1/2 (100 PX)

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il gablin ha -1d6 ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, contatto, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d1 + 1) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Ovunque
Organizzazione: Gruppo (8-12), banda da guerra (10-24) o tribù (50+, 1 sergente di 3° livello per 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 6-12 lupi selvatici e 1-4 Ogre o 1-2 Campione Gablin)
Tesoro: Occasionale

Descrizione

I Gablin sono la feccia della feccia, si dice che un Gablin nasce ad ogni pensiero cattivo e sicuramente sono veramente tanti. I Gablin sono piccoli umanoidi dalla pelle scura, con striature verdi generati inizialmente per volontà di Cattalm con l'unico scopo di portare distruzione, morte e sofferenza. I Gablin si possono nascondere ovunque purché in prossimità di una fonte di cibo, solitamente prediligono le fogne oppure strutture abbandonate vicino ai villaggi. Lo scopo unico di un Gablin è uccidere e perpetuare la specie. I Gablin sono tutti maschi e la loro natura immonda li rende capaci di impregnare qualsiasi femmina umanoide. Solitamente la gestazione dura solo 3 settimane durante le quali le donne vengono torturate per rafforzare gli 1d6+2 piccoli che porta in grembo. Il parto solitamente si conclude con i piccoli di Gablin che sventrano la madre e ne fanno il primo loro pasto. Questo metodo di procreazione unita alla loro voracia famelica di sangue e carne ne fanno tra le creature più odiate e temute. Anche se singolarmente non sono particolarmente temibili i Gablin si muovono sempre in gruppo e se questo supera le due dozzine allora c'è quasi sempre un Gablin Incantatore o addirittura un Campione Gablin a guidarli.

Campione Gablin

Grande immondo, caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 60 (7d10 + 25)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +6, Volontà +3
Resistenza al Danno: Vuoto
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Abissale
Sfida 3 (700 PX)

Azioni

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Evocare Gablin: 3 Azioni. Il Gablin spilla il suo sangue a terra e a questo sorgono 2d4 Gablin, perde 1 Punto Ferita

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: a capo di un gruppo di Gablin
Tesoro: Standard (Armatura di Pelle, Randello pesante)

Descrizione

I Campioni Gablin vengono generati spontaneamente quando il numero di Gablin presente raggiunge le 20 unità. Enormemente più grossi, più forti ed intelligenti di un Gablin i Campioni sono i leader del gruppo, coloro che pianificano le battaglie e gli scontri. Non hanno remore a mandare al massacro i Gablin o ad uccidere qualsiasi cosa che respiri. Pervasi dello spirito di Cattalm il loro scopo è sempre e solo distruggere ed uccidere.

Paladino Gablin

Grande immondo, caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 21
Punti Ferita 105 (10d10 + 50)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +12, Riflessi +11, Volontà +12

Resistenza al Danno: Vuoto
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Abissale
Sfida 6 (2300 PX)
Azioni
Multiattacco. Il Paladino Gablin attacca con 2 colpi di spada bastarda.
Spada Bastarda. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni da botta, più 1d6 danno da Vuoto. Se la creatura colpita è un Seguace o Devoto di Gradh il danno aumenta di un ulteriore 1d6.
Evocare Gablin: 3 Azioni. Il Gablin spilla il suo sangue a terra e a questo sorgono 3d4 Gablin.
Aura immonda: il Paladino Gablin emana un aura di 6 metri di raggio intorno a lui che conferisce +2 al Tiro per Colpire ed al Danno a tutti gli altri Gablin ed impone -2 al Tiro per Colpire e TS alle altre creature non Devoti o Seguaci di Cattalm.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: a capo di un armata di Gablin
Tesoro: Standard (Armatura da campo, Spada Bastarda)
Descrizione
I Paladini Gablin sono tra i più potenti gablin che si conoscano, i veri eletti di Cattalm. Evocati da più potenti seguaci di Cattalm possono da soli guidare centinaia di Gablin e grazia al loro acume preparare accurati piani e portare scompiglio e distruzione in intere regioni.

Gargoyle
Media elementale, caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +6, Volontà +4
Resistenze al Danno da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità ai Danni Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, pietrificato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Tremus
Sfida 2 (450 PX)
Falso Aspetto. Mentre il gargoyle rimane immobile, è indistinguibile da una statua inanimata.
Natura Elementale. Una gargoyle non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Multiattacco. Il gargoyle effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I gargoyle spesso sembrano essere statue alate di pietra, poiché possono rimanere immobili indefinitamente per poi sorprendere i nemici. I gargoyle tendono a comportamenti ossessivo-compulsivi, tanto diversi quanto abbondante è la loro specie. Libri, ninnoli rubati, armi e trofei raccolti dai nemici caduti sono solo alcuni esempi dei tipi di oggetti che un gargoyle può collezionare per decorare la sua tana e il suo territorio.

I gargoyle tendono ad avere uno stile di vita solitario, anche se a volte formano temibili stormi detti ”ali” per protezione e divertimento. In certe condizioni, una tribù di gargoyle può persino allearsi con altre creature, ma anche la più stabile di queste alleanze può crollare per ragioni infime; i gargoyle sono solo traditori, meschini e vendicativi.

I gargoyle sono noti per abitare nel cuore delle città più grandi, accovacciati tra le decorazioni di pietra delle cattedrali e degli edifici dove si nascondono in bella vista di giorno piombando giù per nutrirsi di vagabondi, mendicanti e altri sfortunati la notte.

Più a lungo una tribù di gargoyle dimora in un’area di edifici o rovine, più i suoi membri cominciano ad assomigliare allo stile architettonico della zona. I cambiamenti subiti dall’aspetto di un gargoyle sono lenti e sottili, ma nel corso degli anni possono diventare radicali.

Un’insolita variante del gargoyle non abita tra edifici e rovine ma sotto le onde del mare. Queste creature sono note come kapoacinth; hanno le stesse statistiche base dei gargoyle normali, eccetto che hanno il sottotipo acquatico e le loro ali gli garantiscono una velocità di nuotare di 12 metri (ma sono inutili per volare). I kapoacinth abitano nelle regioni costiere poco profonde dove possono strisciare fuori dalla spuma per dare la caccia ai residenti della zona. È più probabile che formino stormi, poiché i kapoacinth preferiscono la vita di gruppo a quella solitaria.

G.E.C.
Grande aberrazione, caotico malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 20 (chitina)
Punti Ferita 95 (12d8 + 50)
Movimento 9 m, scavare 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi +11, Volontà +12

Resistenza +4 ai Tiri Salvezza agli incantesimi della Lista Charme e Illusione

Competenze Consapevolezza +10

Sensi Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m

Linguaggi -

Sfida 10 (5900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il G.E.C. può attaccare con due artigli oppure con il morso

Artigli: Attacco con arma naturale da mischia: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso: Attacco con arma naturale da mischia: +21 al colpire, portata 3 m, un bersaglio

Colpisce: 16 (3d8 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento, Visione Offuscata.

Visione Offuscata: è un effetto da Veleno, TS Volontà DC 18 oppure fino alla fine del round successivo il bersaglio ha -1d6 al Tiro per Colpire.

Sguardo. E' sufficiente guardare il G.E.C. per essere affetti da Confusione, come omonimo incantesimo. Per resistere è necessario effettuare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 15. Ogni round è possibile ripetere il Tiro Salvezza per resistere all'effetto.

Combattere senza guardare il G.E.C. impone -1d6 al Tiro per Colpire.

Arrabbiato: il G.E.C. emette un ruggito cacofonico. Le creature entro 3 metri da lui devono fare un Tiro Salvezza su Volontò a DC 20 o essere affetti da Confusione per 2 round. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Sotterraneo

Organizzazione: solitario, gruppo (2-4)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Il Grande Essere Chitinoso, o G.E.C, è un insetto dal vago aspetto umanoide di quasi 3 metri di altezza, possente e dotato di due chele fortissime e resistenti capaci di scavare e tranciare qualsiasi materiale. 4 occhi piccoli, centrali e multi faccettati emanano un fioca luminescenza cangiante che confondono le creature che incrociano il loro sguardo.

Probabilmente frutto di una qualche incantesimo di trasformazione andato a male i G.E.C. sono padroni del sottosuolo. Creature dotate di una reale intelligenza amano la carne di elfo e combattono in maniera tattica ed accorta.

Geni

Djinni

Grande elementale, caotico buono

FORZA +5

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +6

INTELLIGENZA +2

SAGGEZZA +3

CARISMA +5

Iniziativa +2 – **Difesa** 23

Punti Ferita 161 (14d10 + 84)

Movimento 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +9, Volontà +7

Immunità al Danno Elettricità, suono

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Ictum

Sfida 11 (7200 PX)

Decesso Elementale. Se il djinni muore, il suo corpo si disintegra in una brezza calda, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il djinni stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del djinni è il Carisma 17, +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*: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine o suono (a scelta del gin).

Creare Turbine. Un cilindro d'aria turbinante di 1 metro di raggio e alto 9 metri si forma magicamente in un punto visibile al djinni entro 36 metri da esso. Il turbine resta finché il djinni mantiene la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Qualsiasi creatura salvo il djinni che entri nel turbine deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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
FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +10, Volontà +9
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Ignan
Sfida 11 (7200 PX)

Decesso Elementale. Se l'efreeti muore, il suo corpo si disintegra in un lampo di fuoco e uno sbuffo di fumo, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che l'efreeti stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dell'efreeti è il Carisma, +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*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Scagliare Fiamma. *Attacco con arma a Distanza*: +16 a colpire, gittata 36 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (5d6) danni da fuoco.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-6) o banda (7-12)
Tesoro: Standard (Falcione Perfetto, altro tesoro)

Descrizione
Gli Efreet (singolare Efreeti) sono Geni provenienti dal Piano del Fuoco. Sono alti 3,6 metri e pesano circa 1000 kg.

Gli Efreet hanno pochi alleati tra gli altri Geni: odiano i Djinni, e li attaccano a vista, non sopportano i Marid, e vedono i Janni come deboli e fragili. Gli Efreet spesso cooperano bene con gli Shaitan, eppure anche queste alleanze sono temporanee.

Ghoul

Ghast
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 36 (8d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +5
Resistenze al Danno da Vuoto
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Exspiram
Sfida 2 (450 PX)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo round entro 1 metro dal ghast deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o restare nauseata fino all'inizio del suo prossimo round. Se riesce il Tiro Salvezza, la creatura è immune al Fetore del ghast per le successive 24 ore.

Ribellione allo Scacciare. Il ghast e tutti i ghoul entro 9 metri da esso hanno +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 12 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o branco (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I ghast sono Ghoul con un legame più profondo con il vuoto. La paralisi di un ghast ha effetto anche sugli

Elfi. I ghast si aggirano in branchi o comandano gruppi di Ghoul comuni. Il fetore di morte e putrefazione che circonda queste creature è travolgente.

Ghoul
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un elfo o un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 12 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o branco (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I ghoul sono non morti che frequentano i cimiteri e mangiano i cadaveri. Le leggende sostengono che i primi ghoul fossero umani cannibali che una fame innaturale ha riportato indietro dalla morte, oppure umani che in vita si nutrivano dei resti in decomposizione dei loro simili e che morirono (e poi rinacquero) a causa di un'orrenda malattia; la vera origine di questi non morti necrofagi è incerta.

I ghoul si appostano ai margini della civilizzazione (dentro o nei pressi dei cimiteri o nelle fogne cittadine) dove possono reperire ampie scorte del loro cibo preferito. Sebbene preferiscano i corpi in putrefazione e spesso seppelliscano le loro vittime per migliorarne il sapore, mangiano i morti freschi se hanno abbastanza fame.

Anche se molti ghoul di superficie vivono in modo primitivo, delle voci parlano di città di ghoul nelle profondità del sottosuolo comandate da sacerdoti che adorano antiche divinità crudeli o strani signori dei demoni della fame. Questi ghoul "civilizzati" non sono meno orribili nelle loro abitudini alimentari, e in effetti il loro concetto di tavola ben imbandita per banchetti è forse anche più orrendo dell'idea di un pasto fresco prelevato da una bara.

Ghoul, Nero
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 19
Punti Ferita 105 (15d8+30)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +11, Volontà +8
Immunità al Danno Veleno, vuoto, danno critico, sanguinamento, armi non magiche o d'argento
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento,
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Exspiram
Sfida 6 (2300 PX)
Aura nefasta: il Ghoul Nero emana costantemente un aura attorno a se che indebolisce le difese di chiunque tranne che di altri ghoul. Ogni due round di permanenza nell'aura di 12 metri di raggio attorno al Ghoul Nero si cumula un -1 a tutti i TS, quando ci si allontana dal Ghoul Nero si recupera 1 punto a round.
Azioni
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni taglienti, 2 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un elfo o un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 16 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 18 (3d8 + 6) danni perforanti, 1 da Sanguinamento, Malattia del Ghoul
Malattia del Ghoul: 3 giorni, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, ti trasformi in un Ghoul
Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Gruppo (4-8) o branco (14-24)
Tesoro: Standard
Descrizione
Il Ghoul Nero rappresenta una delle elite evolutive dei Ghoul. Solitamente a capo di un gruppo almeno un ghoul putrescente a circa 18 ghoul.

Ghoul, Madre
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 21

Punti Ferita 90 (10d10+45)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +11, Volontà +9
Immunità al Danno Veleno, vuoto, danno critico, sanguinamento, armi +1
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Exspiram
Sfida 5 (1800 PX)
Azioni
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 6) danni taglienti, 2 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura diverso da un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza. Se la creatura fallisce il TS allora è vittima della maledizione del Ghoul. Entro 1d3+1 giorni si trasformerà in un Ghoul. E' necessario un Scacciare Maledizioni DC 19 entro la trasformazione per evitare la trasformazione.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 8 (2d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Clan (7-12+)
Tesoro: Standard
Descrizione
La Madre Ghoul è solitamente a capo di un clan di ghoul che può raggiungere anche diverse decine di membri. Rispettata e temuta è solitamente tra i ghoul evoluti più intelligenti e molto apprezzata per la sua capacità di poter trasformare in ghoul i viventi. La loro tattica prevede di ferire e non uccidere diverse persone così che tornata a casa e poi trasformati possano attaccare ed uccidere tutto il villaggio.

Ghoul, putrescente
Grande non morto, caotico malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 82 (12d10+12)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +5, Volontà +4
Immunità al Danno Veleno, sanguinamento, da critico, Vuoto, armi non magiche o d'argento
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Comune, Exspiram
Sfida 4 (110 PX)
Rigenerazione. Il Ghoul Putrescente rigenera 5 Punti Ferita a round tranne se è in piena luce solare o ha subito danni da Luce nel round precedente. Se il Ghoul Putrescente è in un cimitero recupera 10 Punti Ferita a round.
Azioni
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d10 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o restare paralizzata per 1 minuto.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 10 (2d8 + 2) danni perforanti.
Aura di Sofferenza.: il Ghoul Putrescente emana un aura di 6 metri intorno a lui nel quale ogni attacco andato a segno causa automaticamente un danno critico. Attivare questa aura costa 1 Azione e dura fino all'inizio del round successivo.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Gruppo (4-8) o branco (10-18)
Tesoro: Standard
Descrizione
I Ghoul Putrescenti sono una delle tante l'evoluzione dei Ghoul. Il contatto continuo con l'energia negativa ed il nutrirsi per secoli di cadaveri di ogni genere lo hanno reso più grande, forte e capace di infliggere e fare infliggere le ferite più pericolose.

Giganti

Gigante di Collina
Enorme gigante, caotico malvagio
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 16
Punti Ferita 105 (10d12 + 40)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +2
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1800 PX)
Azioni
Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.
Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (3d8 + 5) danni da botta.
Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +6 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni da botta.
Ecologia
Ambiente: Colline Temperate
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-8), gruppo di razzia (9-12 più 1d4 Lupi Crudeli) o tribù (13-30 più 35% non combattente più 1 capo combattente di 4°-6° livello, 11-16 Lupi Crudeli, 1-4 Ogre e

13-20 schiavi orchi)
Tesoro: Standard (Armatura di Pelle, Randello Pesante, altro tesoro)
Descrizione
I giganti di Collina hanno pelle che varia dal marrone chiaro al rossastro, capelli castani o neri, ed occhi dello stesso colore. Indossano strati di pelli rozzamente conciate con ancora il pelo. Raramente lavano o riparano i propri indumenti, e preferiscono semplicemente aggiungere nuovi strati man mano che i vecchi si logorano. Gli adulti sono alti circa 3 metri e pesano più o meno 550 kg. I giganti di Collina possono vivere fino a 200 anni, anche se raramente raggiungono quest'età.

I giganti di Collina preferiscono combattere dall'alto di sporgenze e rupi, da dove possono colpire gli avversari con rocce e massi, limitando così il rischio personale. Amano effettuare attacchi di oltrepassare contro creature più piccole all'inizio del combattimento, e solo dopo prendono posizione e iniziano a roteare i loro massicci randelli.

I giganti di Collina sono per natura nomadi e preferiscono viaggiare da un luogo all'altro per razziare e saccheggiare. Sebbene gradiscano di più i climi temperati, non disdegnano di viaggiare lontano dal loro ambiente favorito, se la razzia è abbondante e prospera. Si tratta, nel complesso, di creature molto egoiste, che raramente affrontano battaglie che non siano sicuri di vincere. I giganti delle colline sono noti per l'abitudine di spingersi l'un l'altro se devono confrontarsi con avversari temibili e non esitano a sacrificare un compagno per salvarsi la pelle. Bande erranti di giganti di Collina sono diffuse sulle colline temperate, e la loro costante aggressività li rende uno dei pericoli più temuti in questo ambiente.

I giganti di Collina solitari e non malvagi sono molto rari, ma li si può trovare qualche volta in altre società umanoidi, anche se non sono quasi mai accettati nelle città principali o nei centri popolati. Si trovano a proprio agio come lavoratori e soldati nelle remote città di frontiera, e spesso fungono da rudimentali diplomatici per negoziare con le bande di giganti di Collina razziatori. Sfortunatamente, i giganti di Collina che abbandonano il proprio stile di vita razziale per la civiltà vengono derisi e spesso uccisi a vista dai loro fratelli nomadi. Tuttavia, questi giganti di Collina "civilizzati" possono trovare il proprio posto nella società e molti sono riusciti a vivere un'esistenza pacifica e tranquilla.

Gigante del Fuoco
Enorme gigante, legale malvagio
FORZA +7
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 22 (armatura di piastre)
Punti Ferita 162 (13d12 + 78)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +8, Volontà +10
Competenze Acrobatica +11, Consapevolezza +6
Immunità ai Danni Fuoco
Linguaggi Gigante
Sfida 9 (5000 PX)
Azioni
Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.
Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (6d6 + 7) danni taglienti.
Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +12 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.
Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni da botta.
Arrabbiato: il gigante del fuoco convoglia la sua energia sull'arma, questa causa +2d6 danni da fuoco.
Ecologia Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-12 più un 35% non combattenti e 1 adepto o Devoto di 1°-2° livello), gruppo di razziatori (6-12 più 1 adepto o mago di 3°-5° livello, 2-5 Segugi Infernali e 2-3 Troll o Ettin) o tribù (20-30 più 1 adepto, mago o Devoto di 6°-7° livello; 1 re Guerriero o guardiaboschi di 8°-9° livello; e 17-38 Segugi Infernali, 12-22 Troll, 7-12 Ettin e 1-2 Draghi Rossi Giovani)
Tesoro: Standard (Mezza Armatura, Spadone, altro tesoro)
Descrizione
I giganti del fuoco sono i giganti più rigidi e marziali, sempre pronti alla guerra e a trattare brutalmente chiunque incontrino. La loro rigida struttura di comando prevede soldati, ufficiali e persino generali, e che tutti obbediscano agli ordini del loro re senza discutere.

I giganti del fuoco hanno capelli arancione brillante che splendono e scintillano come se fossero in fiamme. Un maschio adulto è alto tra i 3,6 e i 4,8 metri, con una cassa toracica di circa 2,7 metri, e pesa circa 3.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti del fuoco possono vivere fino a 350 anni.

I giganti del fuoco indossano abiti di tessuti robusti o di pelle di color arancione, giallo, nero o rosso. I guerrieri indossano elmi e mezze armature di acciaio brunito e impugnano grandi spadoni che mulinano per il campo di battaglia. In gruppi numerosi, i giganti del fuoco combattono con tattiche di gruppo brutali ed efficienti, e non esitano a sacrificare qualche compagno per tendere un'imboscata al nemico.

I giganti del fuoco preferiscono i luoghi caldi: più caldi sono meglio è. Si possono trovare nei deserti, nei vulcani, nelle fonti termali e nelle profondità della terra nei pressi di camini lavici. Vivono in castelli, insediamenti fortificati o grandi caverne, e l'architettura di questi luoghi riflette il loro stile di vita rigido e militaristico, con gli ufficiali che abitano in alloggi migliori di quelli dei loro sottoposti.

Gigante del Gelo
Enorme gigante, neutrale malvagio
FORZA +6

DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa -1 – **Difesa** 19 (armatura composita)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +14, Riflessi +3, Volontà +6
Competenze Acrobatica +9, Consapevolezza +3
Immunità ai Danni Freddo
Linguaggi Gigante
Sfida 8 (3900 PX)
Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (3d12 + 6) danni taglienti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +11 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni da botta.

Arrabbiato: il Gigante del Gelo canalizza le sue energie attraverso l'arma. L'arma causa un 2d6 di danni aggiuntivi da freddo.

Ecologia

Ambiente: Montagne fredde
Organizzazione: Solitario, banda (3-5), gruppo (6-12 più 35% non combattenti e 1 mago o Devoto di 1°-2° livello), gruppo di razziatori (6-12 più 35% non combattenti, 1 Devoto o mago di 3°-5° livello, 1-4 Lupi Invernali e 2-3 Ogre) o tribù (21-30 più 1 adepto, mago o Devoto di 6°-7° livello; 1 jarl Barbaro o guardiaboschi 7°-9° livello; e 15-36 Lupi Invernali, 13-22 Ogre e 1-2 Draghi Bianchi Giovani)
Tesoro: Standard (Giaco di Maglia, Ascia Bipenne, altro tesoro)

Descrizione

Un gigante del gelo ha capelli azzurri o giallo sporco, e occhi in genere dello stesso colore. Si vestono con pelli e pellicce, adornandosi con qualsiasi gioiello possiedano. I giganti del gelo combattenti indossano anche giachi di maglia ed elmi di metallo decorati con corna e piume. Un maschio adulto è alto 5 metri e pesa circa 1.400 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle, ma per il resto sono identiche ai maschi. I giganti del gelo possono vivere fino a 250 anni.

I giganti del gelo sono molto temuti, poiché la brama di distruzione e guerra ed il loro comportamento sprezzante li spingono a manifestazioni di brutalità sempre maggiori. I giganti del gelo iniziano attaccando a distanza, scagliando rocce finché finiscono le munizioni o l'avversario si avvicina, poi lo affrontano con le loro enormi asce. Una delle tattiche preferite è tendere un'imboscata nascondendosi sotto la neve al di sopra di un pendio ghiacciato o innevato, dove gli avversari avranno difficoltà a raggiungerli, e poi iniziano causando una valanga prima di scendere in battaglia. I giganti del gelo possono nascondersi molto bene negli ambienti nevosi e sono dei maestri nella furtività nel loro dominio.

I giganti del gelo sopravvivono cacciando e razziando da soli, dato che vivono in ambienti freddi e desolati. I gruppi di giganti del gelo sono divisi quasi equamente tra quelli che vivono in insediamenti di fortuna o castelli abbandonati e quelli che vagabondano per il gelido nord, come nomadi in cerca di bottino e provviste. I capi dei giganti del gelo si chiamano jarl e richiedono obbedienza assoluta ai loro seguaci. In ogni momento uno jarl può essere sfidato in combattimento per il comando della tribù. Queste sfide tipicamente finiscono con la morte di uno dei contendenti. Un singolo jarl può spesso contare su una dozzina o più di tribù più piccole di giganti del gelo come estensione della sua. In questi casi, i capi delle tribù minori sono noti come capitani o signori della guerra.

I giganti del gelo amano prendere prigionieri e li usano sia come schiavi che come materia prima. Di solito ogni gruppo di giganti del gelo tiene 1-2 schiavi umanoidi incatenati ad un addestratore di schiavi: il più meschino e crudele del gruppo dopo lo jarl. Hanno anche una certa passione per gli animali domestici mostruosi: Draghi Bianchi e Lupi Invernali sono scelte popolari, ma nella tana di un gigante del gelo si possono trovare anche Remorhaz e Yeti.

Gigante delle Nuvole

Enorme gigante, neutrale buono (50%) o neutrale malvagio (50%)

FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +6, Volontà +10
Competenze Percepire Emozioni +7, Consapevolezza +7
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 9 (5000 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma. Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico, luce, nube di nebbia*

3/giorno ciascuno: *Caduta Piuma, passo velato, telecinesi*

1/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, forma gassosa*

Olfatto Affinato. Il gigante ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con la Mazza chiodata.

Mazza chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni perforanti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +14 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (4d10 + 8) danni da botta.

Arrabbiato: il Gigante delle Nubi agita l'arma sopra sulla testa evocando nubi tempestose e lanciando l'incantesimo Invocare il Fulmine. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), famiglia (2-5 più 35% non combattenti più 1 mago o Devoto di 4°-7° livello e 2-5 Grifoni) o tribù (6-20 più 1 oracolo mago o Devoto di 7°-12° livello e 2-5 Grifoni)

Tesoro: Standard (Giaco di Maglia, Mazza chiodata, altro tesoro)

Descrizione

Il colore pelle dei giganti delle nuvole varia dal bianco latte al blu polvere. I maschi adulti sono alti circa 5,3 metri e pesano approssimativamente 2.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti delle nuvole possono vivere fino a 400 anni, vestono con abiti preziosi e gioielli. Per molti l'aspetto indica lo status. Migliori sono i vestiti e più raffinati i gioielli, più importante è chi li indossa. Inoltre apprezzano la musica, e la maggioranza suona uno o più strumenti (l'arpa è uno dei preferiti).

I giganti delle nuvole possono avere Tratti insolitamente vari; circa metà sono buoni e metà malvagi. I giganti delle nuvole buoni costruiscono strade che collegano i loro insediamenti con le strade degli umani per promuovere il commercio. Non è insolito vedere un gigante delle nuvole buono camminare tra gli uomini, ad esempio, in una città umana nei pressi di un'alta catena montuosa. I giganti delle nuvole malvagi tendono a non creare insediamenti stabili e anzi preferiscono vivere in rozzi rifugi su alti picchi, da cui scendono solo per depredare i villaggi di quello di cui potrebbero aver bisogno. Queste due filosofie portano spesso allo scoppio di guerre violente e durature tra tribù vicine.

Sono molte le leggende che parlano di magiche città dei giganti delle nuvole situate tra le nuvole stesse, che fluttuano sui venti e circumnavigano il mondo. Mentre i giganti delle nuvole riconoscono che si tratta per lo più di fantasie, alcuni sostengono di averle viste e hanno dedicato la loro intera esistenza a ritrovarle.

Gigante di Pietra

Enorme gigante, neutrale

FORZA +6

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA -1

Iniziativa +2 – **Difesa** 21

Punti Ferita 126 (11d12 + 55)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +6, Volontà +7

Competenze Acrobatica +12, Consapevolezza +4

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Gigante

Sfida 7 (2900 PX)

Mimetismo di Pietra. Il gigante ha +1d6 alle prove di Destrezza (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +19 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni da botta.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +15 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni da botta. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 17 o cadere prona.

Reazioni

Afferrare Sassi. Se un sasso o un simile oggetto viene scagliato al gigante, il gigante può, riuscendo un Tiro Salvezza su Riflessi DC 10, afferrare il proiettile e non subire danni da botta da esso.

Arrabbiato: il Gigante di Pietra concentra le sue energie rendendo la pelle dura come pietra. Fino alla fine del round successivo acquisisce una Riduzione del danno pari a 13. Costa 2 Azioni

Ecologia Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (4-8), gruppo di caccia (9-12 più 1 Anziano) o tribù (13-30 più 35% non combattenti, 1-3 Anziani e 4-6 Orsi Crudeli)

Tesoro: Standard (Randello Pesante, altro tesoro)

Descrizione

I giganti di Pietra preferiscono spessi indumenti di cuoio, tinti con tonalità di marrone e grigio per confondersi con la pietra che li circonda. Gli adulti sono alti circa 3,6 metri, pesano circa 750 kg e possono vivere fino a 800 anni.

I giganti di Pietra, se possibile, combattono a distanza, ma se non possono evitare la mischia usano giganteschi randelli di pietra. Una delle tattiche favorite dai giganti di Pietra è di stare immobili, mimetizzandosi con il paesaggio, per poi avanzare scagliando rocce e sorprendere i nemici.

I giganti di Pietra preferiscono vivere in enormi caverne sulle cime rocciose. Raramente vivono a più di qualche giorno di viaggio da altre bande di giganti di Pietra e allevano greggi condivisi di capre e altro bestiame.

I giganti di Pietra più vecchi tendono ad allontanarsi dalla tribù per molto tempo, per vivere in solitudine da qualche parte o tentando di inserirsi in altre civiltà umanoidi. Dopo decadi di esilio auto imposto, chi fa ritorno è noto come Gigante delle Rocce Anziano.

Gigante delle Tempeste

Enorme gigante, caotico buono

FORZA +9

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +4
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 23 (armatura di scaglie)
Punti Ferita 230 (20d12 + 100)
Movimento 15 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +15, Volontà +17
Competenze Arcano +8, Acrobatica +14, Consapevolezza +9, Storia +8
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno Elettricità, suono
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 13 (10000 PX)

Anfibio. Il gigante può respirare aria e acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma. Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *caduta controllata, individuazione del magico, levitazione, luce*

3/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, respirare sott'acqua*

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +29 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +22 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 35 (4d12 + 9) danni da botta.

Colpo Fulminante (Ricarica 5-6). Il gigante scaglia una folgore magica ad un punto visibile entro 150 metri da sé. Ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 17, subendo 54 (12d8) danni da fulmine se lo fallisce, o la metà se lo supera.

Arrabbiato: il gigante delle tempeste carica di elettricità tutta l'area intorno a se fino alla fine del combattimento. Una creatura che termini il round entro 6 metri da gigante subisce 13 (3d8) danni da elettricità. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi caldo
Organizzazione: Solitario o famiglia (2-5 più 1 mago o Devoto di livello 7°-10°, 1-2 Roc, 2-6 Grifoni e 2-8 Squali)
Tesoro: Standard (Corazza di Piastre Perfetta, Arco Lungo Composito Perfetto [Forza +9] con 20 Frecce, Spadone Perfetto, altro tesoro)

Descrizione

I giganti delle tempeste tendono ad avere carnagione abbronzata, anche se rari esemplari hanno pelle viola, capelli viola o blu scuri e occhi grigio argento o porpora. Il colore viola è considerato di buon auspicio tra i giganti delle tempeste, e coloro che lo posseggono tendono a diventare capi tra la loro gente. Gli adulti sono normalmente alti 6,3 metri e pesano 6000 kg. I giganti delle tempeste possono vivere fino a 600 anni.

Quando sono a riposo, preferiscono indossare tuniche corte e ampie cinte ai fianchi, sandali o piedi nudi e una fascia per capelli. Indossano pochi gioielli di semplice ma ottima fattura, i più comuni sono cavigliere (preferite dai giganti a piedi scalzi), anelli o diademi. Ma quando si equipaggiano per la battaglia, indossano corazze di piastre scintillanti e impugnano enormi spadoni e archi.

I giganti delle tempeste sono tendenzialmente solitari, preferendo abitare lungo remote coste o su isole tropicali. Come suggerisce il loro nome, sono inclini a violenti sbalzi di umore. I giganti delle tempeste sono facili all'ira di fronte al male e possono essere nemici brutali e pericolosi quando vengono insultati. In battaglia, preferiscono scagliare una pioggia di frecce sui loro nemici, estraendo gli spadoni solo dopo che gli avversari si sono avvicinati.

I giganti delle tempeste vivono in belle torri, castelli o in insediamenti cinti da mura e amano coltivare la terra. Possiedono enormi giardini ben curati e gestiscono centinaia di acri di coltivazioni per gruppo. Spesso impiegano altri umanoidi, come Elfi o Umani, come supporto per condurre le loro immense fattorie. Una enclave di giganti delle tempeste spesso si assume la responsabilità della sicurezza di un'intera isola o linea di costa.

Gnoll

Media umanoide (gnoll), caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +0, Volontà +0
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Gnoll
Sfida 1/2 (100 PX)

Rabbia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 Punti Ferita con un attacco da mischia durante il proprio round, può svolgere un'azione bonus per muoversi fino a metà del suo movimento ed effettuare un attacco di morso.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, Malattia Rabbia Gnoll

Rabbia Gnoll: 1 giorno, TS Tempra DC 13, 12 ora, 1 successo, -2 Saggezza

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +3 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Pianure calde, deserti
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo di caccia (2-5 e 1-2 Iene), banda (10-100 adulti più 50% piccoli non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capo di 4°-6° livello e 5-8 Iene) o tribù (20-200 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 7-12 Iene e 4-7 ienodonti)
Tesoro: equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Scudo Pesante di Legno, Lancia, altro tesoro)
Descrizione
Gli gnoll sono una razza di umanoidi grandi e grossi che assomigliano alle iene non solo per il semplice aspetto; mostrano un'evidente affinità con questi animali spazzini, tanto da tenerli come animali di compagnia, e riflettono molti dei comportamenti di tali animali.

Gli gnoll sono abili cacciatori, ma preferiscono di gran lunga ripulire o trafugare una carcassa piuttosto che cacciare una preda. Questa pigrizia li spinge a procurarsi degli schiavi di qualsiasi specie disponibile per costringerli a scavare tane, raccogliere provviste e acqua e perfino cacciare per i loro padroni gnoll.

Le altre creature che non siano iene o gnoll diventano pasto o schiavi, a seconda del temperamento della tribù. Anche un compagno morto o caduto diventa un pasto fresco per uno gnoll, che può onorare un membro famoso della tribù con una breve preghiera o cucinarne interamente uno morto di una devastante malattia: altrimenti, gli gnoll non vedono un loro simile morto molto diversamente da qualsiasi altra creatura. Gli gnoll più "civilizzati" non mangiano i loro prigionieri: li tengono, invece, come schiavi, per difendere o migliorare la loro tana o per scambiarli con altre tribù o bande schiaviste.

Gli gnoll provano gusto per il combattimento, ma solo quando sono in superiorità numerica. In altre situazioni, preferiscono evitare il combattimento tranne che come mezzo per ottenere una carcassa da un altro cacciatore, o come un'ingegnosa imboscata per abbattere un lauto pasto. Questi uomini iena non vedono alcun valore nel coraggio o nell'eroismo e preferiscono invece fuggire una volta chiaro che la vittoria non è raggiungibile, sostenendo che è meglio scappare con la coda tra le gambe piuttosto che perderla del tutto.

Durante il combattimento, gli gnoll usano una strana combinazione di tattiche da branco e strategie individuali. Se uno gnoll è sicuro di vincere, tenta di abbattere l'avversario più debole piuttosto che aiutare i suoi compagni. Se gli gnoll sono in difficoltà, si coalizzano contro un avversario potente e tentano di eliminarlo, sperando di costringere alla fuga i suoi alleati.

I capi gnoll hanno competenze da guardiaboschi ma non è impossibile trovare anche gnoll Devoti a qualche famelico Patrono. Difficilmente padroneggiano in maniera efficace la magia.

Gnomo delle Profondità
Piccola umanoide (gnomo), neutrale buono
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 16 (giaco di maglia)
Punti Ferita 16 (3d6 + 6)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +2
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Gnomica, Linguaggio delle Profondità, Tremus
Sfida 1/2 (100 PX)

Astuzia Gnomesca. Lo gnomo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro la magia.

Camuffamento di Pietra. Lo gnomo ha +1d6 alle prove di Destrezza (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dello gnomo è l'Intelligenza. Lo gnomo può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *anti-individuazione* (personale)

1/giorno ciascuno: *camuffare sé stesso, cecità/sordità, sfocatura*

Azioni

Piccone da Guerra. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Dardo Avvelenato. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4), squadra (5-20 più 1 capo 3°-6° e due sergenti di 3° livello), o banda (30-50 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 tenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello, e 2-5 Elementali della Terra Medi)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Piccone Pesante, Balestra Leggera con 10 Quadrelli, altro tesoro)
Descrizione
I gnomi delle profondità, sono una branca della razza gnomesca. Dimorano nel sottosuolo, in città nascoste, al sicuro dagli elfi scuri e da altre razze sotterranee. La loro pelle è del colore della roccia, di solito grigia o marrone. I maschi sono calvi e le femmine hanno radi capelli grigi.

Globulo

Piccola aberrazione, malvagio
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 30 (5d10 + 5)
Movimento volare 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +6, Volontà +5
Competenze -
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende il comune ma non lo parla
Sfida 1 (200 PX)
Vulnerabilità Fuoco
Immunità Vuoto, Freddo
Immunità alle condizioni veleno, prono
Odio i volatili il Globulo ha +1d6 al Tiro per Colpire contro gli uccelli. Attacca prima gli uccelli e creature volanti
Natura inusuale il Globulo non respira
Odio l'acqua il Globulo detesta bagnarsi e ogni 5 litri di acqua spruzzata su lui subisce 1d4 di danno
Azioni
Tentacolo. Attacco in mischia, +5 al colpire, portata 3 metri, un obiettivo
Colpisce 5 (1d6+2) di danno da Vuoto. Il bersaglio deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 11 o aumentare il grado di Affaticamento di 1.
Brillio una volta al giorno il Globulo diventa estremamente luminoso, le creature nel raggio di 6 metri attorno a lui devono fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 13 o diventare ciechi per 3 round.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi, desertico, notturno
Organizzazione: Solitario, gruppi 2d4
Tesoro: Nessuno
Descrizione
I Globuli sono aberrazioni magiche provenienti da qualche portale aperto verso l'Oltre. Creature di freddo e vuoto sembrano delle piccole stelle che anelano solo di risucchiare la vita della creature incontrate. Intelligenti e furbe preferiscono attaccare rimanendo in volo e fiaccando l'avversario finché questo è esausto. Una volta ucciso di un Globulo non rimane che una piccola creatura a forma di stella con un grosso occhio centrale, completamente bianco.

Goblin
Piccola umanoide (goblinoide), caotico malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA -2
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (2d6 + 1)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà -1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +1 a colpire, gittata 15m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Temperate
Organizzazione: Gruppo (4-9), banda da guerra (10-24) o tribù (50+ più 50% non combattenti
Tesoro: 1d4 monete d'argento
Descrizione
I goblin sono selvaggi, imprevedibili, rumorosi. I goblin preferiscono vivere nelle caverne, nel fitto delle foreste e quando ne hanno a disposizione nelle strutture antiche abbandonate. I goblin non amano costruire quanto piuttosto distruggere per poi lamentarsi che non c'è nulla di utile.

I goblin sono molto superstiziosi, e vedono la magia con un misto di timore reverenziale e paura. Ogni cosa che non comprendono è per loro magia e questo li porta a essere estremamente sospettosi di tutto e a distruggere tutto, visto che ciò che non capiscono va distrutto.

I goblin sono famelici e possono mangiare enormi quantità di cibo. un goblin non rinuncia a mangiare nulla tranne forse l'insalata..

Golem

Golem di Argilla
Grande costrutto, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -5
Iniziativa -1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +4
Immunità al Danno acido, veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 9 (5000 PX)
Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo round con 60 Punti Ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo round mentre è in berserk, il golem attacca la creatura più

vicina che può vedere. Se non c'è nessuna creatura abbastanza vicina da muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, con preferenza per gli oggetti più piccoli di lui. Una volta che il golem è andato in berserk, continuerà ad esserlo finché non viene distrutto o recupera tutti i suoi Punti Ferita.

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento dell'Acido. Ogni volta che il golem è vittima di danni da acido, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di Punti Ferita.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto oppure un solo attacco di pugno maledetto

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni da botta.

Pugno Maledetto.*: Attacco con arma naturale*: + 20 a colpire, portata 1 m, un bersaglio

Colpisce: 16 (2d6 + 5) danni da botta. Le ferite da pugno maledetto guariscono al ritmo di 1 Punto ferita a giorno. Le cure magiche, incantesimi o pozioni, curano 1 Punto Ferita per dado di cura + tutto l'eventuale fisso.

Velocità (Ricarica 5-6). Fino al termine del suo prossimo round, il golem ottiene un bonus magico di +2 alla Difesa, ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Riflessi, e può usare gli attacchi di schianto come azione 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 2,3 metri e pesano 300 chili.

Costruzione Un golem d'argilla può essere scolpito a partire da un unico blocco d'argilla del peso minimo di 500 chili, trattato con polveri e oli rari per il valore di 1,500 mo.

Golem di Carne

Media costrutto, neutrale

FORZA +4

DESTREZZA -1

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa -1 – **Difesa** 12

Punti Ferita 93 (11d8 + 44)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +2, Volontà +3

Immunità al Danno Elettricità, veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 5 (1800 PX)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo round con 40 Punti Ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo round mentre è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che possa vedere. Se non c'è nessuna creatura abbastanza vicina da muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, con preferenza per gli oggetti più piccoli di lui. Una volta che il golem è andato in berserk, continuerà ad esserlo finché non viene distrutto o recupera tutti i suoi Punti Ferita.

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento dei Fulmini. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fulmine, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di Punti Ferita.

Avversione al Fuoco. Se il golem subisce danni da fuoco, ha -1d6 ai tiri di attacco e le prove di competenza fino alla fine del suo prossimo round.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta. La creatura colpita deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 o ammalarsi. Ogni volta che fallisce il Tiro Salvezza esegue una Azione in meno il round successivo. Se arriva a perdere 3 Azioni, ovvero fallisce per 3 volte il Tiro Salvezza di fila, la creatura muore. Appena il Tiro Salvezza riesce si debella la malattia.

Arrabbiato: il golem di carne si sovraccarica. Per 2d4 round può eseguire una Azione di in più di Movimento o di Attacco. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Un golem di carne è una mostruosa collezione di parti anatomiche umanoidi trafugate e cucite insieme. La sua carne cadaverica ha tonalità verde pallido o giallognola. Un golem di carne indossa qualsiasi tipo di vestito che il suo creatore desideri, normalmente solo

un logoro paio di pantaloni. Non ha Equipaggiamento né armi. Un golem di carne è alto più di 2,3 metri e pesa 250 kg.

Un golem di carne non parla, anche se può emettere una specie di ringhio rauco. Cammina e si muove con un'andatura a scatti, come se non avesse il pieno controllo del proprio corpo.

Anche se molti golem di carne sono privi di ragione, si narra di golem eccezionali che in qualche modo hanno mantenuto i ricordi della vita precedente. La testa (e quindi il cervello) di questi golem di carne deve essere la giusta combinazione di freschezza e (nella vita precedente) decisione, ma di assoluta importanza sembrano essere anche la fortuna e il caso affinché durante la loro creazione si conservi l'intelletto. Certamente quelli che costruiscono golem di carne preferiscono avere schiavi privi di intelletto piuttosto che dotati di una propria volontà, di conseguenza i golem di carne intelligenti sono rari.

Golem di Ferro
Grande costrutto, disallineato
FORZA +7
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -5
Iniziativa -1 – **Difesa** 28
Punti Ferita 210 (20d10 + 100)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +21, Riflessi +15, Volontà +16
Immunità al Danno Fuoco, veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 16 (15000 PX)
Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.
Assorbimento del Fuoco. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fuoco, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di Punti Ferita.
Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.
Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
Azioni
Multiattacco. Il golem effettua due attacchi da mischia.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni da botta.
Spada. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 23 (3d10 + 7) danni taglienti.
Soffio Velenoso (Ricarica 6). Il golem esala un gas velenoso in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 10000 mo.

Golem di Pietra
Grande costrutto, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -5
Iniziativa -1 – **Difesa** 22
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +4
Immunità al Danno Veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 10 (5900 PX)
Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni da botta.

Lentezza (Ricarica 5-6). Il golem prende a bersaglio una o più creature entro 3 metri da lui e che possa vedere. Ciascun bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 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 round, terminando l'effetto per sé, in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Un golem di pietra ha un corpo umanoide fatto di pietra, spesso stilizzato per soddisfare il suo creatore. Ad esempio, può essere scolpito in modo da indossare un'armatura, con particolari simboli scolpiti sulla corazza, o avere dei disegni intarsiati nella pietra dei suoi arti. La testa è spesso scolpita per sembrare un elmo o la testa di qualche bestia. Sebbene possa essere scolpito con uno scudo o un'arma di pietra come una spada, queste scelte estetiche non influenzano le sue capacità in combattimento.

Come per la maggior parte dei golem, un golem di pietra non può parlare e non emette altro suono se non quello della pietra che sfrega sulla pietra quando si muove. Un golem di pietra è alto 2,7 metri e pesa circa 1000 kg.

Esistono numerose varianti dei Golem di Pietra, a seconda del materiali di cui sono fatti ma anche come espressioni di spiriti elementali, ovvero é possibile che uno spirito elementale abiti una "roccia" (o gemma) e ne definisca l'aspetto e lo animi come proprio corpo.

Costruzione Il corpo di un golem di pietra viene scolpito da un unico blocco di pietra dura, come il granito, del peso di almeno 1.500 kg. La pietra deve essere di qualità eccezionale, e costare 5000 mo.

Gorgone

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +5

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA +1

CARISMA -2

Iniziativa +0 – **Difesa** 22

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +6, Volontà +7

Competenze Consapevolezza +4

Immunità alle Condizioni Pietrificato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1800 PX)

Carica Travolgente. Se la gorgone si muove di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 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*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d12 + 5) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni da botta.

Soffio Pietrificante (Ricarica 5-6). La gorgone esala un gas pietrificante in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 round. Se lo riesce, l'effetto sul bersaglio ha termine. Se lo fallisce, il bersaglio è pietrificato finché non viene liberato dall'incantesimo *ripristino superiore* o simile magia.

Arrabbiato: la Gorgone concentra in un unico soffio tutto il suo veleno pietrificante. Costa 2 azioni. Una creatura a distanza di mischia deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 o diventare di pietra per 24 ore.

Ecologia

Ambiente: Pianure Temperate, Colline Rocciose e Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (3-4) o mandria (5-12)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Le gorgoni sono creature magiche e irascibili: sebbene a prima vista possano sembrare dei costrutti, sotto le piastre metalliche dall'aspetto artificiale sono fatte di carne e ossa. Come tori aggressivi, sfidano qualsiasi creatura sconosciuta che incontrano, spesso travolgendo il cadavere del loro avversario o frantumando i suoi resti pietrificati finché la creatura non è più riconoscibile. Le femmine sono pericolose quanto i maschi, e i due sessi hanno l'identico aspetto. Una tipica gorgone è alta 1,8 metri e lunga 2,3 metri. Pesa circa 2000 kg.

Le gorgoni ricavano il loro nutrimento consumando minerali, in particolare la pietra delle loro vittime

pietrificate, e ogni statua da loro creata viene completamente divorata. Non possono digerire metallo o gemme, così il loro sterco (che assomiglia a polvere grigia dall'odore acre) spesso contiene piccoli cristalli grezzi e pepite d'oro. La loro aggressività verso tutte le altre creature fa sì che nei loro pascoli siano pochi, se non nessuno, i predatori e le prede. Ogni mandria è guidata da un toro dominante; le gorgoni solitarie sono generalmente tori adolescenti allontanati dalla mandria del toro dominante.

La loro carne è dura e muscolosa (una volta che viene rimossa l'armatura), e per coloro che la assaggiano è abbastanza nutriente. Molte tribù di giganti della pietra credono che mangiare la carne di gorgone aumenti la loro armatura naturale. Le corna di gorgone polverizzate valgono 250 mo come componente materiale alternativo per gli oggetti magici ed incantesimi che agiscono sulla Forza o Pietra.

Grick
Media mostruosità, neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 27 (6d8)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Resistenza al Danno da arma non magica
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Camuffamento di Pietra. Il grick ha +1d6 alle prove di Destrezza (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreno roccioso.

Azioni

Multiattacco. Il grick effettua un attacco con i suoi tentacoli. Se l'attacco colpisce, il grick può effettuare un attacco di becco contro lo stesso bersaglio.

Tentacoli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Ecologia:
Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario o ammasso (2-5)
Tesoro: Accidentale

Descrizione Il vermiforme grick è il terrore delle caverne e dei cunicoli in cui abita, attendendo in agguato nei pressi di tunnel molto trafficati o città sotterranee, per balzare fuori dal buio e catturare le sue prede. È raro che tali prede vengano consumate sul posto. Il grick preferisce portare il cibo fresco nella sua tana, uno stretto cunicolo o sull'alta sporgenza di una caverna, dove può consumarlo con piccoli morsi, in tranquillità.

Le origini del grick sono ignote. E anche se ha una rudimentale intelligenza, non ha alcuna società di cui parlare, e la maggior parte delle volte si incontrano singoli esemplari. Nelle occasioni in cui i viaggiatori sfortunati ne incontrano più di uno, i gruppi di grick non sembrano comunicare o lavorare tra loro: ognuno attacca invece obiettivi individuali e si ritira col suo bottino non appena riesce ad abbattere un avversario. Predatori capaci, i grick hanno anche una strana pelle resistente alle armi che li rende particolarmente pericolosi. Molti avventurieri inesperti sono periti sotto l'attacco di un grick semplicemente perché non erano in grado di danneggiare la creatura con le loro armi non magiche. Coloro che hanno familiarità con i grick (soprattutto i Nani, i Morlock e i Trogloditi) sanno che la migliore strategia per affrontarli è quella di ritirarsi e attendere rinforzi più potenti o magici.

I grick contano sul loro colore scuro e sulla capacità di scalare i muri per tenersi fuori vista, finché non sono pronti a scattare all'attacco. In più occasioni quando il cibo scarseggia in una determinata regione, i grick si dirigono verso la superficie e vagano per il deserto in cerca di prede, ma questi soggiorni sono quasi sempre per necessità, e alla fine i grick trovano presto entrate a nuove tane sotterranee. Preferiscono le tenebre e la comodità di un "tetto" sopra la testa, evitando il cielo aperto e facendo molto per restare coperto da alberi, nuvole basse o edifici.

Grifone
Grande mostruosità, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Vista Affinata. Il grifone ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il grifone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Colline Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
I grifoni sono potenti predatori aerei, che piombano dai loro altissimi nidi per afferrare le loro prede con il becco e gli artigli. Aggressivi e territoriali, non sono semplici bestie, bensì combattenti astuti e compagni leali verso coloro che si guadagnano il loro rispetto, combattendo fino alla morte per proteggere i loro amici e i loro simili.

Del peso di oltre 250 kg e lungo 2,3 metri, dal becco aguzzo alla coda crestata, il grifone possiede un profilo imponente che è da tempo usato in araldica e in altre iconografie come simbolo di potenza, autorità e giustizia. In realtà, il grifone è meno interessato a concetti astratti e più a cacciare per nutrirsi e difendersi. Sebbene a volte possano essere addestrati o diventino amici per servire da cavalcatura, i grifoni non possiedono un'innata affinità con gli umanoidi, e spesso entrano in sanguinosi conflitti con le razze civilizzate nel tentativo di procurarsi il loro cibo preferito: carne di cavallo. La gente di città può meravigliarsi di fronte allo stile maestoso di un grifone addestrato e alla sua apertura alare di 7 metri, ma quei contadini costretti a condividere il territorio con la sua specie sanno che conviene affrettarsi in casa e mettere al sicuro le loro greggi quando sentono le urla di caccia delle bestie.

I grifoni si accoppiano per la vita, e spesso per anni cercano vendetta per l'uccisione del compagno o di un figlio. È stata proprio per questa innata caparbietà e fiera lealtà che li ha portati nell'uso domestico come cavalcature e guardiani di tesori. Nonostante l'insito pericolo, il commercio di grifoni catturati e di uova rubate è fervido, con le uova che valgono fino a 2000 mo l'una e i giovani vivi fino a 3000. I personaggi che desiderano un grifone come cavalcatura, però, dovrebbero sapere che comprare o addomesticare con la violenza le creature intelligenti come i grifoni è ritenuto schiavitù dalla maggior parte delle divinità buone, e guadagnarsi la spontanea lealtà di un grifone non è un compito facile. Raggiungere un mutuo accordo (o perfino l'amicizia) è una strada molto più elegante e sicura per assicurarsi un grifone come cavalcatura.

Prima che lo si possa cavalcare in combattimento, un grifone deve fare pratica nel portare il peso del suo cavaliere. Per essere ben addestrato, un grifone deve per prima cosa avere un atteggiamento amichevole verso il suo addestratore (con una prova di Addestrare Animali, Diplomazia o Intimidire). Dopodiché, 6 settimane di pratica e una prova riuscita di Addestrare Animali con DC 20 sono sufficienti perché la bestia sia a suo agio con il carico e, per la loro intelligenza, si può ritenere che i grifoni addestrati conoscano tutti i trucchi elencati nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali, ed è anche possibile che imparino nuovi comandi, impartendo semplici richieste in Comune.

I grifoni possono portare fino a 150 kg come carico leggero, 300 kg come carico medio e 450 kg come carico pesante. Per cavalcare un grifone è necessaria una sella esotica.

Grimlock
Media umanoide (grimlock), neutrale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +0
Competenze Acrobatica +5, Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +3
Immunità alle Condizioni accecato
Sensi vista cieca 9 m o 3 m se assordato (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi Linguaggio delle Profondità
Sfida 1/4 (50 PX)
Camuffamento di Pietra. Il grimlock ha +1d6 alle prove di Destrezza (Nascondersi) effettuate per nascondere su terreni rocciosi.
Sensi Ciechi. Il grimlock non può usare la vista cieca mentre è assordato e non più fiutare.
Olfatto e Udito Affinati. Il grimlock ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Azioni
Randello d'Osso Appuntito. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni da botta più 2 (1d4) danni perforanti.
Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +3 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.
Ecologia
I Grimlock abitano gli insediamenti abbandonati di altre Razze e sono spesso trovati come Schiavi di altre creature più organizzate, come i Duergar ed Elfi. Si ritiene che si trattino di una propaggine ancora più degenerata dei Morlock, che viaggiano da Sekamina per cacciare i Grimlock per il cibo e considerano la loro carne una delicatezza.
Descrizione
I Grimlock sono creature umane cieche e selvagge che abitano nel regno delle terre oscure di profondità, dove si organizzano in piccoli gruppi tribali.

Guardiano Protettore
Grande costrutto, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa -1 – **Difesa** 21
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +1, Volontà +2
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi comprende i comandi forniti in qualsiasi lingua ma non può parlare
Sfida 7 (2900 PX)

Accumulare Incantesimi. Un incantatore che indossi l'amuleto del guardiano protettore può far sì che il guardiano accumuli un incantesimo di livello 4 o più basso. Per farlo, l'incantatore deve lanciare l'incantesimo sul guardiano. L'incantesimo non ha effetto ma viene accumulato all'interno del guardiano. Quando gli viene comandato di farlo da chi indossa l'amuleto o si presenta una situazione predeterminata dall'incantatore, il guardiano lancia l'incantesimo accumulato con tutti i parametri predisposti dall'incantatore originale, senza bisogno di componenti. Quando l'incantesimo viene lanciato o qualsiasi nuovo incantesimo viene accumulato, tutti gli incantesimi precedentemente accumulati vengono persi.

Natura di Costrutto. Il guardiano non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 Punti Ferita all'inizio del proprio round se ne possiede ancora almeno 1.

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente ad un amuleto. Finché il guardiano e l'amuleto sono sullo stesso piano di esistenza, chi indossa l'amuleto può richiamare telepaticamente il guardiano perché lo raggiunga, e il guardiano saprà la distanza e la direzione in cui si trova l'amuleto. Se il guardiano si trova entro 18 metri da chi indossa l'amuleto, metà dei danni subiti da chi lo indossa (arrotondati per difetto) vengono trasferiti al guardiano. Se l'amuleto viene distrutto, il guardiano è inabile finché non viene creato un amuleto di rimpiazzo. L'amuleto del guardiano può essere soggetto ad un attacco diretto qualora non sia indossato o trasportato da nessuno. Ha Difesa 10, 10 Punti Ferita e immunità ai danni da veleno. Costruire un amuleto richiede 1 settimana e costa 10000 mo in componenti.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di pugno.

Pugno. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Reazioni

Scudo. Quando una creatura attacca chi indossa l'amuleto del guardiano, il guardiano conferisce un bonus di +2 alla sua Difesa, se entro 1 metro dal suo controllore.

Hobgoblin

Media umanoide (goblinoide), legale malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 19 (armatura di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/2 (100 PX)

+1d6 Marziale. Una volta per round, l'hobgoblin può infliggere 7 (2d6) danni aggiuntivi ad una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1 metro da un alleato dell'hobgoblin che non sia inabile.

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti o 6 (1d10 + 1) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +3 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate
Organizzazione: Gruppo (4-9), banda da guerra (10-24) o tribù (25+ più 50% non combattenti, 1 sergente di 3° livello per 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 6-12 Leopardi e 1-4 Ogre o 1-2 Troll)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Corazza di Cuoio Borchiato, Scudo Leggero di Metallo, Spada Lunga, Arco Lungo con 20 Frecce, altro tesoro)

Descrizione

Gli Hobgoblin sono militaristi e prolifici, una combinazione che li rende molto pericolosi in alcune regioni. Procreano rapidamente, rimpiazzando i membri caduti con nuovi soldati mantenendo costante il loro numero indipendentemente dalle sorti della guerra. Generalmente basta poco perché dichiarino guerra, ma nella maggior parte dei casi il motivo è per catturare nuovi Schiavi: la vita da Schiavi in un covo di Hobgoblin è brutale e breve, e nuovi Schiavi sono sempre necessari per rimpiazzare quelli che muoiono o che vengono mangiati.

Tra tutte le Razze Goblinoidi quella degli Hobgoblin è di gran lunga la più civilizzata. Vedono i più grandi e solitari Bugbear come strumenti da assoldare e usare dove necessario, di solito per specifiche missioni che richiedono l'omicidio e il furto, e guardano alla specie più piccola dei Goblin con un misto di vergogna e frustrazione. Gli Hobgoblin ammirano la tenacia dei Goblin, sebbene la natura imprevedibile e la passione per il fuoco dei loro minuscoli parenti li rende sgradite aggiunte a tribù o insediamenti Hobbgoblin. Tuttavia, la maggior parte delle tribù Hobgoblin include un piccolo gruppo di Goblin, che normalmente si nascondono negli angoli peggiori dell'insediamento.

Molte tribù Hobgoblin uniscono l'amore per la guerra con l'intelletto acuto. La Scienza delle macchine d'assedio, l'Alchimia e le complesse imprese di ingegneria affascinano la maggior parte degli Hobgoblin, e quelli particolarmente dotati vengono trattati da eroi e ottengono sempre delle posizioni di alto rango nella tribù. Gli Schiavi dalle menti raffinate vengono apprezzati, perciò le incursioni nelle città Naniche sono cosa ordinaria.

È risaputo che gli Hobgoblin diffidano della Magia e la disprezzano, 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 metro e pesa 80 kg.

Idra

Enorme mostruosità, disallineato

FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 172 (15d12 + 75)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +7, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +6
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 8 (3900 PX)

Teste Multiple. L'idra ha cinque teste. Finché ha più di una testa, l'idra ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro le condizioni accecata, affascinata, assordata, spaventata, stordita o svenuta.

Ogni volta che l'idra subisce 25 o più danni in un singolo round, una delle sue teste muore. Se tutte le teste muoiono, anche l'idra muore.

Al termine del suo round, l'idra ricresce due teste per ciascuna delle sue teste uccise dal suo ultimo round, a meno che non abbia subito danno da fuoco dal suo ultimo round. L'idra recupera 10 Punti Ferita per ogni testa ricresciuta in questo modo.

Teste Reattive. Per ogni testa posseduta oltre la prima, l'idra riceve una Azione di Reazione extra che può essere usata solo per compiere prove di Consapevolezza.

Trattenere il Fiato. L'idra può trattenere il fiato per 1 ora.

Veglia. Mentre l'idra dorme, almeno una delle sue teste resta sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'idra effettua tanti attacchi di morso quante sono le sue teste.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Paludi Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Standard

Descrizione

L'idra è un drago a più teste, ma stupido.

Ippogrifo

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +5
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PX)

Vista Affinata. L'ippogrifo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'ippogrifo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate o Pianure
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (7-12)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

L'ippogrifo ha le ali, le zampe anteriori e la testa di un grande rapace e la coda e il corpo di un magnifico cavallo. Dato che i cavalli sono il cibo preferito dei grifoni, gli studiosi affermano che un mago con senso dell'umorismo tanto tempo fa creò come scherzo questa sfortunata fusione tra un cavallo e un falco.

Le piume dell'ippogrifo hanno una colorazione simile a quelle di un falco o di un'aquila; tuttavia, alcuni allevatori sono riusciti a produrre degli esemplari con piume completamente bianche o color carbone. Il torso di un ippogrifo e le estremità posteriori sono molto spesso di colore baio, nocciola o grigio, con alcuni manti che mostrano colorazioni pezzate o anche palomino. Un ippogrifo è lungo 3,3 metri e pesa fino a 680 kg.

I territoriali ippogrifi proteggono ferocemente il loro dominio. Gli ippogrifi devono anche sorvegliare i cieli a causa degli altri predatori, dato che sono il cibo preferito di grifoni, viverne e giovani draghi. Gli ippogrifi nidificano nelle vaste praterie erbose, aspre colline e fluenti praterie. Ippogrifi eccezionalmente

resistenti stabiliscono le loro dimore all'interno di nicchie o mura di canyon, da cui setacciano i deserti rocciosi alla ricerca di coyote, cervi e a volte umanoidi. Gli ippogrifi preferiscono i mammiferi, tuttavia brucano erba dopo qualsiasi pasto di carne per aiutare la digestione. Queste loro abitudini dietetiche possono risultare pericolose sia per gli allevatori che per le loro mandrie, così spesso le comunità di allevatori mettono delle ricompense su di loro. Le vittime di queste partite di caccia vengono spesso imbalsamate, e di frequente degli ippogrifi imbalsamati decorano le taverne di frontiera e gli avamposti sperduti.

Di gran lunga più facili da addestrare rispetto ai grifoni e intelligenti quanto i cavalli, gli ippogrifi vengono addestrati come animali da monta da alcune compagnie scelte di soldati a cavallo, che pattugliano i cieli e piombano addosso ai nemici inconsapevoli. Sebbene siano bestie magiche, se catturati da giovani gli ippogrifi possono venire addestrati grazie a Addestrare Animali come fossero degli animali. Un ippogrifo adulto è molto più difficile da addestrare, e per farlo bisogna seguire le normali regole per l'addestramento delle bestie magiche utilizzando tale abilità. Una sella per ippogrifo deve venire fatta in modo tale da non intralciare i movimenti delle ali della creatura; queste selle sono sempre selle esotiche.

Gli ippogrifi sono ovipari: come regola generale, il nido di un ippogrifo contiene solo un uovo alla volta. L'uovo di ippogrifo vale 200 mo, ma un giovane ippogrifo in salute vale 500 mo. Un ippogrifo completamente addestrato come cavalcatura può veder salire il proprio valore fino a 5000 mo o anche di più. Un ippogrifo può trasportare 90 kg come carico leggero, 180 kg come carico medio e 270 kg come carico pesante.

Kraken

Mastodontica mostruosità (titano), caotico malvagio

FORZA +10

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +7

INTELLIGENZA +6

SAGGEZZA +4

CARISMA +5

Iniziativa +6 – **Difesa** 30

Punti Ferita 472 (27x3d6 + 189)

Movimento 6 m, nuoto 18 m

Tiri Salvezza: Tempra +30, Riflessi +23, Volontà +27

Immunità al Danno Elettricità, armi +1

Immunità alle Condizioni paralizzato, spaventato

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi comprende Abissale, Celestiale, Infernale e Druidico ma non può parlare, telepatia 36 m

Sfida 23 (50000 PX)

Anfibio. Il kraken può respirare aria e acqua.

Libertà di Movimento. Il kraken ignora i terreni difficili, e gli effetti magici non possono ridurne la velocità o far sì che diventi intralciato. Può spendere 1 metro di movimento per liberarsi dalle restrizioni non magiche o dall'essere afferrato.

Mostro d'Assedio. Il kraken infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Multiattacco. Il kraken effettua tre attacchi di tentacolo, ciascuno dei quali può essere rimpiazzato da un uso di Fiondare.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 23 (3d8 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore afferrato dal kraken, quella creatura viene inghiottita, e l'afferrare ha termine. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il kraken deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 25 o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken. Se il kraken muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d6 + 10) danni da botta, 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 da botta per ogni 3 metri percorsi. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di 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 di 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il kraken recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Tentacolo o Fiondare. Il kraken effettua un attacco di tentacolo o usa Fiondare.

Nube di Inchiostro (Costa 3 Azioni). Mentre si trova sott'acqua, il kraken espelle una nube di inchiostro con un raggio di 18 metri. La nube si propaga

intorno agli angoli, e quell'area è oscurata pesantemente per tutte le creature tranne il kraken. Ciascuna creatura a parte il kraken che termini il suo round nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 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 round del kraken. **Tempesta di Fulmini (Costa 2 Azioni).** Il kraken usa Tempesta di Fulmini.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Oceano
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Il leggendario kraken è una delle più grandi paure dei marinai, perché è una creatura della taglia di una balena, può colpire delle profondità senza esser visto, può comandare i venti e le condizioni meteorologiche necessarie alla nave per muoversi, e possiede il crudele intelletto della maggior parte dei più spietati e creativi criminali del mondo. Alcuni credono che i kraken siano una punizione divina, mentre altri li ritengono i veri signori delle profondità, che considerano le razze che respirano aria nient'altro che bestiame.

Molte leggende sono sorte in merito al fatto che comprenda il linguaggio druidico.

Un kraken è lungo quasi 30 metri e pesa 2000 kg.

Lamia
Grande mostruosità, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 97 (13d10 + 26)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +9, Volontà +11
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Ingannare +7, Percepire Emozioni +4,
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 4 (1100 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della lamia è il Carisma- La lamia può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffare sé stesso* (qualsiasi forma umanoide)*, immagine maggiore*

3/Giorno ciascuno: *charme su persone, immagine speculare,*
scrutare, suggestione

1/Giorno: *restrizione*

Azioni

Multiattacco. La lamia effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il pugnale o il Tocco Intossicante.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Pugnale. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Tocco Intossicante. *Attacco con incantesimo in mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è maledetto per 1 ora da questa magia. Fino al termine della maledizione, il bersaglio ha -1d6 ai Tiri Salvezza su Volontà e a tutte le prove di competenza.

Ecologia
Ambiente: Deserti Temperati
Organizzazione: Solitario, coppia o setta (3-12)
Tesoro: Doppio (Pugnale+1, altro tesoro)

Descrizione
Eredi piene d'odio di un'antica maledizione, le lamie hanno l'aspetto di donne snelle ed attraenti dalla cintola in su, mentre sotto hanno il corpo di un possente leone. Anche le loro fattezze umanoidi portano tratti distintivi dei felini, i loro occhi sono stretti e ferini e i loro denti somigliano alle zanne dei predatori. Una tipica lamia in piedi è alta 1,8 metri, è lunga 2,3 metri e pesa più di 325 kg.

Le lamie sono attratte da torrioni in rovina, città abbandonate e monumenti dimenticati che soddisfano i rozzi canoni estetici di queste letali cacciatrici; specie quelli in zone aride o sterili. Tuttavia, le lamie prediligono i templi decrepiti. Provano gioia nel vedere in rovina i templi di divinità buone e deviano dalla loro strada per mettere in difficoltà questi fiorenti luoghi sacri.

Le lamie vedono le femmine più anziane del loro gruppo come capi, madri e sciamane, attaccandosi a loro con fanatica reverenza. Anche se le lamie rifuggono dalla maggior parte delle religioni, vedendole come la fonte della maledizione che le ha costrette in queste forme bestiali, le lamie anziane affermano di udire i sussurri del vento che flagella il deserto e di conoscere i freddi capricci delle stelle, e fanno affidamento su queste sorgenti mistiche per guidare il loro popolo.

Le lamie presentate qui sono solo gli esponenti più comuni e meno potenti di questa razza maledetta; altre hanno forme serpentine, volanti e anche più perverse.

Lich
Media non morto, tratti malvagi
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +5 – **Difesa** 28
Punti Ferita 135 (18d8 + 54)
Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +24, Riflessi +24, Volontà +23

Resistenze al Danno freddo, fulmine, da Vuoto

Immunità al Danno Veleno; da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Comune più altre cinque lingue, Exspiram

Sfida 21 (33000 PX)

Incantesimi. Il lich ha CM 18. La sua caratteristica da incantatore è l'Intelligenza, +5 a colpire con attacchi da incantesimo). Il lich conosce i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*

livello 1 (4 slot): *Dardo arcano, individuazione del magico, onda tonante, scudo*

livello 2 (3 slot): *freccia acida, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità*

livello 3 (3 slot): *animare morti, controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*

livello 4 (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*

livello 5 (3 slot): *Nebbia mortale, scrutare*

livello 6 (1 slot): *disintegrazione, globo di invulnerabilità*

livello 7 (1 slot): *dito della morte, spostamento planare*

livello 8 (1 slot): *dominare mostri, parola del potere stordire*

livello 9 (1 slot): *parola del potere uccidere*

Natura Non Morta. Il lich non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il lich fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Resistenza allo Scacciare. Il lich ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Rinvigorimento. Se possiede un filatterio, il lich distrutto ottiene un nuovo corpo in 1d10 giorni, recuperando tutti i suoi Punti Ferita e ritornando in attività. Il nuovo corpo compare entro 1 metro dal filatterio.

Sacrifici di Anime. Un lich deve periodicamente nutrire di anime il suo filatterio per sostenere la magia che mantiene il suo corpo e la sua coscienza. Per farlo usa l'incantesimo *imprigionare*. Invece di scegliere una delle normali opzioni dell'incantesimo, il lich lo impiega per intrappolare magicamente il corpo e l'anima del bersaglio all'interno del filatterio. Il filatterio deve trovarsi sullo stesso piano del lich, perché questo incantesimo funzioni. Il filatterio di un lich può contenere solo una creatura alla volta, e *dissolvi magie* lanciato come incantesimo di livello 9 sul filatterio libera qualsiasi creatura imprigionata al suo interno. Una creatura imprigionata nel filatterio per 24 ore viene consumata e distrutta, dopodiché nulla salvo un intervento divino potrà riportarla in vita.

Un lich che dimentichi o non riesca a mantenere il suo corpo con le anime sacrificate inizia a cascare a pezzi, e potrebbe infine trasformarsi in un semilich.

Azioni

Tocco Paralizzante. *Attacco con incantesimo in mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (3d6) danni da freddo. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 18 o restare paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Aggiuntive

Il lich può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il lich recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Distruggere Vita (Costa 3 Azioni). Ogni creatura ad eccezione dei non morti entro 6 metri dal lich deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 contro questa magia, subendo 21 (6d6) danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Le creature diventano Affaticate.

Sguardo Spaventoso (Costa 2 Azioni). Il lich fissa il suo sguardo su di una creatura visibile entro 3 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 18 contro questa magia o restare spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Se il Tiro Salvezza del bersaglio è riuscito o l'effetto per lui ha termine, il bersaglio è immune allo sguardo del lich per le successive 24 ore.

Tocco Paralizzante (Costa 2 Azioni). Il lich usa il suo Tocco Paralizzante.

Trucchetto. Il lich lancia un trucchetto.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Anello di Protezione +2, Fascia della Sapienza +2 (Consapevolezza), Stivali della Levitazione, pergamena di Dominare Persone, pergamena di Teletrasporto, pozione di Invisibilità)

Descrizione Poche creature sono più temute dei lich. Apice delle arti Necromantiche, il lich è un incantatore che ha scelto di rinunciare alla vita ed ingannare la morte diventando non morto. Anche se molti di coloro che raggiungono simili vette di potenza farebbero di tutto per raggiungere l'immortalità, l'idea di diventare un lich è aborrita da molte creature. Il processo prevede di estrarre la forza vitale dell'incantatore e imprigionarla in un filatterio preparato in modo speciale; l'incantatore cede la sua vita, ma rimane intrappolato tra la vita e la morte, e fintanto che il suo filatterio rimane intatto può continuare le sue ricerche e il suo lavoro senza temere il passare del tempo.

Lucertoloide

Media umanoide (lucertoloide), neutrale

FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 16 (armatura naturale, scudo)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +0, Volontà +0
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3, Sopravvivenza +5
Linguaggi Draconico
Sfida 1/2 (100 PX)
Trattenere il Fiato. Il lucertoloide può trattenere il fiato per 15 minuti.
Azioni
Multiattacco. Il lucertoloide effettua due attacchi in mischia, ciascuno con un'arma diversa.
Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni da botta.
Scudo Appuntito. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: paludi temperate
Organizzazione: solitario, coppia, banda (3-12) o tribù (13-60)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Scudo Pesante di Legno, Mazza chiodata, 3 Giavellotti)

Descrizione
I lucertoloidi sono rettili predatori orgogliosi e potenti che fanno le loro case comuni in sparuti villaggi nei recessi di paludi e acquitrini. Privi di interesse verso la colonizzazione delle terre aride e soddisfatti delle loro semplici armi e dei rituali che li hanno serviti bene per millenni, i lucertoloidi sono visti da molte delle altre razze come selvaggi retrogradi, ma all'interno delle loro isolate comunità sono in realtà un popolo vitale ricco di tradizioni e con una storia orale che risale a prima che l'uomo camminasse in posizione eretta.

La maggior parte dei lucertoloidi è alta dagli 1,8 ai 2,1 metro e pesa dai 100 ai 125 kg, ed ha i possenti muscoli coperti da scaglie grigie, verdi o marroni. Alcune razze hanno piccole creste dorsali o collari dai colori brillanti, e tutte nuotano bene spostandosi con rapidi movimenti della loro possente coda lunga 1,2 metri. Anche se sono pienamente a loro agio in acqua, trattengono il fiato e tornano alle loro abitazioni poste su colline artificiali per riprodursi e dormire. Poiché il loro sangue da rettile li rende lenti al freddo, molti lucertoloidi cacciano e lavorano durante il giorno e si ritirano nelle loro dimore di notte per rannicchiarsi con gli altri della loro tribù a condividere il calore di grandi fuochi di torba.

Anche se generalmente sono neutrali, il comportamento scostante dei lucertoloidi, il loro strenuo rifiuto dei "doni" della civilizzazione, e la leggendaria ferocia in battaglia li fa mal giudicare dalla maggioranza degli umanoidi. Questi tratti derivano da buone ragioni, tuttavia, poiché il loro basso tasso di riproduzione non ha eguali tra gli umanoidi a sangue caldo, e se le tribù non difendessero i loro territori paludosi fino all'ultimo respiro si troverebbero presto sopraffatte da orde di mammiferi. Per quanto riguarda la loro propensione a mangiare i corpi dei morti sia amici che nemici, i pratici lucertoloidi sono lesti a sottolineare che la vita è dura nella palude, e nulla deve andare sprecato.

I lucertoloidi presentati qui vivono in ambienti paludosi. Le tribù lucertoloidi possono vivere altrettanto bene in altri ambienti, ma come velocità ottengono Scalare 5 metri al posto di Nuotare.

Maledetti immortale
Media aberrazione (umano), tendenzialmente folle
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 75 (12d8 + 21)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +5
Resistenza al Magico il Maledetto immortale ha +1d6 ad ogni Tiro Salvezza su incantesimi
Competenze Consapevolezza +3, professione che aveva in vita
Immunità al Danno freddo, fuoco, vuoto
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, pietrificato, spaventato
Privo di sensi il Maledetto non ha senso del gusto e olfatto
Linguaggi Comune, nanico, elfico
Sfida 4 (1100 PX)
Immortale Il Maledetto immortale rigenera 1 Punto Ferita a round, ciò gli permette di rigenerare arti e tornare in vita. L'unica possibilità di ucciderlo è sciogliendolo in acido magico. Rimuovi Maledizione a DC 30 lo uccide istantaneamente.
Natura diversa Il Maledetto immortale non mangia, beve, dorme, invecchia. Non è un non morto
Azioni
Multiattacco. Il Maledetto immortale fa tre attacchi con la spada lunga.
Spada. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (1d10 + 7) danni da taglio.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, 2 Pugnali, Spada, altro soro)
Descrizione
Il Maledetto immortale è una persona maledetta spesso da un Patrono o da una potente incantatore con la maledizione della folle vita immortale. La maledizione rombe l'equilibro della persona e questa si ritrova a girovagare senza una meta od un obiettivo. Ogni tanto si ricordano chi erano ed allora proseguono nella ricerca di chi li ha maledetti. Con lo scopo di farsi definitivamente uccidere si getta in ogni scontro sperando che l'avversario sia in grado di ucciderlo una volta per tutte.

Mannari

Cinghiale Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale malvagio

FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -1

Iniziativa +0 – **Difesa** 12 in forma umanoide, 13 in forma di cinghiale o ibrida

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Movimento 9 m (12 m in forma di cinghiale)

Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +1, Volontà +4

Competenze Consapevolezza +2

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di cinghiale)

Sfida 4 (1100 PX)

Carica (Solo Forma di Cinghiale o Ibrida). Se il cinghiale mannaro si muove in linea retta di almeno 5 metri verso un bersaglio e poi lo colpisce con le zanne durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un 1 ora). Se il cinghiale mannaro subisce 14 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 Punti Ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Mutaforma. Il cinghiale mannaro può usare 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*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 10 (2d6 + 3) danni da botta.

Zanne (Soltanto in Forma di Cinghiale o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o venire maledetto dalla licantropia del cinghiale mannaro.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Foresta o Pianura
Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (3-8) o truppa (3-8 più 1-4 Cinghiali)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, 2 Pugnali, altro tesoro)
Descrizione
Nella loro forma umanoide, i cinghiali mannari tendono a essere tozzi, con nasi all'insù, pelo ispido e incisivi prominenti. Hanno capelli rossi, castani o neri ma alcuni sono anche biondi, canuti o calvi. Hanno di norma peluria sul labbro superiore, e i maschi di solito non riescono a far crescere la barba. Poiché sono testardi e aggressivi, hanno piccole comunità di loro simili e non si mischiano ai non licantropi: di solito vivono in piccole fattorie dall'aspetto assolutamente normale. Tendono ad avere grandi famiglie e molti figli.

Lupo Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), caotico malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0

Iniziativa +1 – **Difesa** 13 in forma umanoide, 14 in forma di lupo o ibrida

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Movimento 9 m (12 m in forma di lupo)

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +1, Volontà +2

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +4

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di lupo)

Sfida 3 (700 PX)

Mutaforma. Il lupo mannaro può usare 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 +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Multiattacco (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Il lupo mannaro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Artigli (Soltanto in Forma Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura. *Colpisce:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Lancia (Soltanto in Forma Umanoide). *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata con due mani in un attacco di mischia.

Morso (Soltanto in Forma di Lupo o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o venir maledetto dalla licantropia del lupo mannaro.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Terreno

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Cotta di Maglia, Spada Lunga, Balestra Leggera con 20 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

Nella forma umana i lupi mannari somigliano a persone normali, anche se alcuni tendono ad avere un aspetto ferino e capelli ribelli. Sopracciglia che crescono unendosi, dito indice più lungo del medio e strane voglie sul palmo della mano sono tutti segni comunemente accettati che una persona sia in realtà un lupo mannaro. Naturalmente, questi segni rivelatori non sono sempre accurati, perché questi tratti fisici esistono anche nelle persone normali, ma nelle zone dove i lupi mannari sono un problema comune, questi tratti possono essere considerati schiaccianti a prescindere.

Orso Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale buono

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA +1

Iniziativa +0 – **Difesa** 13 in forma umanoide, 14 in forma di orso o ibrida

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Movimento 9 m (12 m, scalata 9 m in forma di orso o forma ibrida)

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +6, Volontà +2

Competenze Consapevolezza +7

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di orso)

Sfida 5 (1800 PX)

Mutaforma. L'orso mannaro può usare 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 +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. In forma di orso, l'orso mannaro effettua due attacchi di artiglio. In forma umanoide, effettua due attacchi di ascia bipenne. In forma ibrida, può attaccare come un orso o un umanoide.

Artiglio (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 13 (2d8 + 2) danni taglienti.

Ascia Bipenne (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o venir maledetto dalla licantropia dell'orso mannaro.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Foresta

Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (3-6) o truppa (3-6 più 1-4 orsi Neri o Grigi)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Giaco di Maglia, Ascia da Battaglia Perfetta, 2 Asce da Lancio Perfette, altro tesoro)

Descrizione

Nelle loro forme umanoidi, gli orsi mannari tendono a essere muscolosi e con spalle larghe, tratti aspri e occhi scuri. Hanno capelli rossi, castani o neri e sembrano abituati a una vita di duro lavoro. Anche se i più benigni fra i licantropi, sono evitati dalla maggior parte delle persone normali, che temono la loro trasformazione animalesca. Per la maggior parte vivono in zone boschive isolate o in piccole unità familiari della loro stessa specie. Evitano di affrontare gli stranieri, ma non esitano se devono scacciare umanoidi malvagi dai loro territori.

Ratto Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), legale malvagio

FORZA +0

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +2
Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata
Sensi Scurovisione 18 m (solo in forma di ratto)
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di ratto)
Sfida 2 (450 PX)
Mutaforma. Il ratto mannaro può usare 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 +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Azioni
Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il ratto mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con il morso.
Spada Corta (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Balestra a mano (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Morso (Soltanto in Forma di Ratto o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o venir maledetto dalla licantropia del ratto mannaro.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Urbano
Organizzazione: Solitario, coppia, branco (5-10) o gilda (11-30 più 5-12 Ratti Crudeli)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato Perfetta, Spada Corta, Balestra Leggera con 20 Quadrelli, altro tesoro)
Descrizione
I ratti mannari naturali sono bassi, asciutti e muscolosi, con occhi attenti e vispi, e hanno movimenti nervosi. I maschi spesso hanno sottili baffi striminziti.

Tigre Mannara
Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 120 (16d8 + 48)
Movimento 9 m (12 m in forma di tigre)
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +7, Volontà +4
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +5
Immunità al Danno da arma non magica che non siano argentati
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di tigre)
Sfida 4 (1.1100 PX)
Balzo. Se la tigre mannara si muove di almeno 5 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre mannara può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione 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 +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto e udito.
Azioni
Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). In forma umanoide, la tigre mannara effettua due attacchi di scimitarra o due attacchi di arco lungo. In forma ibrida, può attaccare come un umanoide o effettuare due attacchi di artiglio.
Artiglio (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o venir maledetto dalla licantropia della tigre mannara.
Scimitarra (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.
Arco Lungo (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma a Distanza*: +8 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi Pianura o Palude
Organizzazione: Solitario o coppia
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, Spada Corta, 2 Pugnali, altro tesoro)
Descrizione

Le tigri mannare in forma umanoide hanno grandi occhi, nasi allungati, zigomi sporgenti e capelli castani o rossi, oppure bianchi, neri o grigio-blu. I loro movimenti sono attenti e aggraziati, e chi li guarda potrebbe scambiarli per un ottimo tagliaborse, un danzatore aggraziato o un'abile cortigiana.

Manticora
Grande mostruosità, legale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +3 – **Difesa** 16
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Movimento 9 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +7, Volontà +3
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PX)

Ricrescere Spine della Coda. La manticora possiede ventiquattro spine nella coda. Le spine usate ricrescono all'alba.

Azioni

Multiattacco. La manticora effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o tre con le spine della coda.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Spine della Coda. *Attacco con arma a Distanza*: +7 a colpire, gittata 30m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Ecologia Ambiente: Colline e Paludi Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Tesoro: Standard

Descrizione

Le manticore sono feroci predatori che controllano vaste aree in cerca di carne fresca. Una tipica manticora è lunga circa 3 metri e pesa circa 500 kg. Alcune hanno la testa simile a quella di un umano, in genere barbuto. Maschi e femmine sono molto simili.

Le manticore mangiano qualsiasi tipo di carne, anche quella delle carogne, ma preferiscono quella umana e raramente si lasciano sfuggire un'occasione di gustare questa delizia. Sono abbastanza furbe e sociali da stringere patti con umanoidi malvagi per formare alleanze o da costringerli ad offre tributi, e molte creature potenti le incaricano di sorvegliare o controllare un posto o una zona. Prediligono fare le loro tane in posti alti, come le sommità delle colline e le caverne tra le rupi.

Anche se le manticore sono simili a delle creazioni magiche, sono da tempo annoverate tra le specie naturali. Curiosamente, le manticore sembrano stranamente feconde e possono incrociarsi con numerose altre specie dalla forma simile, inclusi Leoni, Tigri, Lamie, Sfingi e Chimere.

Manto Assassino
Grande aberrazione, caotico neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 78 (12d10 + 12)
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +7
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Linguaggio delle Profondità
Sfida 8 (3900 PX)

Falso Aspetto. Mentre il manto assassino resta immobile senza esporre la parte inferiore del corpo, è indistinguibile da un manto di pelle nera.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il manto assassino ha -1d6 ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Trasferimento di Danno. Mentre è appiccicato ad una creatura, il manto assassino subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti (arrotondare per difetto), e la creatura vittima del manto assassino subisce l'altra metà.

Azioni

Multiattacco. Il manto assassino effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti, e se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, il manto assassino vi si appiccica. Finché il manto assassino è appiccicato ha un +1d6 ai Tiri per Colpire. Quando effettua un Tiro per Colpire ed ha il bonus di +1d6 e va a segno il bersaglio è accecato e impossibilitato a respirare. Il manto assassino può staccarsi spendendo 1 Azione di movimento. Una creatura, compreso il bersaglio, può effettuare la sua azione per staccare il manto assassino riuscendo una Tiro Salezza su Tempra con modificatore Forza DC 16.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Apparizioni (Ricarica dopo un 1 ora). Qualora non si trovi sotto luce intensa, il manto assassino crea tre duplicati illusori di sé stesso, che si muovono assieme ad esso e ne imitano le azioni, scambiandosi di posizione per rendere impossibile capire quale sia il reale manto assassino. Se l'originale si trova in un'area di luce intensa, i duplicati svaniscono.

Ogniqualvolta una creatura prenda a bersaglio il manto assassino con un attacco o un incantesimo nocivo mentre sono ancora presenti dei duplicati, quella creatura determina casualmente se prende a bersaglio il manto assassino o uno dei duplicati. Una creatura che non possa vedere o che si affida a sensi diversi dalla vista ignora questo effetto magico.

Un duplicato possiede la Difesa e usa i Tiri Salvezza del manto assassino. Se un attacco colpisce un duplicato, o se un duplicato fallisce un Tiro Salvezza contro un effetto che infligge danni, svanisce.

Gemito. Ogni creatura entro 18 metri dal manto assassino, che possa udire il suo gemito e che non sia un'aberrazione, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 13 o essere spaventata fino al termine del prossimo round del manto assassino. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce, la creatura è immune al gemito del manto assassino per le successive 24 ore.

Arrabbiato: il Manto assassino ricarica l'abilità Apparizioni. Costa 1 Azione.

Ecologia Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia, schiera (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
Simili a mante volanti orribilmente malvagie, i manti assassini sono creature misteriose e paranoiche. Un tipico esemplare ha un'apertura alare di 2,3 metri e pesa 50 kg.

Le loro motivazioni sono misteriose e confuse, e diffidano perfino dei loro simili. La strana forma permette loro di essere scambiati per mantelli, arazzi o altri oggetti comuni, e alcune storie narrano di manti assassini che si alleano con altre creature, facendosi trasportare sulla loro schiena e contribuendo alla protezione dei loro alleati per ragioni imperscrutabili. Alcuni esemplari sono sacerdoti di antiche divinità, al comando di culti di manti assassini e Skum intenti a celebrare orribili riti dagli scopi sinistri.

Mantoscuro

Piccola mostruosità, disallineato

FORZA +3

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa +1 – **Difesa** 12

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Movimento 3 m, volo 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +0

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3

Sensi vista cieca 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PX)

Ecolocazione. Il mantoscuro non può usare la vista cieca se assordato.

Falso Aspetto. Mentre il mantoscuro rimane immobile, è indistinguibile da una formazione rocciosa come una stalattite o una stalagmite.

Azioni

Spaccare. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da botta e il mantoscuro si appiccica alla creatura. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore il mantoscuro ha +1d6 al tiro per colpire, si appiccica avvolgendo la testa del bersaglio, che è accecato e impossibilitato a respirare finché il mantoscuro resta appiccicato in questo modo.

Mentre è appiccicato al bersaglio, il mantoscuro non può attaccare nessun'altra creatura salvo il bersaglio, ma ha +1d6 ai suoi tiri per colpire. La velocità del mantoscuro diventa 0 e non può trarre beneficio da nessun bonus alla velocità, muovendosi assieme al bersaglio.

Una creatura può staccare il mantoscuro con un'azione e riuscendo una prova di Forza DC 13. Durante il suo round, il mantoscuro può staccarsi dal bersaglio da solo usando 1 Azione di Movimento.

Aura di Oscurità (1/Giorno). Un'oscurità magica con 5 metri di raggio si estende dal mantoscuro, muovendosi con esso, e propagandosi oltre gli angoli. L'oscurità permane finché il mantoscuro mantiene la concentrazione, massimo 10 minuti (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). La scurovisione non può penetrare questa oscurità, né essa può essere rischiarata da alcuna luce naturale. Se qualsiasi parte dell'oscurità si sovrappone ad un'area di luce generata da un incantesimo di livello 2 o inferiore, l'incantesimo che sta creando la luce viene dissolto.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (sotterraneo)
Organizzazione: Solitario, coppia o nidiata (3-12)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
l'apertura tentacolare di un mantoscuro ha un'ampiezza di poco inferiore agli 1 m; quando è appeso alla volta di una caverna, mascherato da stalattite, la sua lunghezza varia tra i 60 ed i 90 cm. Un esemplare tipico di mantoscuro pesa 20 kg. La testa ed il corpo della creatura sono solitamente del colore del basalto o del granito scuro, ma i suoi tentacoli membranosi possono cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante.

I mantoscuro non sono scalatori particolarmente abili, ma sono in grado di appendersi alla volta di una caverna come i pipistrelli, agganciati per mezzo degli uncini posti in fondo ai loro tentacoli, così che il loro corpo penzolante risulti quasi indistinguibile da una stalattite. Da questa postazione nascosta la creatura attende che la preda passi sotto di lei e, a questo punto, si stacca lanciandosi verso di essa, sbattendo contro il bersaglio e tentando di avvolgervi attorno i suoi membranosi tentacoli. Se il mantoscuro manca la preda, risale e si lancia nuovamente contro la preda, fino a quando quest'ultima non viene sconfitta o il mantoscuro è gravemente ferito (nel qual caso svolazza sul soffitto per nascondersi, sperando che la sua "preda" lo lasci perdere). La capacità innata di questa

creatura di celare la zona circostante per mezzo dell'oscurità magica le offre un ulteriore vantaggio contro gli avversari che necessitano della luce per vedere.

I mantoscuro preferiscono vivere e cacciare nelle caverne e nei cunicoli più vicini alla superficie, dal momento che questi offrono un più frequente passaggio di prede che questi mostri possono cacciare. Non si limitano però a queste caverne buie e talvolta possono essere incontrati in fortezze abbandonate o persino nelle fogne delle città affollate. Qualsiasi luogo dove abbondi il cibo e ci sia un soffitto a cui appendersi è un possibile covo per un mantoscuro.

Il ciclo vitale di un mantoscuro è rapido: i piccoli diventano adulti nell'arco di pochi mesi e la maggior parte muore di vecchiaia dopo pochi anni. Di 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 mantoscuri in grado di nuotare, mentre creature che abitano luoghi soggetti a vulcanismo potrebbero sviluppare una specifica resistenza al fuoco. Altre varianti di mantoscuro potrebbero avere pelli più resistenti ed invece di cadere per stritolare la preda potrebbero semplicemente gettarsi cercando di trafiggerla analogamente a vere e proprie stalattiti. Si mormora che le caverne più oscure e profonde nascondano mantoscuri di dimensioni incredibili, in grado di soffocare contemporaneamente diversi bersagli di dimensioni umane nel loro abbraccio avvolgente.

Medusa

Media mostruosità, legale malvagio

FORZA +0

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +1

CARISMA +2

Iniziativa +2 – **Difesa** 18

Punti Ferita 127 (17d8 + 51)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +8, Volontà +7

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Ingannare +5, Percepire Emozioni +4, Consapevolezza +4

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 6 (2300 PX)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo round entro 9 metri da una medusa di cui possa vedere gli occhi, la medusa, qualora la non sia inabile e possa vedere a sua volta la creatura, può obbligarla ad effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 14. Se la creatura fallisce in maniera critica il Tiro Salvezza, viene pietrificata all'istante, altrimenti inizia magicamente a trasformarsi in pietra ed è intralciata. La creatura intralciata deve ripetere il Tiro Salvezza al termine del suo prossimo round. Se lo riesce, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Una creatura che non sia sorpresa può distogliere lo sguardo per evitare il Tiro Salvezza all'inizio del proprio round. In quel caso, non potrà vedere la medusa fino all'inizio del suo prossimo round, quando potrà distogliere nuovamente lo sguardo. Se nel frattempo dovesse guardare la medusa, dovrebbe immediatamente effettuare il Tiro Salvezza.

Se la medusa vede il suo riflesso su di una superficie riflettente entro 9 metri da lei in un'area di luce intensa, a causa della propria maledizione subirà gli effetti del suo stesso sguardo.

Azioni

Multiattacco. La medusa effettua tre attacchi, uno con i capelli serpentini e due con la spada corta oppure due attacchi a distanza con l'arco lungo.

Capelli Serpentini. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno.

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: 9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +9 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Ecologia

Ambiente: Paludi temperate e sotterranei

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Doppio (Pugnale, Arco Lungo Perfetto con 20 Frecce, altro tesoro)

Descrizione

Le meduse sono creature simili agli umani con serpenti al posto dei capelli. Dalla distanza di 9 metri o più, una medusa può passare facilmente per una bella donna se indossa qualcosa che copre la sua chioma serpentina; quando indossa un abbigliamento che ne cela la testa e il volto può essere scambiata per un'umana anche a distanza ravvicinata. Le meduse usano bugie e travestimenti per celare il loro volto fino a che gli avversari non sono abbastanza vicini da usare il loro sguardo pietrificante, anche se gli piace giocare con la loro preda e possono usare delle frecce fiammeggianti per intrappolare i nemici a distanza. Alcune si divertono a creare intricate decorazioni con le loro vittime, usando la pietrificazione per dare un certo tocco ai loro nascondigli paludosi, ma molte meduse hanno cura di nascondere le prove dei loro scontri precedenti così che i loro nuovi nemici non si accorgano della loro pericolosa presenza.

Avvezze a nascondersi, le meduse cittadine generalmente sono ladre, mentre quelle delle zone selvagge spesso finiscono per essere guardiaboschi. Le meduse delle leggende più note, tuttavia, sono quelle che prendono livelli da incantatore. Carismatiche ed intelligenti, le meduse urbane sono spesso coinvolte in gilde di ladri ed altri aspetti del mondo crimi-

nale. 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, neutrale malvagio

FORZA -2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 21 (6d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +2
Vulnerabilità ai Danni da botta, fuoco
Immunità ai Danni Freddo, Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Ictum
Sfida 1/2 (100 PX)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un ordinario frammento di ghiaccio.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può lanciare in maniera innata *nube di nebbia*, senza bisogno di componenti materiali. La sua caratteristica da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in uno scoppio di frammenti di ghiaccio. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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 5 metri di aria fredda. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di 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 mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit del ghiaccio comunemente si trovano sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono distanti e crudeli.

Mefito di Magma

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA -1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3
Vulnerabilità ai Danni freddo
Immunità ai Danni Fuoco, Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan, Tremus
Sfida 1/2 (100 PX)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un'ordinaria pozza di magma.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può lanciare in maniera innata *riscaldare metallo* (DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo 10), senza bisogno di componenti materiali. La sua caratteristica da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in uno scoppio di lava. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11 o subire 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di fuoco. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (piano elementale del fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit del magma comunemente si trovano sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono stupidi bruti.

Mefito di Polvere
Piccola elementale, neutrale malvagio
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 17 (5d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +2
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità ai Danni Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictum, Tremus
Sfida 1/2 (100 PX)

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 di Tempra DC 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il Tiro Salvezza durante ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio Accecante (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di polvere accecante. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il Tiro Salvezza durante ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (piano elementale dell'aria)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit della polvere comunemente si trovano sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono irritanti ed insistenti.

Mefito di Vapore
Piccola elementale, neutrale malvagio
FORZA -3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 21 (6d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Immunità ai Danni Fuoco, Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Ignan
Sfida 1/4 (50 PX)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sfocatura*, senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in nube di vapore. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 10 o subire 4 (1d8) danni da fuoco.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 2 (1d4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Vaporoso (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di vapore caldo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 10, subendo 4 (1d8) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (piano elementale del fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione

I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit del vapore comunemente si trovano sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono insolenti e sprezzanti.

Megere

Megera Marina

Media fatato, caotico malvagio

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 9 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +7, Volontà +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PX)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Aspetto Orripilante. Qualsiasi umanoide che inizi il suo round entro 9 metri dalla megera e ne può vedere la vera forma deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 11. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura resta spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, con -1d6 se la megera è in linea di visuale, e terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine su di essa, la creatura è immune all'Aspetto Orripilante per le successive 24 ore.

A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della megera non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo e evitare di effettuare il Tiro Salvezza iniziale. Fino all'inizio del suo prossimo round, una creatura che distolga lo sguardo ha -1d6 ai tiri di attacco contro la megera.

Azioni

Artigli. *Attacco in mischia con arma*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Aspetto Illusorio. La megera ricopre se stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di una creatura ripugnante all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua 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 Intelligenza DC 16 per comprendere che la megera si è camuffata.

Occhiata Mortale. La megera prende a bersaglio una creatura spaventata visibile entro 9 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la megera, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 11 contro questa magia o scendere a 0 Punti Ferita.

Ecologia

Ambiente: qualsiasi acquatico
Organizzazione: solitario o congrega (3 megere di qualsiasi specie)
Tesoro: standard

Descrizione

Queste perfide e mostruose megere possiedono dei tratti terrificanti che pochi osano fissare, traggono piacere dalla discordia e dalla morte dei marinai, e tormentano la gente di mare con ineluttabili sciagure. Le megere marine hanno sempre un aspetto terribile e, malgrado la loro natura famelica, in genere sono creature emaciate che sembrano sul punto di morir di fame. Sono alte 1,8 metri e pesano 75 kg.

Le megere marine preferiscono vivere vicino alla riva dove i pescherecci e i mercantili sono più comuni, e comunque lontano dalle aree urbane di modo che le loro azioni non attraggano troppo l'attenzione di possibili nemici, anche se non è insolito che una megera marina coraggiosa o avida si stabilisca in una città portuale o alla foce di un fiume profondo.

Le megere marine formano congreghe simili a quelle delle altre megere, ma la loro natura acquatica generalmente le spinge ad astenersi dal formare congreghe miste. Nel caso in cui una Megera Verde abiti lungo la costa (spesso in una palude salmastra o in una palude costiera), una congrega è formata da due megere marine che rispettano la Megera Verde come madre e capo. Molto comunemente, una congrega di megere marine consiste in un gruppo di megere marine particolarmente amiche e vicine.

Megera Notturna

Media immondo, neutrale malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 20
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +8, Volontà +11
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Ingannare +7, Percepire Emozioni +6, Consapevolezza +6,
Resistenze al Danno freddo, fuoco; da arma non magica o non siano argentati
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, Druidico
Sfida 5 (1800 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (DC 14 per i Tiri Salvezza degli incantesimi, +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 arcano, individuazione del magico* 2/giorno ciascuno: *raggio di indebolimento, sonno, spostamento planare* (personale)

Resistenza alla Magia. La megera ha +1d6 ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Solo in Forma di Megera). *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Forma Eterea. La megera entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa. Per farlo deve essere in possesso di un *cuore di pietra*.

Infestare Incubi (1/Giorno). Mentre si trova sul Piano Etereo, la megera entra magicamente in contatto con un umanoide addormentato che si trova sul Piano Materiale. L'incantesimo *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, neutrale malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +2

CARISMA +2

Iniziativa +1 – **Difesa** 19

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Vulnerabilità al Danno ferro freddo

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +7

Competenze Arcano +3, Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Ingannare +4, Consapevolezza +4

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Silvano

Sfida 3 (700 PX)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Imitazione. La megera può imitare suoni animali e voci umanoidi. Una creatura che senta questi rumori può determinare che si tratti di un'imitazione riuscendo una prova di Saggezza 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*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Aspetto Illusorio. La megera ricopre sé stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di un'altra creatura all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua 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 Intelligenza DC 20 per comprendere che si tratta di una megera camuffata.

Passaggio Invisibile. La megera può rendersi invisibile finché non attacca o lancia un incantesimo, o finché non termina la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Mentre è invisibile, non lascia traccia fisica del suo passaggio, quindi le sue tracce possono essere seguite solo dalla magia. Tutto l'equipaggiamento che sta trasportando o indossando diventa invisibile assieme a lei.

Ecologia Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o congrega (3 megere di qualsiasi tipo)

Tesoro: Standard

Descrizione

Terrificanti vecchie rugose che frequentano ripugnanti paludi e foreste intricate, le megere verdi nutrono un odio intenso per tutto ciò che è bello e puro. Facendo uso delle loro svariate capacità illusorie, queste vegliarde si dilettano nell'uccidere gli innocenti, nello sconvolgere gli animi nobili e nell'avvilire i cuori puri. Amano utilizzare Camuffare Se Stesso per assumere le forme di giovani e attraenti ragazze così da sedurre e strappare giovani uomini ai loro affetti e parenti, e corrompere nobili e onesti cittadini con ogni sorta di depravazione e scandalo. Alcune megere verdi preferiscono rivelare la loro reale natura ai loro amati in un momento attentamente architettato per spingere l'uomo alla pazzia per l'orrore e la vergogna. Altre prolungano il loro amoreggiamento

e fanno di tutto per rovinare completamente la vita degli uomini da loro sedotti prima di mostrare loro la verità. Infine, i più fortunati di questi sventurati finiscono per essere divorati dalla megera verde loro amante: per gli sfortunati, il destino finale può essere molto peggiore, dato che la crudele fantasia della megera verde è immensa. Una tipica megera verde è alta tra 1,5 e 1,8 metri e pesa poco meno di 80 kg.

Melme

Ameba Paglierina

Grande melma, disallineato

FORZA +2

DESTREZZA -2

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA -2

CARISMA -5

Iniziativa +2 – **Difesa** 9

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Movimento 3 m, scalata 3 m

Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi -3, Volontà -3

Resistenze al Danno acido

Immunità al Danno Elettricità, tagliente

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PX)

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Natura di Melma. L'ameba non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. L'ameba può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni da botta più 3 (1d6) danni da acido.

Reazioni

Divisione. Quando un'ameba Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuove amebe che hanno almeno 10 Punti Ferita. Ogni nuova ameba ha un numero di Punti Ferita pari alla metà dell'ameba originale, arrotondati per difetto. Le nuove amebe sono di una taglia più piccola di quella originale.

Ecologia Ambiente: Sotterranei o Paludi Temperati

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Le Ameba Paglierina sono masse animate di protoplasma di colore simile ad un repellente amalgama di giallo, arancio e marrone. Quando a riposo, il loro corpo piatto e pulsante è alto circa 15 centimetri e si estende tutto intorno; in movimento, si raccolgono in una forma vagamente sferica e sembrano quasi spostarsi rotolando. I loro corpi malleabili permettono loro di attraversare fessure e buchi molto più piccoli dello spazio che occupano. Le creature che vivono sottoterra spesso sigillano tutte le aperture per difendersi dalle Ameba Paglierina.

L'acido altamente specializzato dell'Ameba Paglierina dissolve solo la carne. Questa scoperta ha portato molti maestri avvelenatori ed alchimisti a cercarne esemplari per studiarli. Da questi esperimenti sono nate diverse armi specifiche ideate per distruggere i corpi. Si racconta dell'esistenza di un veleno ad azione lenta che distrugge ad una ad una le cellule delle creature viventi, il cui segreto è ben conservato dal suo creatore.

Alcune note in un tomo dimenticato parlano di un rituale funebre utilizzato in luoghi lontani. Invece di bruciare il corpo, esso veniva sigillato in un sarcofago di pietra con una Ameba Paglierina, che ne dissolveva il corpo. In seguito, i becchini inserivano la gelatina in un'urna completa di targa in bronzo con il nome del deceduto. Questa pratica protegge gli oggetti interrati con il morto (che viene ridotto in poco tempo ad uno scheletro lucido) e l'essenza della creatura, che si riteneva vivere ancora all'interno della gelatina.

L'Ameba Paglierina sono alte circa 15 centimetri, hanno un diametro che può arrivare a 3 metri e pesano circa 1.300 chili. In combattimento, si raccolgono su loro stesse e producono lunghi pseudopodi umidi per colpire ed afferrare qualunque cosa si muova.

Anche se la tipica Ameba Paglierina ha le statistiche qui presentate, nelle profondità della terra questi predatori possono raggiungere dimensioni mostruose. Si parla anche di Ameba Paglierina che hanno sviluppato altri modi di catturare la preda. Ad esempio, gelatine che avvelenano con il tocco e che espellono nubi di gas tossico che fa bruciare occhi e bocca, lasciando indifesi ma coscienti mentre questa bestia protoplasmatica scivola sui corpi e se ne ciba.

Cubo Gelatinoso

Grande melma, disallineato

FORZA +2

DESTREZZA -4

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA -5

SAGGEZZA -2

CARISMA -5

Iniziativa -4 – **Difesa** 7

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)

Movimento 5 metri

Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi -4, Volontà -4

Immunità al Danno armi da taglio non magiche, da critico

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PX)

Cubo di Melma. Il cubo occupa il suo intero spazio. Le altre creature possono entrare nello spazio, ma rimangono vittima del Sommergere del cubo e hanno -1d6 al Tiro Salvezza.

Le creature all'interno del cubo sono visibili ma godono di copertura completa.

Una creatura entro 1 metro dal cubo può effettuare un'azione per tirare una creatura od oggetto fuori dal cubo. Farlo richiede la riuscita di 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 (Consapevolezza) DC 15 per notare un cubo che non si è mosso o non ha attaccato. Una creatura che cerchi di entrare nello spazio del cubo mentre è inconsapevole della sua presenza resta sorpresa dal cubo.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (3d6) danni da acido.

Sommergere. Il cubo si muove fino al massimo del suo movimento. Nel farlo, può entrare nello spazio di una creatura di taglia Grande o più piccola. Ogni volta che il cubo entra nello spazio di una creatura, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 12.

Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura può scegliere di essere spinta indietro o di lato di 1 metro. Una creatura che decida di non farsi spingere subisce le conseguenze di un Tiro Salvezza fallito.

Se il Tiro Salvezza fallisce, il cubo entra nello spazio della creatura, che subisce 10 (3d6) danni da acido ed è sommersa. La creatura sommersa non può respirare, è intralciata e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio del round del cubo. Quando il cubo si muove, la creatura sommersa si muove con esso.

Una creatura sommersa può tentare di fuggire effettuando un'azione per compiere 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 delle Melme Grigie. Alcuni esseri usano i cubi gelatinosi come guardiani di dungeon e fortificazioni sotterranee, intrappolando queste immense creature in casse di metallo massiccio e trasportandole con poteri o magie fino al loro posto di guardia finale. Sono dei meccanismi di smaltimento rifiuti particolarmente efficaci; una tribù può intrappolare un cubo gelatinoso in una fossa o un'altra area che non possa scalare usandolo come letamaio o anche trappola mortale, a seconda dell'ingegnosità delle creature che l'hanno catturato.

I cubi gelatinosi in genere hanno uno spigolo di 3 metri e pesano più di 7.500 kg, sebbene alcuni esploratori sotterranei affermino che nel sottosuolo esistano esemplari più grandi. In zone in cui il cibo abbonda, i cubi gelatinosi possono vivere per centinaia, se non migliaia, di anni. Tuttavia, se viene a mancare la materia organica per più di 6 mesi, un cubo gelatinoso comincia a deperire, e le sue pareti iniziano a colare, disfacendosi rapidamente in muco liquido finché l'intero corpo non collassa e scompare completamente.

Melma Grigia
Media melma, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa -2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Movimento 3 m, scalata 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi -4, Volontà -4
Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Amorfo. La melma può muoversi attraverso uno spazio fino a centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Corrodere Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca la melma si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscano la melma, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

La melma può divorare metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Falso Aspetto. Quando la melma rimane immobile, è indistinguibile da una pozza d'olio o una pietra bagnata.

Natura di Melma. La melma non necessita di dormire.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni da botta più 7 (2d6) danni da acido, e se il bersaglio sta indossando un'armatura di metallo, questa viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla Difesa che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua Difesa a 10.

Ecologia

Ambiente: Paludi fredde e sotterranei
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Strisciando attraverso le fredde paludi e gli acquitrini nebbiosi o, a volte in sotterranei e caverne, le melme grigie consumano ogni sostanza organica che incontrano. Sebbene priva di intelligenza, la melma grigia è una delle creature che dà non pochi problemi per la sua trasparenza. Anche se non può arrampicarsi facilmente sui muri o nuotare, la sua abitudine di nascondersi nel fango spesso lungo le rive paludose o di rimanere immobile in pozze dall'aspetto innocuo sul pavimento grigio di un sotterraneo, la rendono molto difficile da notare e da evitare.

Alcuni saggi credono che le melme grigie siano il risultato di un esperimento alchemico fallito, mentre altri teorizzano che le prime melme grigie siano nate spontaneamente da un pozzo di detriti magici. Naturalmente, queste teorie che non le considerano organismi viventi, bensì il risultato di una sfortunata mistura di fluidi caustici e residui magici, sono derisi da chi vive nelle zone infestate da queste creature, che non hanno una storia di inquinamento magico.

Protoplasma Nero

Grande melma, disallineato

FORZA +3
DESTREZZA -3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa -3 – **Difesa** 9
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi -2, Volontà -2
Immunità al Danno acido, freddo, fulmine, tagliente, da critico
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 4 (1100 PX)

Amorfo. Il protoplasma nero può muoversi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Forma Corrosiva. Una creatura che entri a contatto col protoplasma nero o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 4 (1d8) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o legno che colpisca il protoplasma nero si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo o legno che colpiscano il protoplasma nero, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

Il protoplasma nero può divorare legno o metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Natura di Melma. Il protoplasma nero non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. Il protoplasma nero può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da botta più 18 (4d8) danni da acido. Inoltre, un'armatura non magica indossata dal bersaglio viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla Difesa che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua Difesa a 10.

Reazioni

Divisione. Quando un protoplasma nero di taglia Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuovi protoplasma neri di almeno 10 Punti Ferita ciascuno. Ogni nuovo protoplasma nero ha un numero di Punti Ferita pari alla metà del protoplasma nero originale, arrotondati per difetto. I nuovi protoplasmi neri sono di una taglia più piccola di quella originale.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

I protoplasmi neri sono gli spazzini del mondo sotterraneo, costantemente alla ricerca di cibo. Possono percepire corpi organici o metallici nel raggio di 18 metri e attaccano in modo istintivo tali oggetti o esseri finché non li dissolvono, o finché la melma non viene uccisa. Un protoplasma nero si riproduce staccando un pezzo del proprio corpo e formando un nuovo protoplasma più piccolo che raggiunge l'età adulta nel giro di un mese. Alcune tra le creature più intelligenti nel mondo sotterraneo usano i protoplasmi neri per smaltire in modo naturale la spazzatura, creando cave di pietra atte ad ospitare il protoplasma, per poi gettarvi i rifiuti organici o i nemici. Gli esemplari più grandi di protoplasmi neri sono stati avvistati nelle regioni più profonde del mondo: individui Mastodontici che possiedono fino a 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

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Movimento 5 metri
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +6
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5
Immunità al Danno acido
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Aderente (Solo Forma di Oggetto). Il mimic aderisce a qualsiasi cosa con cui entri in contatto. Una creatura di taglia Enorme o inferiore a cui il mimic aderisce è considerata afferrata da esso (DC 13 per fuggire). Le prove di caratteristica effettuare per fuggire da questo afferrare hanno -1d6.

Afferratore. Il mimic ha +1d6 ai tiri per colpire contro una creatura da esso afferrata.

Falso Aspetto (Solo Forma di Oggetto). Mentre il mimic rimane immobile, è indistinguibile da un comune oggetto.

Mutaforma. Il mimic può usare 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*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni da botta. Se il mimic è in forma di oggetto, il bersaglio è vittima del tratto Aderente.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Accidentale

Descrizione

Si ritiene che i mimic siano il risultato del tentativo di un alchimista di dar vita ad un oggetto inanimato attraverso l'applicazione di un reagente mistico, la cui formula è andata perduta. Nel corso degli anni, queste creature strane ma intelligenti hanno appreso la capacità di trasformarsi in simulacri degli oggetti manufatti, in particolare nei luoghi frequentati poco da un ristretto numero di creature, dove aumentano le loro probabilità di successo con un attacco alle loro vittime.

Anche se i mimic non sono intrinsecamente malvagi, alcuni saggi suggeriscono che attacchino gli uomini e le altre creature intelligenti più per passatempo che per sfamarsi. Il desiderio di ingannare gli altri è parte del loro essere, e i loro attacchi a sorpresa rappresentano il culmine di questo desiderio.

Un tipico mimic ha un volume di 2 metri cubi (1 m per 1 m per 2 m) e pesa circa 450 kg. Leggende e storie parlano di mimic di taglie maggiori, con la capacità di assumere la forma di case, navi o interi complessi sotterranei che guarniscono con dei tesori (sia veri che falsi) per attirare al loro interno il loro ignaro cibo.

Minotauro
Grande mostruosità, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +3
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 76 (9d10 + 27)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +7
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale
Sfida 3 (700 PX)

Carica. Se il minotauro si muove di almeno 3 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o venire spinto via fino a 3 metri di distanza e cadere prono.

Incauto. All'inizio del suo round, il minotauro può ottenere +1d6 su tutti i tiri per colpire con armi da mischia effettuati durante quel round, ma i tiri per colpire contro di esso hanno +1d6 fino all'inizio del suo prossimo round.

Ricordare Labirinto. Il minotauro può ricordare perfettamente qualsiasi tragitto abbia percorso.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Rovine Temperate e Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Tesoro: Standard (Ascia Bipenne, altro tesoro)

Descrizione

Nessuno porta rancore come un minotauro. Disprezzati dalle razze civilizzate e nati secoli fa da una maledizione divina, i minotauri hanno cacciato, ucciso e divorato gli umanoidi inferiori per punire offese vere o presunte più a lungo di quanto riescono a ricordare. La maggior parte delle culture ha leggende su come i minotauri furono creati da divinità vendicative o offese che punirono gli umani deformando le loro

sembianze, sottraendo loro bellezza e intelligenza, e dotandoli di teste di toro. Eppure la maggioranza dei minotauri moderni disprezza queste leggende e non crede di essere lo scherzo di qualche divinità, ma modelli di perfezione divina creati dal crudele e potente signore dei demoni Baphomet.

I nascondigli tradizionali dei minotauri sono i labirinti, sia i dedali costruiti per confondere e sconcertare, sia quelli naturali creati da un intrico di caverne o altri passaggi sotterranei. Grazie alla loro astuzia naturale, i minotauri usano i loro nascondigli labirintici per scoraggiare gli incauti nemici che cercano di scovarli o che semplicemente incappano nei loro nascondigli e si perdono, dando lentamente la caccia agli intrusi che cercano inutilmente di trovare una via d'uscita. Solo quando la disperazione ha nettamente preso il sopravvento il minotauro colpisce le sue perdute vittime. Quando hanno a che fare con un gruppo, spesso i minotauri lasciano scappare uno creatura, affinché diffonda il suo terribile racconto e attiri altri, che sperano di uccidere queste bestie, nei loro labirinti. Naturalmente, per i minotauri, questi aspiranti eroi rappresentano delle pietanze deliziose.

I minotauri si possono trovare anche al servizio di un mostro o una creatura malvagia più potente, e lo servono fintanto che possono cacciare e mangiare a loro piacimento. Generalmente questo significa fare la guardia a qualche potente oggetto o preziosa locazione, ma può anche significare lavorare come mercenario, dando la caccia ai nemici del padrone.

I minotauri sono combattenti relativamente diretti, usando le loro corna per incornare orribilmente le creature viventi più vicine quando cominciano a combattere.

Mummie

Mummia

Media non morto, legale malvagio

FORZA +3
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa -1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +8
Vulnerabilità al Danno fuoco
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno da Vuoto, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita
Sfida 3 (700 PX)

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare la sua Occhiata Temibile ed effettuare un attacco con il pugno putrefacente.

Pugno Putrefacente. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni da botta più 10 (3d6) danni da Vuoto. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 13 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare Punti Ferita e i suoi Punti Ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i Punti Ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 12 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo round della mummia. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il Tiro Salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Mummia Sovrana

Media non morto, legale malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +4
CARISMA +3
Iniziativa +0 – **Difesa** 25
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +18, Riflessi +15, Volontà +19
Competenze Religione +5, Storia +5
Vulnerabilità al Danno fuoco
Immunità al Danno da Vuoto, veleno; armi +1
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita
Sfida 15 (13000 PX)

Cuore della Mummia Sovrana. Come parte del rituale che crea una mummia sovrana, il cuore e le viscere della creatura vengono rimossi dal cadavere e piazzati all'interno di contenitori sigillati. Questi contenitori sono di solito fatti in pietra o ceramica, incisi o dipinti con geroglifici religiosi.

Finché il suo cuore avvizzito rimane intatto, la mummia sovrana non può essere permanentemente distrutta. Quando scende a 0 Punti Ferita, la mummia sovrana si riduce in polvere e si riforma a piena forza

24 ore più tardi, riemergendo dalla polvere in prossimità della giara sigillata che contiene il suo cuore. Per impedire che una mummia sovrana si riformi e distruggerla una volta per tutte, bisogna ridurne il cuore in cenere. Per questo motivo, la mummia sovrana di solito tiene il cuore e le viscere nascoste all'interno di una tomba nascosta.

Il cuore della mummia sovrana ha Difesa 5, 25 Punti Ferita e immunità a tutti i danni eccetto il fuoco.

Incantesimi. La mummia ha CM 10. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza, +9 a colpire con attacchi da incantesimo. La mummia ha preparati i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, dardo tracciante, scudo della fede*

livello 2 (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, silenzio*

livello 3 (3 slot): *animare morti, dissolvi magie*

livello 4 (3 slot): *divinazione, guardiano della fede*

livello 5 (2 slot): *contagio, piaga degli insetti*

livello 6 (1 slot): *ferire*

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. La mummia sovrana ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rinvigorimento. Una mummia sovrana forma un nuovo corpo entro 24 ore se il suo cuore resta intatto, recuperando tutti i Punti Ferita e potendo agire nuovamente. Il nuovo corpo compare entro 1 metro dal cuore della mummia sovrana.

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare la sua Occhiata Temibile ed effettuare un attacco con il pugno putrefacente.

Pugno Putrefacente. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni da botta più 21 (6d6) danni da Vuoto. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 25 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare Punti Ferita, e i suoi Punti Ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i Punti Ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovere maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo round della mummia. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il Tiro Salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Azioni Aggiuntive

La mummia sovrana può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. La mummia sovrana recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attaccare. La mummia sovrana effettua un attacco con il pugno putrefacente o usa la sua Occhiata Temibile.

Incanalare Energia Negativa (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può scatenare magicamente l'energia negativa. Le creature entro 18 metri dalla mummia sovrana, comprese quelle dietro barriere o angoli, non possono recuperare Punti Ferita fino al termine del prossimo round della mummia sovrana.

Parola Blasfema (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana pronuncia una parola blasfema. Ciascuna creatura, esclusi i non morti, entro 3 metri dalla mummia sovrana e che possa udire questa frase magica deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o restare stordita fino al termine del prossimo round della mummia sovrana.

Polvere Accecante. Polvere e sabbia accecanti turbinano magicamente intorno alla mummia sovrana. Ogni creatura entro 1 metro dalla mummia sovrana deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o restare accecata fino al termine del prossimo round della creatura.

Turbine di Sabbia (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può trasformarsi magicamente in un turbine di sabbia, muovendosi di massimo 18 metri, e tornando poi alla sua forma normale. Mentre è in forma di turbine, la mummia sovrana è immune a tutti i danni, e non può essere afferrata, pietrificata, gettata prona, intralciata o stordita. L'equipaggiamento indossato o trasportato dalla mummia sovrana rimane in suo possesso.

Arrabbiato: La Mummia sovrana ha fame di vita. Incanala l'energia della morte e distruzione in un raggio di 12 metri intorno a se. Ogni creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 22 per dimezzare o subire 22 di danno. La Mummia recupera tutti i Punti Ferita persi dalle altre creature.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, Cort (3-6) o Stormo (7-12)
Tesoro: Doppio

Descrizione

Molte culture praticano l'arte sacra della mummificazione, anche se le sinistre tecniche magiche utilizzate per infondere ai cadaveri la vitalità dei non morti sono molto meno comuni. In alcune terre antiche, tali tecniche blasfeme sono state affinate attraverso secoli di cerimonie e innumerevoli morti, risultando in mummie di terribile potere. In rare occasioni, se il defunto era di rango elevato ed eccessiva malvagità, poteva sottoporsi a rituali così elaborati, risorgendo dalla tomba come un temibile signore mummia. Al-

lo stesso modo, un sovrano noto per la sua malizia o morto in un momento di grande rabbia potrebbe presentarsi spontaneamente come un despota vendicativo. Indipendentemente dalle circostanze esatte della sua risurrezione, una mummia sovrana conserva le capacità che aveva in vita, diventando una creatura consumata dal desiderio di ripristinare il suo dominio e governare sia i vivi che i morti.

Naga

Naga Guardiano

Grande mostruosità, legale buono

FORZA +4
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +4
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 23
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +12, Volontà +12
Immunità ai Danni Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Celestiale, Comune
Sfida 10 (5900 PX)

Incantesimi. Il naga ha CM 11. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (+8 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, riparare, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, cura ferite, scudo della fede*

livello 2 (3 slot): *bloccare persone, calmare emozioni*

livello 3 (3 slot): *chiaroveggenza, scagliare maledizione*

livello 4 (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

livello 5 (2 slot): *Colpo Infuocato, costrizione*

livello 6 (1 slot): *visione del vero*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi Punti Ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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*: +14 a colpire, gittata 5m, 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 coscienziosi protettori di luoghi di eccezionale potere e sacralità. Spesso le loro scaglie sfoggiano disegni elaborati simili a quelli degli esotici serpenti della giungla. Un tipico naga guardiano raggiunge la lunghezza di 4,2 metri e un peso approssimativo di 175 kg.

Mentre alcuni naga guardiani aderiscono a pratiche esotiche di divinità antiche o dimenticate, altri sono semplicemente attratti da siti dalla spiccata bellezza naturale, quali templi su imponenti cascate, pinnacoli naturali e cime di montagne, custodendoli con il massimo della reverenza e del senso del dovere. Spesso questi naga si uniscono a fedi ancora attive, servendo come protettori di santuari o antichi tesori. Una coppia di naga può stabilirsi nei pressi di un sito che ritengono meritevole di protezione, covandovi una nidiata e crescendovi la prole. Quando i giovani raggiungono l'età adulta, possono scegliere di partire per cercare la propria casa o rimanere a proteggere la zona sorvegliata dai loro genitori. A volte, un naga guardiano che custodisce delle rovine od un tempio è solo l'ultimo di una successione di sentinelle che si sono avvicendate nel corso dei secoli. Queste sentinelle spesso prendono lo stesso nome dei loro predecessori sembrando un unico individuo eccezionalmente longevo.

Naga Spirituale

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 19
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +10, Volontà +10
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 8 (3900 PX)

Incantesimi. Il naga ha CM 10. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+6 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per eseguire i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, raggio di gelo*

livello 1 (4 slot): *charme su persone, individuazione del magico, sonno*
livello 2 (3 slot): *blocca persone, individuazione dei pensieri*
livello 3 (3 slot): *fulmine, respirare sott'acqua*
livello 4 (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*
livello 5 (2 slot): *dominare persone*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi Punti Ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 costrutto, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa +0 – **Difesa** 19
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 7 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +0, Volontà -4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'armatura rimane immobile, è indistinguibile da una normale armatura.

Suscettibilità all'Anti Magia. L'armatura è inabile se si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è bersaglio di *dissolvi magie*, l'armatura deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi da mischia.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni da botta.

Spada Volante

Piccola costrutto, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -3
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 17 (5d6)
Movimento 0 m, volo 15 m (fluttua)
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +3, Volontà -4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1/4 (50 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'arma rimane immobile e non sta volando, è indistinguibile da una normale spada.

Suscettibilità all'Anti Magia. La spada è inabile se si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è bersaglio di *dissolvi magie*, la spada deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Tappeto del Soffocamento

Grande costrutto, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 33 (6d10)
Movimento 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà -4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Falso Aspetto. Mentre il tappeto resta immobile, è indistinguibile da un normale tappeto.

Suscettibilità all'Anti Magia. Il tappeto è inabile mentre si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è il bersaglio di *dissolvi magie*, il tappeto deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantatore o cadere privo di sensi per 1 minuto.

Trasferimento di Danno. Mentre afferra una creatura, il tappeto subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti, e la creatura afferrata dal tappeto subisce l'altra metà.

Azioni

Soffocare. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura di taglia Media o inferiore.

Colpisce: La creatura è afferrata (DC 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, accecato e rischia di soffocare, ma il tappeto non può soffocare un altro bersaglio. Inoltre, all'inizio di ciascun round del bersaglio, il bersaglio subisce 10 (2d6 + 3) danni da botta.

Ogre
Grande gigante, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA -2
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +0, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PX)
Azioni

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +6 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Colline fredde o temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4) o famiglia (5-16)
Tesoro: Standard (Armatura di Pelle, Randello Pesante, 4 Giavellotti, altro)
Descrizione
Nelle storie riguardanti gli ogre ci sono elementi orrendi: brutalità e ferocia, cannibalismo e tortura. Poi stupri, smembramenti, necrofilia, incesto, mutilazioni e altri esempi di crudeltà. Coloro che non hanno mai incontrato gli ogre ritengono queste storie un avvertimento. Chi è sopravvissuto ad un simile incontro sa che le storie sono niente in confronto alla realtà.

Gli ogre godono della sofferenza altrui. Se non hanno a disposizione le razze più piccole da schiacciare fra le loro grasse mani o da violare in amplessi violenti, si divertono fra loro. Per gli ogre non esiste tabù. Si potrebbe pensare che, lasciata a sé stessa, una tribù di ogre si farebbe a pezzi da sola e che soltanto i più forti sopravvivrebbero: se c'è una cosa che gli ogre rispettano, però, è la famiglia.

Le tribù ogre sono conosciute come famiglie, e molte delle loro deformità sono causate dalla pratica comune dell'incesto. Il capo della tribù è spesso il padre, ma in alcuni casi un'ogre femmina è in grado di reclamare il titolo di madre. Le tribù ogre litigano fra loro, cosa che li tiene impegnati ed impedisce loro di tormentare i loro vicini. Di quando in quando, però, emerge un patriarca particolarmente violento o temuto, capace di unire più famiglie sotto il suo comando.

Le regioni abitate degli ogre sono luoghi tristi e degradati, dato che questi giganti vivono nello squallore e non sentono il bisogno di essere in armonia con quanto li circonda. Il confine fra le terre civilizzate e quelle degli ogre è un luogo di disperazione abitato da reietti, dove vivono gli Ogremanni, progenie deformi che nascono dalle razzie che gli ogre effettuano nelle terre degli umani.

I giochi degli ogre sono violenti e crudeli: le vittime utilizzate come giocattolo sono fortunate a morire il primo giorno. Il crudele senso dell'umorismo degli ogre è il solo caso in cui mostrano di possedere creatività: i metodi e gli strumenti di tortura ogre sembrano usciti dagli incubi.

La grande forza e la mancanza di immaginazione li rendono particolarmente adatti ai lavori pesanti, nelle miniere, come fabbri o nel disboscamento. I giganti più potenti (soprattutto quelli delle Colline e delle Rocce) spesso soggiogano le famiglie ogre perché diventino loro servitori.

Un ogre adulto è alto sui 3 metri e pesa circa 325 kg.

Ombra
Media non morto, caotico malvagio
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +4
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4 (+6 a luce fioca o oscurità)
Vulnerabilità al Danno da Luce
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, suono; da arma non magica
Immunità al Danno da Vuoto, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza stringersi.

Debolezza alla Luce del Sole. Mentre si trova alla luce del sole, l'ombra ha -1d6 ai tiri per colpire, le prove di competenza e i Tiri Salvezza.

Spirito dell'Ombra. Mentre si trova in una zona di luce fioca l'Ombra rigenera 5 Punti Ferita all'inizio del suo round, se si trova in una zona di oscurità rigenera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round e può di-

ventare invisibile usando 1 Azione. Spirito dell'Ombra aumenta il Grado di Sfida dell'Ombra di 1.

Furtività d'Ombra. Quando si trova a luce fioca o all'oscurità, l'ombra può effettuare l'azione 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 da Vuoto, e il punteggio di Forza del bersaglio viene ridotto di 1. Il bersaglio muore se ciò riduce la sua Forza a -5. Altrimenti, la riduzione resta finché il bersaglio non riposa 8 ore.

Se un umanoide non malvagio muore a causa di questo attacco, entro 1d4 ore dal suo cadavere si animerà una nuova ombra.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3–6) o sciame (7–12)
Tesoro: Standard

Descrizione

La malvagia ombra si muove lungo il confine tra il buio delle tenebre e la dura verità della luce. L'ombra preferisce infestare le rovine che la civiltà si lascia alle spalle, dove dà la caccia alle creature viventi tanto sciocche da incappare nel suo territorio. L'ombra è un orribile non morto, e come tale non ha scopi o motivazioni apparenti oltre a risucchiare forza vitale e vitalità dagli esseri viventi.

Omuncolo

Minuscola costrutto, neutrale
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 5 (2d4)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +4, Volontà +1
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 0 (10 PX)

Legame Telepatico. Mentre l'omuncolo si trova sullo stesso piano di esistenza del suo padrone, può comunicare magicamente al suo padrone quello che percepisce, e i due possono comunicare telepaticamente.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza viene fallito di 5 o più, il bersaglio resta invece avvelenato per 5 (1d10) minuti e mentre è avvelenato in questo modo è anche privo di sensi.

Oni

Grande gigante, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 20 (cotta di maglia)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +4, Volontà +6
Competenze Arcano +5, Ingannare +8, Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 7 (2900 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'oni sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'oni è il Carisma. L'oni può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *invisibilità, oscurità*

1/giorno: *charme su persone, cono di freddo, forma gassosa,sonno*

Rigenerazione. Se ha almeno 1 punto ferita, l'oni recupera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round.

Azioni

Multiattacco. L'oni effettua due attacchi, con gli artigli o con il falcione.

Artiglio (Solo Forma di Oni). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Falcione. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti in forma Piccola o Media.

Mutare Forma. L'oni può trasformarsi magicamente in un umanoide Piccolo o Medio, in un gigante Grande, o tornare alla sua vera forma. A parte la taglia, le sue statistiche sono le stesse in ciascuna forma. L'unico equipaggiamento che viene trasformato è il falcione, che rimpicciolisce in modo da essere impugnato anche in forma umanoide. Se l'oni muore, ritorna alla sua vera forma, e il falcione ritorna alla sua taglia originale.

Arrabbiato: l'Oni viene pervaso da una furia assassina, fino alla fine del combattimento i suoi attacchi con Artiglio causano Sanguinamento 2/10.

Orchetto

Media umanoide (orco), caotico neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 12 (2d6 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Intimidire +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblinoide
Sfida 1/2 (100 PX)
Azioni
Spada. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d12 + 2) danni taglienti.
Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Colline e montagne temperate o sotterranei
Organizzazione: solitario, gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello) o banda
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, Spada, 4 Giavellotti, altro tesoro)
Descrizione
Gli orchetti sono una razza creata da Cattalm come esperimento con lo scopo di verificare se una creatura più intelligente ma altrettanto feroce degli orchi avrebbe potuto essere dominante. L'esperimento è stato un discreto successo con gli orchetti che hanno fondato regni e conquistato diverse regioni. La spinta caotica con il passare del tempo, l'acculturamento, il diventare stanziali e l'evoluzione della società ha portato gli orchetti sempre più fuori dalle spire di Cattalm, anche se non toglie che molti aspetti "barbari" sono rimasti nella cultura tradizionale. Un orco maschio adulto è alto 1,6 metri e pesa circa 60 kg. Gli orchetti e gli umani possono accoppiarsi, anche se di solito ciò avviene durante le razzie, e non come unione consensuale.

Orco
Media umanoide (orco), caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 18 (3d8 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +2
Competenze Intimidire +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblinoide
Sfida 1 (100 PX)
Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino a metà del suo movimento verso una creatura ostile che possa vedere.
Azioni
Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.
Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Colline e montagne temperate o sotterranei
Organizzazione: solitario, gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello) o banda
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, Falcione, 4 Giavellotti, altro tesoro)
Descrizione
La differenza principale fra gli orchi e gli umanoidi civilizzati, oltre alla loro forza bruta ed all'intelligenza inferiore, è il loro carattere. Come cultura, gli orchi sono violenti ed aggressivi, ed il forte domina il debole attraverso paura e brutalità. Prendono ciò che vogliono con la forza e non si fanno scrupoli a prendere interi villaggi come schiavi se ne hanno la possibilità. Non si curano delle comodità, ed i loro villaggi e campi tendono ad essere luoghi sporchi e precari, pieni di risse fra ubriachi, arene per i combattimenti ed altri divertimenti sadici. Privi della pazienza necessaria a coltivare e capaci di allevare solo gli animali più robusti ed autosufficienti, gli orchi ritengono più semplice prendere agli altri il frutto del loro lavoro. Sono arroganti e lesti ad infuriarsi quando sfidati, ma si preoccupano dell'onore solo finché farlo porta loro beneficio.

Un orco maschio adulto è alto 2 metri e pesa circa 115 kg. Gli orchi e gli umani possono accoppiarsi, anche se di solito ciò avviene durante le razzie, e non come unione consensuale. Molte tribù orchesche allevano i mezzorchi di proposito, dato che sono ottimi strateghi e capitribù.

Per quanto la vulgata dica che gli orchi siano stati creati da Cattalm per distruggere e portare caos è anche vero che molto spesso sono vittima di pregiudizi e giudizi sommari. Non tutti gli orchi sono uguali e non solo fisicamente, singoli orchi se non intere tribù vivono in maniera "normale, civilizzata" la loro esistenza eppure in nessun stato di Yeru sono previste pene per chi uccide un orco.

Orrore Arrampicamuri
Grande mostruosità, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 75 (10d10 + 25)
Movimento 9 m, scalare 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +4
Sensi scurovisione 3 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Orrore Arrampicamuri
Sfida 3 (700 PX)
Senso Radar. l'Orrore Arrampicamuri non può usare vista cieca se è assordato.
Azioni
Multiattacco. L'Orrore Arrampicamuri effettua due attacchi con gli artigli uncinati.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 4) danni perforanti, 1 danno da Sanguinamento.
Ecologia
Ambiente: Sottosuolo Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
L'Orrore Arrampicamuri è un feroce predatore del sottosuolo, difende aggressivamente i suoi territori di caccia. Le caverne sotterranee in cui queste creature risiedono rimbombano dei colpi e dei fruscii dei loro uncini quando queste creature si arrampicano sulle rupi rocciose o sulle pareti delle caverne.

Un Orrore Arrampicamuri è una creatura mostruosa dalla testa simile a quella di un avvoltoio e dal torace di un enorme scarabeo, protetto da un esoscheletro tempestato di protuberanze ossee aguzze. Trae il suo nome oltre che dall'orrendo aspetto dal fatto che usando gli arti lunghi e muscolosi che terminano con dei micidiali artigli uncinati ricurvi stia arrampicato sulle pareti.

Echi nell'Oscurità. Gli Orrore Arrampicamuri comunicano colpendo il loro esoscheletro o le superfici rocciose circostanti con i loro uncini. Ciò che agli altri appare come un frastuono casuale è in realtà un elaborato linguaggio che soltanto gli Orrore Arrampicamuri capiscono e il cui eco si diffonde per chilometri e chilometri nell'sottosuolo.

Branco di Predatori. Gli Orrore Arrampicamuri sono creature onnivore: si nutrono di funghi, licheni, vegetali e di qualsiasi creatura riescano a catturare. Grazie agli arti uncinati, gli orrori beneficiano di un'ottima presa sulle superfici rocciose e usano le loro abilità da scalatori per tendere imboscate alle prede dall'alto. Vanno a caccia in branco e collaborano per affrontare gli avversari più grossi e pericolosi. Se una battaglia va male, un Orrore Arrampicamuri si arrampica rapidamente lungo la parete di una caverna per fuggire.

Clan Solidali. Gli orrori uncinati vivono in vasti gruppi familiari o clan. Ogni clan è retto dalla femmina più anziana, che solitamente pone il suo compagno a capo dei cacciatori del clan. Gli Orrore Arrampicamuri depongono le uova in un'area centrale e ben difesa delle caverne usate come tana.

Orsogufo
Grande bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +3
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PX)
Olfatto e Vista Affinati. L'Orsogufo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.
Azioni
Multiattacco. L'Orsogufo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.
Becco. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Le origini dell'Orsogufo sono oggetto di dibattito fra gli studiosi delle creature mostruose. La maggior parte di essi concorda che fu un Mago, in passato, a crearne il primo esemplare unendo un orso con un gufo gigante; forse come esperimento su qualche folle concetto della natura della vita, ma più probabilmente a causa della sua totale pazzia. Quale che fosse lo scopo originale di una creazione tanto folle come l'Orsogufo, la creatura ha iniziato a riprodursi, ed è divenuta uno dei predatori più conosciuto delle zone boschive.

Gli Orsogufo sono selvaggi predatori, noti per il loro pessimo temperamento, la loro aggressività e la loro ferocia. Tendono ad attaccare tutto ciò che si muove loro davanti, anche se questo non mostra intenzioni bellicose. Molti studiosi che hanno incontrato queste creature nelle terre selvagge hanno notato che hanno sempre occhi iniettati di sangue che ruotano tutto attorno poco prima di un attacco. Questo è generalmente visto come segno di follia, che suggerisce che tutti gli Orsogufo nascano con un bisogno patologico di combattere ed uccidere, ma i ricercatori più realisti ritengono sia dovuto alla struttura dei loro occhi acuti.

Gli Orsogufo abitano le zone più interne e nascoste dei boschi, e preparano le loro tane all'interno di foreste intricate o di buie e profonde caverne. Possono cacciare sia di giorno che di notte, a seconda delle abitudini delle prede che popolano i territori circostanti alla loro tana.

Gli Orsogufo adulti vivono in coppia e cacciano le prede in branco, lasciando i cuccioli nelle tane. In una tana si possono trovare di solito 1d6 cuccioli, che possono valere fino a 750 mo nei mercati cittadini.

Anche se è pressoché impossibile addomesticarli a causa della loro natura selvaggia, gli Orsogufo possono essere sfruttati come guardiani di un territorio specifico, sempre che vengano lasciati liberi di spostarsi al suo interno per cacciare. Gli addestratori professionisti chiedono fino a 2000 mo per addestrare un Orsogufo perché diventi un guardiano che obbedisca a comandi semplici (DC 23 per un cucciolo di Orsogufo, DC 30 per un Orsogufo adulto).

Variante: **Orsogufo Polare**
Questo Orsogufo è presente nelle regioni artiche o montane innevate. A differenza del normale Orsogufo è più robusto e forte. Ha 85 Punti Ferita, +10 al colpire, 21 di danno ad artiglio +1 da Sanguinamento, 15 di danno con becco. GS 4

Orsogufo Saggio
Grande mostruosità, neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +3
CARISMA +1
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 45 (7d10 + 10)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +5, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +9
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende e legge i seguenti linguaggi: Comune, Celestiale, Infernale, Nanico, Elfico, Orchesco, Gigante, Exspiram, lingue Elementali
Sfida 3 (700 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'Orsogufo saggio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'Orsogufo saggio è l'Intelligenza. L'Orsogufo saggio può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali:

A volontà: *Mano magica*

Azioni

Multiattacco. L'Orsogufo saggio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Tesoro: Standard + 10% Manuali e Tomi
Descrizione
Le origini dell'Orsogufo saggio sono misteriose quanto quelli del suo parente non saggio ma gli appassionati di queste creature li fanno discendere direttamente da Nethergal come variante dell'Orsogufo originale. Solitamente l'Orsogufo saggio ama circondarsi di libri ed adora la compagnia di altri saggi ma non disdegna i racconti di avventurieri e le avvincenti ballate dei cantastorie. L'Orsogufo saggio ha un vero talento per le lingue e pur non potendo parlare in maniera comprensibile ad un uomo riesce a comprendere tantissime lingue parlate e scritte ed in pochi giorni è in grado di apprenderne di nuove (come Vantaggio Lingua universale) sia parlate che scritte. L'Orsogufo saggio è in grado di leggere qualsiasi lingua o codice se ha modo di studiarlo per 3 giorni. Solitamente più deboli e fragili del parente stretto sono comunque esseri temibili in combattimento. Di preferenza un Orsogufo saggio non attacca se non per difesa e cerca un approccio il più tattico e utile possibile. Un tratto caratteristico degli Orsogufo saggi è una sciarpa portata intorno all'assente collo. Uccidere un Orsogufo saggio è un affronto ai Devoti e Seguaci di Nethergal, è anche capitato che il Patrono stesso togliesse la capacità di comunicare a coloro si sono macchiati di efferatezze con le sue creature preferite.

Addestrare un Orsogufo saggio è molto più facile di un Orsogufo ma l'alta intelligenza della creatura lo spingerà ad avere un rapporto alla pari o come famiglio piuttosto.

L'incantesimo Mano magica è solitamente usato per sfogliare i tomi più delicati e per scrivere, anche se con estrema lentezza.

Otyugh
Grande aberrazione, neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +6
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Otyugh
Sfida 5 (1800 PX)

Telepatia Limitata. L'otyugh può trasmettere magicamente dei semplici messaggi e immagini a qualsiasi creatura entro 36 metri da esso e che possa comprendere una lingua. Questa forma di telepatia non permette alla creatura ricevente di rispondere telepaticamente.

Azioni

Multiattacco. L'otyugh effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i tentacoli.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 15 contro malattia o restare malato finché la malattia non viene curata. Ogni 24 ore successive, il bersaglio deve ripetere il Tiro Salvezza, riducendo il

suo massimo di Punti Ferita di 5 (1d10) se lo fallisce. Se il Tiro Salvezza riesce, la malattia è passata. Il bersaglio muore se la malattia riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Questa riduzione dei Punti Ferita massimi del personaggio, perdura finché la malattia non viene curata.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni da botta più 4 (1d8) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 13 per fuggire) e intralciato fino al termine dell'afferrare. L'otyugh ha due tentacoli, ciascun dei quali può afferrare un bersaglio diverso.

Schianto di Tentacolo. L'otyugh schianta le creature afferrate dai suoi tentacoli, l'una contro l'altra o sul pavimento. Ogni creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o subire 10 (2d6 + 3) danni da botta e restare stordita fino al termine del prossimo round dell'otyugh. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà dei danni da botta e non è stordito.

Arrabbiato: l'otyugh emette un profumo che annebbia i sensi. Tutte le creature nel raggio di 6 metri devono fare un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 oppure agire in maniera casuale, come incantesimo Confusione (pag. 110), fino alla fine del prossimo round. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Tesoro: Standard

Descrizione

Gli otyugh sono creature particolarmente luride ed orride che vivono in luoghi che le persone sane di mente tendono ad evitare. Le loro tane si trovano nelle fogne, nei pozzi neri, nelle discariche e nelle paludi più mefitiche: più un luogo è sporco, più attira gli otyugh. Amano il ruolo dello spazzino, e vagano per le caverne sotterranee in cerca di nuovi bocconcini in mezzo ai rifiuti. Una volta trovati, si ingozzano e riportano alla loro tana quello che non riescono a consumare in una volta sola. Gli otyugh passano parecchio tempo nelle loro luride tane, che riempiono di carogne e letame, che rilasciano effluvi mefitici.

Le creature intelligenti che vivono nelle zone sotterranee vicino agli otyugh a volte formano alleanze di convenienza con essi. Forniscono loro rifiuti e carne cruda agli otyugh, rendendoli un vero e proprio mezzo di smaltimento. In cambio, gli otyugh lasciano in pace i loro benefattori, non li attaccano e possono anche fare da guardiani.

La cosa che la maggior parte delle razze trova terrificante degli otyugh non è la loro dieta o l'odore delle loro tane, ma il fatto che creature con i loro gusti non siano solo spazzini senza cervello. Gli otyugh si mostrano infatti sorprendentemente intelligenti, ed amano formare alleanze con coloro che li riforniscono di cibi più raffinati di letame e sporcizia. La maggior parte degli otyugh si rende conto che le altre creature li trovano rivoltanti, ma sono pochi quelli a cui importa davvero.

Panoptikhan

Grande aberrazione, malvagia
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +2
Iniziativa +5 – **Difesa** 26
Punti Ferita 82 (11d8 + 38)
Movimento 1 m, volo 10 metri (buono)
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +13, Volontà +16
Resistenza: acido, elettricità
Sensi scurovisione 36 m, visione del vero 18m
Linguaggi telepatia 50 m
Sfida 12 (8400 PX)
Azioni

Multiattacco. Il Panoptikhan può attaccare con due corti tentacoli.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da taglio perforanti.

Colui che tutto vede. Il Panoptikhan può attivare uno dei suoi tentacoli occhiuti (2 Azioni).

Quello che gela: l'occhio punta un bersaglio entro 18 metri, su questo viene attivato un raggio di gelo. 8d8 di danno da freddo, Tiro Salvezza Riflessi DC 23 per evitare completamente il colpo.

Quello che scioglie: l'occhio punta un bersaglio entro 9 metri, su questo viene attivato un raggio che ha effetti di acido. 4d8 di danno da acido, Tiro Salvezza Riflessi DC 23 per dimezzare il danno.

Quello che brucia: l'occhio punta un bersaglio entro 18 metri, su questo viene attivato un raggio infuocato. 8d8 di danno da fuoco, Tiro Salvezza Riflessi DC 23 per evitare completamente il colpo.

Quello che paralizza: l'occhio punta un bersaglio entro 9 metri, su questo viene attivato un raggio che paralizza la creatura. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti.

Quello che rallenta: l'occhio punta in un cono di 9 metri. Sulle creature interessate viene proiettato un raggio che rallenta. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti. Durata 1 minuto.

Quello che confonde: l'occhio punta in un cono di 18 metri. Sulle creature interessate viene proiettato un raggio che causa confusione. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti. Durata 1 minuto, ogni round è possibile effettuare un nuovo Tiro Salvezza per riprendersi dagli effetti.

Quello che addormenta: l'occhio punta un bersaglio entro 36 metri, su questo viene attivato un raggio che addormenta la creatura. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti.

Quello che muove; questo occhio può manifestare l'incantesimo Mano Magica oppure Telecinesi.

Un solo sguardo. Il Panoptikhan attiva l'occhio centrare. L'occhio centrale può essere usato come Azione di Reazione per lanciare Controincantesimo su un incantesimo che ha visto lanciare.

Arrabbiato: il Panoptikhan in preda alla furia più cieca attiva 1d6 occhi a caso su bersagli a caso. Costa 3 Azioni.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia
Tesoro: Triplo
Descrizione
I Panoptikhan sono aberrazioni xenofobe, palle di dura carne volante dotate di un grosso occhio centrale, una grande bocca e 7 tentacoli lunghi circa 1 metro ognuno dotato di un occhio (di circa 10 cm di diametro) di colore diverso.

Poco si sa dell'origine dei Panoptikhan, si pensa che siano un esperimento evoluzionario di Calicante, nel tentativo di creare una razza senziente e dominante.

Purtroppo l'arroganza, la superbia, il desiderio di essere al centro dell'attenzione hanno fatto naufragare questi tentativi di società ed i Panoptikhan si sono dispersi nel sottosuolo.

I Panoptikhan hanno una lunghissima vita, nell'ordine dei mille anni ma risultano anche creature che hanno più che raddoppiato questo limite. I Panoptikhan aumentano di taglia con l'età e così il numero di occhi. Le statistiche qui riportate sono riferite ad un esemplare di età adulta di circa 300 anni.

Pegaso
Grande celestiale, caotico buono
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 18 m, volo 27 m
Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +6
Linguaggi comprende Celestiale, Comune, Elfico e Silvano ma non può parlare
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Ecologia Ambiente: Pianure Temperate e Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Il pegaso è un magnifico cavallo alato che a volte serve la causa del bene. Seppur molto apprezzati come cavalcature volanti, i pegasi sono creature timide che difficilmente stringono amicizie. Un tipico pegaso è alto 1,8 metri al garrese, pesa 750 kg ed ha un'apertura alare di 6 metri. La maggior parte dei pegasi è bianca, ma a volte alcuni esemplari hanno colori diversi.

Il pegaso, nonostante le apparenze, è intelligente quanto un umano. Chi cerca di addestrarne uno a fare da cavalcatura, scoprirà che il pegaso è ricalcitrante e perfino violento. Un pegaso non può parlare, ma capisce il Comune e preferisce la compagnia di creature buone. Il metodo corretto per convincere un pegaso a fare da cavalcatura è farselo amico con Diplomazia, favori e buone azioni. Un pegaso ha di norma atteggiamento indifferente verso le creature buone, maldisposto verso quelle neutrali ed ostile verso quelle malvagie. Prima che possa servire come cavalcatura, un pegaso deve essere reso amichevole tramite una prova di Diplomazia o in altro modo. Cavalcare un pegaso richiede una sella esotica o Cavalcare a pelo, dato che una sella normale interferisce con le sue ali. Un pegaso può combattere portando un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare. I pegasi addestrati non temono il combattimento ed il cavaliere non deve effettuare una prova di Cavalcare per controllarlo.

I pegasi depongono uova che sul mercato valgono 1000 mo l'una, mentre i piccoli arrivano alle 2000 mo a testa. Essendo creature intelligenti e buone, vendere uova e piccoli è essenzialmente schiavismo: nelle società buone chi lo fa è disprezzato o punito dalla legge.

I pegasi maturano come i cavalli. Gli addestratori professionisti chiedono 1000 per addestrare un pegaso, che servirà un cavaliere buono o neutrale fedelmente per tutta la vita.

Un carico leggero per un pegaso è fino a 150 kg; un carico medio è 150,5-300 kg; un carico pesante è 300,5-450 kg.

In alcuni pegasi il sangue di un antenato che era un eroico stallone è ancora forte. Questi campioni hanno la durata della vita di un umano, 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
FORZA +3
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +4 – **Difesa** 17
Punti Ferita 104 (16d8 + 32)
Movimento 15 m, volo 15 m (fluttua)
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +11, Volontà +4

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +10, Consapevolezza +8

Resistenze al Danno da arma non magica

Immunità ai Danni Veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Ictum, comprende il Comune ma non lo parla

Sfida 6 (2300 PX)

Cacciatore Infallibile. Il convocatore assegna una preda al persecutore. Il persecutore sa la direzione e la distanza a cui si trova la preda finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. Il persecutore conosce anche la posizione del suo convocatore.

Invisibilità. Il persecutore è invisibile.

Natura Elementale. Un persecutore invisibile non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La persecutore effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni da botta.

Arrabbiato: il Persecutore Invisibile rompe il patto e torna nel piano elementale dell'aria.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno
Descrizione

Originarie del Piano dell'Aria, queste creature si muovono nel mondo seguendo gli incarichi per coloro che le evocano. I cacciatori invisibili agiscono solitamente come guardiani e assassini. L'invisibilità naturale e la furtività rmettono loro di seguire la preda senza essere visti e li avvantaggiano quando decidono di eliminare un bersaglio.

Molti cacciatori invisibili però considerano questi compiti come misere richieste da parte dei mortali. Se viene assegnato loro un compito particolarmente complesso o sgradito, un cacciatore invisibile cercherà di trovare una scappatoia se l'istruzione è formulata in modo scarno. Per esempio, i Maghi che richiamano un cacciatore invisibile con l'istruzione "proteggimi dal pericolo" potrebbero venire scortati in un lontano luogo nascosto, o addirittura portati sul Piano dell'Aria.

A causa delle continue evocazioni, molti cacciatori invisibili avversano gli abitanti del Piano Materiale. Quelli appena evocati nel mondo mortale conoscono solo le storie dei loro simili e mantengono un atteggiamento aperto nei riguardi di chi li richiama. Col tempo, o se servono un padrone malvagio, iniziano a farsi un'opinione negativa di queste creature mortali, che li porta a sviare le istruzioni e a danneggiare i loro padroni. Per i cacciatori invisibili più vecchi e con più esperienza, l'unica cosa che protegge chi li ha evocati è la magia che li lega. Queste creature tentano sempre di usare le incoerenze nella formulazione dei loro compiti e le distorsioni letterali nelle intenzioni per trovare un modo per infastidire, ferire o addirittura uccidere chi li ha portati su questo piano.

Pseudodrago
Minuscola drago, neutrale buono
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 7 (2d4 + 2)
Movimento 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +5, Volontà +4

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3

Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi comprende il Comune e il Draconico ma non parla

Sfida 1/4 (50 PX)

Resistenza alla Magia. Lo pseudodrago ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sensi Affinati. Lo pseudodrago ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su vista, udito e olfatto.

Telepatia Limitata. Lo pseudodrago può comunicare semplici idee, emozioni e immagini telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri da esso che può comprendere una lingua.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 ora. Se il risultato del Tiro Salvezza è 6 o meno, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché non subisce danni o un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo.

Ecologia
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-5)
Tesoro: Standard
Descrizione
Gli pseudodraghi sono piccoli parenti dei veri draghi, giocosi e timidi. Parlano cinguettando, sibilando, ringhiando e facendo le fusa, ma possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura intelligente. Se avvicinati pacificamente con offerte di cibo, sono disposti a condividere informazioni su quanto si trova nel loro territorio, ma minacce e violenza li fanno fuggire.

Gli pseudodraghi sono carnivori e mangiano insetti, roditori, uccellini e serpenti, anche se mangiano uova ed amano burro, formaggio e pesce. A volte cacciano a terra come le lucertole o volando come gli uccelli predatori. Intelligenti come la maggior parte degli umanoidi, non amano essere trattati come animali domestici, e preferiscono essere considerati amici. Diffidano delle creature malvagie, possono unirsi a incantatori e Devoti come Famigli e alcuni hanno stretto amicizia con Druidi e guardiaboschi o collaborano con i draghi buoni come sentinelle. Gli pseudodraghi diventano Famigli solo se apprezzano la personalità dell'incantatore (e se questi ha l'Abilità Famiglio e Carisma almeno 1), ma possono anche legarsi a persone delle quali apprezzano la compagnia. Uno pseudodrago potrebbe seguire in questo modo un personaggio per giorni, settimane, anni o perfino per tutta la vita, posto che siano ben nutriti e trattati con affetto.

Raggiunta l'età adulta, il corpo di uno pseudodrago è lungo 30 centimetri con una coda di 60 centimetri, e pesa circa 3,5 kg. Le uova di uno pseudodrago sono grandi come quelle di gallina, ma di consistenza simile al cuoio e macchiate di marrone, e le femmine le depongono in gruppi di 2-5 ogni primavera. Un nido di pseudodraghi (che costituiscono un gruppo familiare, e non sono nati dallo stesso gruppo di uova) di solito consiste di una coppia di adulti e diversi cuccioli quasi adulti.

Rakshasa
Media immondo, legale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 110 (13d8 + 52)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +17, Riflessi +16, Volontà +16
Competenze Ingannare +10, Percepire Emozioni +8
Vulnerabilità al Danno perforante di armi magiche impugnate da creatura buone
Immunità al Danno da botta, armi +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Infernale
Sfida 13 (10000 PX)

Immunità alla Magia Limitata. Il rakshasa è immune agli affetti o all'individuazione tramite incantesimi di livello 6 o più basso a meno che non desideri esserne soggetto. Ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del rakshasa il Carisma (+10 a colpire con attacchi con incantesimi). Il rakshasa può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffare sé stesso, illusione minore, individuazione dei pensieri, mano magica*

3/Giorno ciascuno: *charme su persone, immagine maggiore, individuazione del magico, invisibilità, suggestione* 1/Giorno: *dominare persone, spostamento planare, visione del vero, volare*

Azioni

Multiattacco. Il rakshasa può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti, e se il bersaglio è una creatura rimane maledetto. La maledizione magica ha effetto ogni qualvolta il bersaglio riposa, riempiendo i pensieri del bersaglio di immagini e sogni orribili. Il bersaglio maledetto non riceve beneficio dall'aver terminato un riposo. La maledizione perdura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o simile magia.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o culto (3-12)
Tesoro: Doppio (Pugnale+1, altro tesoro)

Descrizione

Il rakshasa è uno spirito maligno che si traveste da creatura umanoide così da poter seguire la sua preda in incognito. Personificazione dei tabù della maggioranza delle società e capace di assumere l'aspetto di quelli che cerca di corrompere, un rakshasa compie moltissime azioni orribili. Se fossero umani, la loro blasfemia, il cannibalismo e gli atti ancora peggiori che compiono li marchierebbero come criminali meritevoli del più crudele degli inferni.

Quando non ha un altro aspetto, il rakshasa appare come un umanoide con la testa di un animale. Spesso ha il capo di un grosso felino (come tigri o pantere) o serpente (quali cobra o vipere) e, seppur sia più raro, può avere testa di gorilla, sciacallo, avvoltoio, elefante, mantide, lucertola, rinoceronte, cinghiale e molte altre ancora. In molti casi, il tipo di testa posseduta da un rakshasa dice qualcosa della sua personalità: un rakshasa dalla testa di tigre è furtivo e famelico, mentre uno con la testa di cinghiale può essere ghiotto e crudele. Queste differenze raramente incidono sulle statistiche base del rakshasa, anche se esistono varianti più potenti della standard con molteplici teste, poteri magici più potenti, e strane e letali capacità speciali aggiuntive.

I rakshasa disprezzano le religioni; riconoscono il potere degli dei, ma si vedono come i soli esseri degni di venerazione da parte delle razze mortali. I Devoti rakshasa sono quindi piuttosto rari. Sebbene i rakshasa siano esterni, sono anche creature del Piano Materiale, e alcuni credono che i primi rakshasa scelsero questo esilio al posto di qualche altro ruolo offertogli da un dio da tempo dimenticato. Anche se in genere sono solitari, non è raro trovare grandi famiglie di rakshasa che lavorano insieme per provocare la caduta di una civiltà mortale dall'interno, attraverso il succedersi di molte generazioni.

Un rakshasa è alto 1,8 metri e pesa 90 kg.

Razziamorti
Grande costrutto, non morto, non allineato
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 21
Punti Ferita 105 (10d10 + 50)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +15, Riflessi +9, Volontà +7
Consapevolezza +4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affascinato, affaticato, paralizzato, pietrificato, sanguinamento
Sensi scurovisione 30 m
Linguaggi comprende tutte le lingue del creature ma non può parlare
Sfida 6 (2300 PX)
Natura Non Morta. Il Razziamorti non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Forma Immutabile. Come costrutto non può essere influenzato da magie od effetti che ne cambino la forma.
Contenitore. Il Razziamorti ha un comparto apribile con uno sportello sul dorso metallico che può contenere fino a 100kg di oggetti, grandi fino a taglia piccola.
Resistenza all'Aria. Il Razziamorti ha una resistenza innata agli incantesimi della Lista di Magia Aria.
Sensibile al Fuoco. Il Razziamorti se subisce danni da fuoco esegue una azione in meno il round dopo.
Azioni
Multiattacco. Il Razziamorti attacca con due chele o attacca con una chela e usa l'Occhio Paralizzante.
Chela. +9 al colpire, portata 1 metro
Colpire: 16 (2d10 + 5) di danno da botta
Occhio Paralizzante: la creatura interessata, entro 18 metri, deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 16 o rimanere paralizzato per 2d4 round.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi, caverne
Organizzazione: 1-2 Razziamorti, 1d4+1 guardiani
Tesoro: Quanto raccolto
Descrizione
I Razziamorti sono dei particolari non morti costruiti da pezzi di vario cadavere e pezzi di ferro perché assomiglino a delle specie di grossi granchi corazzati. Il dorso, completamente metallico, funge da contenitore per i tesori che il Razziamorti trova, le chele, in numero variabile tra le 6 ed 8 sono lunghe poco più di un metro ed hanno la caratteristica di lasciare ognuna una impronta diversa essendo assemblate da pezzi di metallo e corpi di versi.

Il grosso occhio centrale, forse una volta appartenuto ad un umanoide permette al controllore e costruttore del Razziamorti di vedere e comandarlo. Lo scopo di un Razziamorti é esplorare, solitamente un sistema di caverne o percorsi, alla ricerca dei resti di passati razziatori e avventurieri per carpirne gli oggetti magici e tesori.

Solitamente un Razziamorto è sempre accompagnato da diversi guardiani (altre creature al comando del controllore) che lo aiutano nel "sistemare" eventuali "resistenze" ancora attive.

Remorhaz
Enorme mostruosità, disallineato
FORZA +7
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 23
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Movimento 9 m, scavo 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +7, Volontà +4
Immunità ai Danni Freddo, Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m
Linguaggi -
Sfida 11 (7200 PX)
Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il remorhaz o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso, subisce 10 (3d6) danni da fuoco.
Azioni
Morso. *Attacco in mischia con arma*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 40 (6d10 + 7) danni perforanti più 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (DC 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il remorhaz non può attaccare con il morso un altro bersaglio.
Inghiottire. Il remorhaz effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce il danno da morso ed è inghiottita, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del remorhaz, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del remorhaz.

Se il remorhaz subisce 30 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il remorhaz deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 al termine di quel round o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal remorhaz. Se il remorhaz muore, una creatura inghiottita non più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 5 metri di movimento, uscendo prona.
Arrabbiato: il Remorhaz scalda ancora di più il suo corpo fino alla fine del combattimento portanto a 18 (6d6) il danno da fuoco per chi è entro 1 metro.
Ecologia
Ambiente: Deserti Freddi e Ghiacciai
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione
In un mondo di ghiaccio e neve, i remorhaz sono particolarmente temuti per il terribile fuoco che brucia dentro i loro corpi. Questo fuoco interiore fa sì che le piastre lungo il suo dorso divengano roventi quando la creatura è particolarmente arrabbiata, eccitata o nel panico. Le creature che si sono adattate alle regioni artiche spesso sono particolarmente vulnerabili al fuoco, il che rende la principale difesa del remorhaz incredibilmente potente e gli assicura il ruolo di pericoloso predatore delle zone ghiacciate. I remorhaz vivono in estesi labirinti scavati nel cuore dei ghiacciai. Queste bestie usano il loro calore per scavare tunnel nel ghiaccio, tunnel le cui lisce pareti vitree si ricongelano rapidamente lungo la loro scia creando numerosi dedali incredibilmente stabili.

Anche se il remorhaz ha molto in comune con i più piccoli parassiti di superficie, questa bestia è sorprendentemente intelligente. Sebbene incapace di palare, il tipico remorhaz capisce bene il Gigante, e spesso le tribù di giganti ne approfittano per stipulare alleanze con questi bestioni. I Giganti del Gelo sono particolarmente ossessionati da essi; questi giganti affrontano le crudeli e letali bruciature che un remorhaz può infliggere per diventare "amici del verme" ottenendo una potente arma da usare contro i loro nemici, un assassino capace di scavare attraverso il pavimento delle fortificazioni glaciali per colpire direttamente con la maggiore debolezza di un gigante del gelo: il fuoco. Altri giganti usano queste bestie come forge viventi, poiché il loro dorso è abbastanza caldo da sciogliere il metallo.

Un remorhaz è lungo 7 metri e pesa 5000 kg.

Rugginofago
Media Mostruosità, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +4, Volontà +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Fiuto del Ferro. Il rugginofago può individuare, con l'olfatto, l'esatta posizione di metalli ferrosi entro 36 metri.

Arrugginire Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca il rugginofago si corrode. Le munizioni non magiche fatte di metallo e che colpiscono il rugginofago, sono considerate distrutte dopo aver inflitto il danno.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Antenne. Il rugginofago corrode gli oggetti di metallo ferroso non magici che può vedere e si trovano entro 1 metro. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, il contatto col rugginofago ne distrugge un cubo di 30 centimetri di spigolo. Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, la creatura può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 11 per evitare il contatto con il rugginofago.

Se l'oggetto con cui entra in contatto è un'armatura o scudo di metallo indossati o trasportati, questi subiscono una penalità permanente e cumulativa di -2 alla Difesa che forniscono. Le armature ridotte a Difesa 0 o gli scudi che scendono ad un bonus di +0 sono distrutti. Se l'oggetto con cui entra in contatto è un'arma di metallo impugnata da qualcuno, la arrugginisce come descritto nel tratto Arrugginire Metallo.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-10)
Tesoro: Accidentale (nessun tesoro di metallo)
Descrizione
Di tutte le bestie terrificanti che un esploratore può incontrare nel sottosuolo, solo il rugginofago ha come obbiettivo quello cui l'avventuriero medio da più valore: il suo tesoro.

Lungo in genere 1 metro e dal peso di almeno 100 kg, il rugginofago somiglia ad un crostaceo e sarebbe già abbastanza spaventoso anche senza l'alieno processo nutritivo da cui prende il nome. I rugginofagi mangiano gli oggetti di metallo, preferendo quelli di ferro e di leghe ferrose come l'acciaio ma divorano anche mithral, Adamantio e metalli incantati con uguale facilità. Qualsiasi metallo toccato dalle delicate antenne del rugginofago o dalla sua pelle corazzata si corrode e si riduce in polvere in pochi secondi, facendone una delle bestie più temute dagli avventurieri sotterranei e dai Nani minatori che devono difendere le loro forge e competere con loro per l'oro.

Anche se i rugginofagi non hanno una tendenza innata per la violenza, la loro fame insaziabile li spinge a caricare qualunque cosa gli si avvicini con addosso abbastanza metallo, e qualsiasi resistenza viene accolta con inaspettata ferocia. Non è insolito che i rugginofagi in zone povere di metallo seguano le vittime in fuga per giorni usando la loro capacità di fiutare metalli, purché queste abbiano ancora oggetti di metallo intatti.
Fortunatamente, spesso è possibile sfuggire alle attenzioni di un rugginofago lanciandogli un oggetto di metallo denso, come uno scudo, e correndo nella direzione opposta. Quanti frequentano le aree infestate dai rugginofagi imparano velocemente a tenere a portata di mano armi di legno o pietra.

Sahuagin
Media umanoide (sahuagin), legale malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1

CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 9 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +5
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Sahuagin
Sfida 1/2 (100 PX)

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare aria e acqua, ma deve restare sommerso almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia Sanguinaria. Il sahuagin ha +1d6 ai tiri per colpire in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei suoi Punti Ferita.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente qualsiasi squalo entro 36 metri da sé, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Multiattacco. Il sahuagin può effettuare due attacchi da mischia: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Oceani Temperati o Caldi
Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (5-8), pattuglia (11-20 più 1 tenente di 3° livello e 1-2 Squali), banda (20-80 più 100% non combattenti, 1 tenente di 3° livello e 1 capitano di 4° livello ogni 20 adulti, e 1-2 Squali) o tribù (70-160 più 100% non combattenti, 1 tenente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capitano di 4° livello ogni 40 adulti, 9 guardie di 4° livello, 1-4 novizie di 3°-6° livello, 1 sacerdotessa di 7° livello, 1 barone di 6°-8° livello, e 5-8 Squali) **Tesoro**: Equipaggiamento da PNG (Tridente, Balestra Pesante con 10 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

Famelici e crudeli, i sahuagin sono, sfortunatamente, tra le razze oceaniche più prosperose. Grandi città sono state costruite da questa razza nelle buie profondità delle fosse oceaniche, e alcune fortezze sorgono nei pressi delle coste da dove lanciano assalti continui contro i nemici che respirano aria che vivono vicino alla riva. Orgogliosi e bellicosi, i sahuagin si alleano raramente con altri, e vedono le altre razze acquatiche, come aboleth, marinidi e simili come concorrenti. Le sole creature che sembrano rispettare oltre ai loro simili sono gli squali; in questi implacabili predatori, infatti, i sahuagin rivedono molto di loro stessi. Un sahuagin è alto 2,1 metro e pesa circa 125 kg.

I sahuagin sono soggetti a mutazioni genetiche, e quando nasce un mutante assurge quasi sempre ai ranghi nobiliari o di comando nella società. La mutazione sahuagin più comune consiste in un paio di braccia extra (che concedono due attacchi addizionali con gli artigli o la possibilità di maneggiare più armi). Alcuni parlano dei rari malenti, sahuagin che non sembrano uomini squalo ma elfi acquatici, malgrado condividano la sete di sangue e la natura crudele dei loro simili. I malenti spesso servono come spie o assassini i governanti sahuagin, ma si narra di intere tribù composte di malenti in remote zone del mare.

Salamandra

Grande elementale, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +7, Volontà +6
Vulnerabilità al Danno freddo
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità ai Danni Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1800 PX)

Armi Riscaldate. Qualsiasi arma da mischia metallica che la salamandra impugni infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi per colpo (già incluso nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con la salamandra o la colpisce con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da essa subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Multiattacco. La salamandra effettua due attacchi: uno con la lancia e uno con la coda.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta più 7 (2d6) danni da fuoco, e il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, la salamandra può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, e la salamandra non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +9 a colpire, portata 1 m, gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 +4) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Arrabbiato: la Salamadra concentra le sue fiamme in un attacco a distanza. Una creatura entro 9 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18

per dimzzare il danno. La creatura viene colpita da un globo di fuoco che causa 4d6 di danno da fuoco. Costa 2 Azioni.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Tesoro: Standard (Lancia, altro tesoro ininfiammabile)

Descrizione

Le Salamandre sono native del Piano del Fuoco, dove le loro legioni di fieri combattenti sono molto temute dagli altri abitanti del Piano. Poiché molte delle più forti Razze Elementali del Fuoco Schiavizzano le Salamandre per la loro Abilità nella metallurgia e capacità combattiva, le Salamandre odiano gli Efreet e gli altri con fervore.

Anche se i loro nascondigli superano i 250 gradi C di temperatura, le Salamandre possono tollerare temperature più basse. Generalmente lo fanno se costrette, e sono anche più burbere e irascibili del normale in questi ambienti. Sebbene provenga dal Piano del Fuoco, la Razza delle Salamandre si identifica di più con l'Abisso, e ha un grande rispetto per i Demoni (in particolare quelli associati col fuoco, come i Balor e certi Signori dei Demoni legati alle fiamme). Per questo non è insolito incontrare un grosso gruppo di Salamandre nell'Abisso.

Le Salamandre sono spesso evocate nel Piano Materiale per servire come guardiani o, più comunemente, come fabbricanti di Armature, Armi e altri oggetti metallurgici, dato che la loro Abilità in questo campo è leggendaria. Le Salamandre infestano anche quelle aree del Piano Materiale dove il confine tra questo mondo e il Piano del Fuoco si è fatto labile, come vicino e dentro i Vulcani.

Abitando zone così estreme, le Salamandre posseggono solo tesori che resistono alle alte temperature, come Spade, Armature, gioielli, Verghe e altri oggetti che hanno un alto punto di fusione. La società delle Salamandre è crudele e basata sul potere e sulla capacità di soggiogare chi è inferiore a loro. Gli esseri inferiori alle Salamandre che causano problemi affrontano una morte lenta e dolorosa.

Satiro

Media fatato, caotico neutrale

FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 31 (7d8)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Intrattenere +6, Consapevolezza +2
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/2 (100 PX)

Resistenza alla Magia. Il satiro ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni da botta.

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +5 a colpire, gittata 24m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-6) o festino (7-11)
Tesoro: Standard (Pugnale, Arco Corto più 20 Frecce, flauto di pan perfetto, altro tesoro)

Descrizione

I satiri, conosciuti in molte regioni come fauni, sono creature debosciate ed edoniste delle parti più profonde e primordiali delle foreste. Adorano il vino, la musica e i piaceri della carne, sono rinomati come libertini e bellimbusti che corteggiano le fanciulle sprovvedute e i pastorelli e si lasciano dietro una scia di spiegazioni imbarazzanti e gravidanze indesiderate.

Anche se i loro corpi sono quasi sempre quelli di uomini attraenti e ben proporzionati, le capacità seduttive dei satiri risiedono nel loro talento musicale. Con l'aiuto del suo flauto, un satiro è capace di tessere una vasta gamma di incantesimi melodici ideati per affascinare gli altri e farli accondiscendere ai suoi capricciosi desideri.

Oltre ad amoreggiare costantemente, i satiri spesso fungono da guardiani delle loro foreste, e quanti riescono a trasformare la lussuria del fauno in ira probabilmente si troveranno di fronte i più pericolosi tra gli animali che circondano il fauno. Inoltre, anche se i satiri tendono a mettere il loro divertimento al di sopra dei diritti altrui, non covano alcun risentimento contro quelli che seducono.

I bambini nati da questi incontri sono sempre satiri di sangue puro e vengono generalmente portati via dai loro sfrenati padri subito dopo la nascita.

Scheletro

Media non morto, legale malvagio

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (pezzi di armatura)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +2
Vulnerabilità al Danno da botta
Resistenze al Danno perforante, tagliente
Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PX)
Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 24m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Qualsiasi
Tesoro: Nessuno (Giaco di Maglia Rotto, Scimitarra Rotta)
Descrizione
Gli scheletri sono ossa di morti animate, portate alla non vita da magie sacrileghe. Per la maggior parte, gli scheletri sono automi privi di volontà, ma possiedono un'astuzia malvagia concessa loro dalla forza che li anima: un'astuzia che permette loro di portare armi ed indossare armature.

Scheletro di Cavallo da Guerra
Grande non morto, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (pezzi di bardatura)
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +1
Vulnerabilità al Danno da botta
Resistenze al Danno perforante, tagliente
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)
Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Scheletro di Minotauro
Grande non morto, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +2
Vulnerabilità al Danno da botta
Immunità al Danno Veleno
Resistenze al Danno perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende l'Abissale ma non può parlare
Sfida 2 (450 PX)
Carica. Se lo scheletro di minotauro si muove di almeno 3 metri in linea retta verso il bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o venire spinto di 3 metri indietro e cadere prono.
Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.
Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Segugio Infernale
Media immondo, legale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 17
Punti Ferita 45 (7d8 + 14)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +5
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare
Sfida 3 (700 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il segugio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito od olfatto.
Tattiche di Branco. Il segugio ha +1d6 ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del segugio si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il segugio esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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

FORZA +6

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +4

CARISMA +6

Iniziativa +3 – **Difesa** 26

Punti Ferita 199 (19d10 + 95)

Movimento 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Tempra +22, Riflessi +17, Volontà +21

Competenze Arcano +9, Consapevolezza +10, Religione +15

Immunità al Danno da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Comune, Sfinge

Sfida 17 (18000 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirne le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Saggezza (Percepire Emozioni) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno -1d6.

Incantesimi. La sfinge ha CM 12. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (DC del Tiro Salvezza degli incantesimi 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:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, salvare i morenti, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, individuazione del magico, individuare male e bene*

livello 2 (3 slot): *ristorare inferiore, zona di verità*

livello 3 (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi*

livello 4 (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

livello 5 (2 slot): *Colpo Infuocato, ristorare superiore*

livello 6 (1 slot): *banchetto degli eroi*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +17 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Ruggito (3/Giorno). La sfinge emette un ruggito magico. Ogni volta che ruggisce prima di una nuova alba, il ruggito più forte e l'effetto è diverso, come dettagliato di seguito. Ogni creatura entro 150 metri dalla sfinge e capace di udirne il ruggito deve effettuare un Tiro Salvezza.

Primo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 resta spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Secondo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 resta assordata e spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata è paralizzata e può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Terzo Ruggito. Ogni creatura effettua un Tiro Salvezza su Tempra DC 18. Chi fallisce il Tiro Salvezza subisce 44 (8d10) danni da suono ed è gettato prono. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni e non viene gettata prona.

Azioni Aggiuntive

La sfinge può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. La sfinge recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.

Eseguire un Incantesimo (Costa 3 Azioni). La sfinge lancia un incantesimo dalla lista degli incantesimi preparati, utilizzando uno slot incantesimo come di norma.

Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere, fino a 36 metri di distanza.

Arrabbiato: la Sfinge pone un indovinello. la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Volonta a DC 31 oppure rimanere paralizzata. Ogni round può tentare di nuovo il Tiro Salvezza nel tentativo di dare una risposta. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline o Deserti Caldi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Standard

Descrizione

Le androsfingi, le più potenti tra le sfingi comuni, ritengono di rappresentare tutto ciò che c'è di degno e nobile nella loro specie e si atteggiano come se il peso del mondo intero poggiasse sul loro buon esempio. Guardano le Criosfingi con sufficienza paternalistica, le Ieracosfingi con malcelato disgusto e le Ginosfingi come le uniche altre sfingi degne del loro tempo.

Le androsfingi ostentano una facciata scorbutica e astiosa nei confronti degli stranieri. Non si sforzano in alcun modo di celare il loro fastidio quando

sono irritate. Tendono inoltre a essere gelose del loro territorio, anche se meno delle altre sfingi. Quasi inevitabilmente lanciano avvertimenti e proclami roboanti prima di attaccare, e rispettano quasi sempre un appello a trattare. Le androsfingi barattano informazioni e conversazioni, e non tesori, in cambio di un passaggio sicuro.

Le androsfingi sono alte 3,6 metri e pesano 500 kg.

Ginosfinge

Grande mostruosità, legale neutrale

FORZA +4

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +4

SAGGEZZA +4

CARISMA +4

Iniziativa +4 – **Difesa** 23

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Movimento 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +9, Volontà +10

Competenze Arcano +14, Consapevolezza +9, Religione +9, Storia +14

Resistenze al Danno da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Comune, Sfinge

Sfida 11 (7200 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirne le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Saggezza (Percepire Inganni) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno -1d6.

Incantesimi. La sfinge ha CM 9. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (DC del Tiro Salvezza degli incantesimi 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: Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, prestidigitazione*

livello 1 (4 slot): *identificare, individuazione del magico, scudo*

livello 2 (3 slot): *localizza oggetto, oscurità, suggestione*

livello 3 (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi, rimuovi maledizione*

livello 4 (3 slot): *esilio, invisibilità superiore*

livello 5 (2 slot): *conoscenza delle leggende*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Azioni Aggiuntive

La sfinge può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. La sfinge recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.

Eseguire un Incantesimo (Costa 3 Azioni). La sfinge esegue un incantesimo dalla lista degli incantesimi preparati, utilizzando uno slot incantesimo come di norma.

Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere, fino a 36 metri di distanza.

Ecologia Ambiente: Deserti e colline caldi
Organizzazione: Solitario, coppia o culto (3-6)
Tesoro: Doppio

Descrizione

Anche se esistono diversi tipi di sfinge, quella alla quale gli studiosi si riferiscono come Ginosfinge (un nome che molte sfingi trovano offensivo) è una creatura saggia e maestosa ma al contempo terrificante se arrabbiata. Meno moraliste delle loro controparti maschili (le Androsfingi, creature totalmente differenti da quella presentata qui), le sfingi sono prudenti e metodiche quando prendono delle decisioni, e sono orgogliose della loro fredda logica e della loro imparzialità. Hanno poca pazienza con le varianti inferiori di sfingi, considerandole poco più che animali. Le sfingi amano gli enigmi e gli indovinelli complicati, e fanno tesoro di fatti insoliti e dilemmi arcani molto più che di oro o gemme.

Pur non essendo grandi studiose in senso tradizionale, il grande apprezzamento delle sfingi per gli enigmi le porta a compiere ricerche in una grande varietà di materie, rendendole spesso una preziosa fonte di informazioni, specialmente quando fanno uso delle loro capacità magiche. Di solito sono felici di avere contatti con altre razze, ed offrono regolarmente beni materiali in cambio di informazioni o di indovinelli nuovi ed interessanti. Sono eccellenti guardiane di templi, tombe ed altri luoghi importanti, fintanto che vengono intrattenute in maniera adeguata. Le sfingi danno grande importanza alla gentilezza, ma possono essere capricciose: possono decidere altruisticamente di dividere i loro ultimi enigmi con dei viaggiatori ma non ci pensano due volte a divorarli se non vi prestano abbastanza attenzione o non forniscono alcun indizio utile alla loro risoluzione.

Una tipica sfinge è lunga 3 metri e pesa circa 400 kg. Anche se le loro ali possono tenerle in aria per lunghi periodi di tempo, sono delle volatrici scarse, e preferiscono atterrare prima di iniziare a combattere, attaccando con i loro poderosi artigli. Nonostante siano estremamente territoriali, le sfingi tendono ad avvisare gli intrusi varie volte prima di attaccare.

Sibilante

Grande mostruosità, caotico

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 32 (5d10+5)
Movimento 6 m, arrampicarsi 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente +4, Consapevolezza +3
Sensi Scurovisione 18 m
Sensi Fini: il Sibilante ha +1d6 alle prove di Consapevolezza basati su udito od olfatto
Linguaggi: -
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Multiattacco. Il Sibilante può eseguire due attacchi con gli artigli oppure un colpo con la coda.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8+2) danno tagliente.
Frustata di Coda: il Sibilante agita la lunga coda e colpisce un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d8+2) danno da botta e 7 (2d6) da taglio, portata 3 metri. In caso di critico l'eventuale armatura o scudo viene danneggiata abbassando di 1 la Difesa dell'avversario. Il danno all'armatura non si considera permanente.
Reazioni
Atterrare: quando il Sibilante è attaccato da una creatura nella a portata della sua coda questa viene sferzata obbligando l'attaccante, dopo la risoluzione del suo attacco, ad effettuare un Tiro Salvezza su Tempra/Riflessi a DC 12 o subire 7 (2d6) di danno da botta e cadere prono. Se il Tiro Salvezza riesce subisco solo metà danno e non è prona.
Ecologia
Ambiente: Caverne
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (2-4)
Tesoro: casuale

Descrizione
I Sibilanti, chiamati così per via del rumore che fa la loro coda agitandosi è una creatura molto particolare. Assomiglia a prima vista ad un coccodrillo, lungo circa 5 metri di cui 4 di coda ma ha 8 zampe ed il muso corto e appiattito. La coda estremamente robusta finisce con una specie di uncino che il Sibilante usa per colpire, uccidere ed afferrare i nemici quasi fosse una zampa aggiuntiva.

Di colore grigio scuro, marrone, preferiscono nascondersi nell'oscurità ed attaccare quando affamati o per difendere il loro territorio. Cercano di tenere le distanze in combattimento e se gravemente feriti scappano arrampicandosi sulle pareti.

Spiritello
Minuscola fatato, neutrale buono
FORZA -4
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +4 – **Difesa** 16 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 2 (1d4)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +8 (la prova è fatta con -1d6 se lo spiritello sta volando), Consapevolezza +3
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire,
portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +6 a colpire, gittata 12 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o restare avvelenata, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Se il risultato di questo Tiro Salvezza è 5 o meno, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché subisce danni o un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo.
Invisibilità. Lo spiritello resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che lo spiritello stia trasportando o indossando resta invisibile finché rimane in contatto con lo spiritello.
Vista del Cuore. Lo spiritello entra in contatto con una creatura e ne apprende l'attuale stato emotivo. Se il bersaglio fallisce un Tiro Salvezza di Tempra DC 10, lo spiritello apprende anche i Tratti della creatura. Celestiali, immondi e non morti falliscono automaticamente questo Tiro Salvezza.
Descrizione
Gli spiritelli si riuniscono in gruppi nelle profondità di regioni boschive, uniti nella causa per proteggere la natura. Intere tribù di spiritelli si sono dichiarate protettrici di una determinata persona, di un luogo o di una creatura di particolare rilievo nelle loro terre, anche nel caso in cui l'essere non desideri o non necessiti di alcuna protezione.

Il corpo di uno spiritello è luminoso per natura, sebbene la creatura possa variare il colore e l'intensità della luce emessa dal suo corpo a piacimento. Subito dopo la sua morte, il corpo di uno spiritello si dissolve in una nebbia luccicante. Gli spiritelli sono i più piccoli tra i folletti, alti poco più di 22 centimetri e di un peso che raramente supera 1 kg.

Sotto molti aspetti gli spiritelli sono più primitivi della maggior parte dei folletti. Apprezzano la compagnia dei propri simili, ma tendono a diffidare degli altri folletti e presumono che qualsiasi umanoide o creatura che non hanno espressamente scelto di proteggere voglia far loro del male. Persino gli anima-

li vengono da loro solitamente considerati pericolosi. La ragione di questa diffidenza è per buona parte dovuta alla taglia minuscola di queste creature, che le rende facili prede per i predatori. Pertanto la reazione iniziale di uno spiritello di fronte a un pericolo è darsi alla fuga: in genere utilizza le sue capacità magiche per rallentare o distrarre gli inseguitori, e in seguito si affida alla sua velocità di volare e alla sua taglia per riuscire a fuggire.

Sebbene gli spiritelli di per sé abbiano una natura incolta e selvaggia, hanno una sana curiosità per tutte le cose dotate di magia innata. Sono particolarmente attratti dai luoghi di grande potere magico latente, quali le rovine di antichi templi. Questa curiosità li rende anche insolitamente adatti al ruolo di famigli. Un incantatore caotico neutrale di 5° livello può ottenere uno spiritello come famiglio se ha l'Abilità Famiglio.

Strige (Uccello Stigeo)
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +6, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Risucchio di Sangue. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e lo strige si attacca al bersaglio. Mentre è attaccato, lo strige non attacca. Invece, all'inizio di ciascun round dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) Punti Ferita a causa della perdita di sangue.

Lo strige può staccarsi spendendo 1 metro di movimento. Lo fa automaticamente dopo aver risucchiato 10 Punti Ferita dal bersaglio o alla morte del bersaglio. Una creatura, compreso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare lo strige.

Ecologia Ambiente: Paludi temperate e calde
Organizzazione: Solitario, colonia (2-4), stormo (5-8), nugolo (9-14) o sciame (15-40)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli strige sono pericolosi succhiasangue che infestano le paludi e predano animali selvatici, bestiame ed ignari viaggiatori. Pur essendo deboli individualmente, sciami di queste creature sono capaci di prosciugare un uomo in pochi minuti, lasciando dietro a loro solo un cadavere essiccato.

Più simili ai mammiferi che agli insetti, gli strige si alzano in volo con le loro quattro ali di carne, cercando prede a sangue caldo. Spesso si nascondono vicino a pozze di acqua bevibile aspettando che i viaggiatori abbassino la guardia per poi attaccarli e bere a sazietà, conficcando le loro proboscidi nelle vene scoperte. Dopo essersi nutriti, volano via a nascondersi tra la fanghiglia e tra i canneti per deporre le loro uova e riposare finché la fame non li spinge a cacciare di nuovo.

Di solito gli strige sono lunghi circa 30 centimetri, con un'apertura alare di circa il doppio, e pesano meno di 0,5 kg. Sono color rosso ruggine o marrone rossastro, ed hanno il ventre color giallo sporco, ma quelli che non si sono nutriti adeguatamente sono di colore rosa pallido.

Succube
Media immondo (mutaforma), neutrale malvagio
FORZA -1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 17
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +9, Volontà +10
Competenze Furtività 5, Percepire Emozioni +5, Consapevolezza +5, Ingannare +9
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco, veleno; da arma non magica
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m
Sfida 4 (1100 PX)
Legame Telepatico. L'immondo ignora le restrizioni di raggio di azione della sua telepatia quando comunica con una creatura che ha affascinato. I due non sono neppure costretti a trovarsi sullo stesso piano di esistenza.
Mutaforma. L'immondo può usare 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*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.
Affascinare. Un umanoide visibile all'immondo entro 9 metri da esso deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 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 di Tempra DC 14 contro questa magia, subendo 32 (5d10 + 5) danni se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. I Punti Ferita massimi del bersaglio vengono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione perdura finché non sorge l'alba. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Forma Eterea. L'immondo entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario, coppia o harem (3-12)

Tesoro: doppio

Descrizione

Tra le orde demoniache una succube spesso può raggiungere altissimi livelli di potere, utilizzando le sue manipolazioni ed il suo fascino sensuale, e molte guerre demoniache imperversano a causa delle subdole macchinazioni di queste creature. Una succube si origina dalle anime di malvagi mortali particolarmente libidinosi ed avidi.

Tarrasque

Colossale mostruosità (titano), disallineato

FORZA +10

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +10

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +0

CARISMA +0

Iniziativa +0 – **Difesa** 35

Punti Ferita 676 (33x3d6 + 330)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +40, Riflessi +30, Volontà +30

Immunità al Danno Fuoco, veleno; armi +2

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi vista cieca 36 m

Linguaggi -

Sfida 30 (155000 PX)

Carapace Riflettente. Ogni volta che il Tarrasque è il bersaglio di un incantesimo *Dardo arcano*, un incantesimo a linea, o un incantesimo che richiede un tiro di attacco a gittata, tira un d6. Da 1 a 5, il Tarrasque lo ignora. Con 6, il Tarrasque lo ignora, e l'effetto viene riflesso contro l'incantatore come se fosse originato dal Tarrasque, trasformando l'incantatore nel bersaglio.

Mostro d'Assedio. Il Tarrasque infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Tarrasque fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia. Il Tarrasque ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

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*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d8 + 10) danni taglienti, 3 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (4d6 + 10) danni da botta. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o cadere prona.

Corna. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (4d10 + 10) danni perforanti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 36 (4d12 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrata (DC 20 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il Tarrasque non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il Tarrasque effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Grande o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del Tarrasque, e subisce 56 (16d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del Tarrasque.

Se il Tarrasque subisce 60 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il Tarrasque deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 30 al termine di quel round o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal Tarrasque. Se il Tarrasque muore, una creatura inghiottita non più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 9 metri di movimento, uscendo prona.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal Tarrasque, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, con -1d6 se il Tarrasque è in linea di visuale, terminando l'effetto per sé, se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del Tarrasque per le successive 24 ore.

Azioni Aggiuntive

Il Tarrasque può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round

di un'altra creatura. Il tarrasque recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco. Il Tarrasque effettua un attacco di artiglio o di coda. **Masticare (Costa 2 Azioni).** Il Tarrasque effettua un attacco di morso o usa Inghiottire.

Muoversi. Il Tarrasque si muove fino a metà del suo movimento.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Il leggendario Tarrasque è fra i mostri più distruttivi del mondo. Fortunatamente, passa la maggior parte del suo tempo in una specie di profondo letargo in una sconosciuta caverna in un remoto angolo del mondo. Quando si risveglia, però, muoiono interi regni.

Pur non particolarmente intelligente, il Tarrasque è abbastanza intelligente da capire alcune parole nel linguaggio delle Profondità (pur non potendo parlare). Allo stesso modo, la furia non è incontrollata: si concentra sulla creatura che l'ha danneggiato maggiormente ed è difficile distrarlo con l'inganno.

La leggenda dice che il Tarrasque sia l'animale da compagnia di Cattalm.

Teschio Fiammeggiante
Piccolo non morto, Tratti malvagi
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (1d8 + 3)
Movimento volo 10 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +1
Resistenze al Danno da Vuoto
Immunità al Danno Fuoco, veleno, da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Sfida 2 (200 PX)

Incantesimi. Un Teschio Fiammeggiante può eseguire i seguenti incantesimi in maniera innata.

a Volontà: *Produrre Fiamma*

1 volta al giorno: *Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin*

Natura Non Morta. Il Teschio Fiammeggiante non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, paio, pattuglia (2d4)
Tesoro: nessuno

Descrizione

I Teschi Fiammeggianti sono creati dai cadaveri degli incantatori specializzati nella Lista di magia del Fuoco, tramite una variante dell'incantesimo Rianimare Morti.

Usati come custodi e torce rappresentano spesso una prima linea di difesa nei dungeon.

Testuggine Dragona
Mastodontica drago, neutrale
FORZA +7
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 29
Punti Ferita 341 (22x3d6 + 110)
Movimento 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +17, Volontà +18
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)

Anfibio. La testuggine dragona può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli. Può effettuare un attacco di coda al posto di due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni taglienti.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni da botta. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o venire spinta di 3 metri lontano dalla testuggine dragona e cadere prona.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni perforanti.

Soffio di Vapore (Ricarica 5-6). La testuggine dragona esala un vapore caldo in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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.

Ecologia Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Doppio
Descrizione
Le testuggini dragone abitano nelle acque dolci e salate, dove si attestano tra i più grandi pericoli per i marinai e coloro che viaggiano per nave attraverso le rotte marine del mondo. Gli esperti marinai sanno quello che vogliono le testuggini dragone della zona e frequentemente fanno offerte in oro e magia per garantirsi un passaggio sicuro o evitano completamente l'area. Da parte sua, una testuggine dragona apprezza ed anche si aspetta tali pedaggi e regalie, e

una testuggine dragona che si aspetta regali ma viene ignorata è davvero un nemico pericoloso.

Il colore del guscio di una testuggine dragona varia da individuo a individuo. Alcuni hanno gusci opachi marrone e rosso ruggine, mentre altri hanno carapaci di un intenso color verde-blu con riflessi argentei sulle punte rocciose. La colorazione di testa, coda e zampe è lievemente più pallida del guscio e comprende striature dorate lungo la cresta e le spine.

Le testuggini dragone reclamano enormi territori in mare aperto, che comprendono regioni che spesso superano i 75 km quadrati. Qui, queste bestie pericolose capovolgono le navi che non rispettano i loro territori, aggiungendo relitti sommersi ed i loro preziosi carichi ai loro nascondigli. Le testuggini dragone generalmente fanno le loro tane in profonde caverne accessibili solo attraverso l'acqua, e spesso non solo le decorano con le ricchezze trafugate dalle navi che hanno affondato, ma anche coi relitti di queste sfortunate imbarcazioni. La loro natura territoriale e la loro predilezione per questo tipo di tane le mettono in conflitto diretto con le altre razze sottomarine come Marinidi e Sahuagin.

I grandi pesci, come tonni, storioni ed anche squali sono compresi tra i cibi preferiti dalle testuggini dragone, ma essendo onnivore, qualche volta si alimentano anche di grandi campi subacquei di alghe marine. Certamente non disdegnano di integrare la loro dieta coi passeggeri delle navi che affondano, anche se tale pratica non è dovuta né a malvagità né a crudeltà. Le testuggini dragone hanno gusci del diametro di 5 metri, con gli arti che si estendono pochi metri più in là, e misurano 7 metri dalla punta del naso all'estremità della loro possente coda.

Topi, La

Minuscola fatata, Patrono

Forza: -1
Destrezza: +4
Costituzione: +0
Intelligenza: +6
Saggezza: +2
Carisma: +6
Difesa: 17 – **Iniziativa**: +15
Punti Ferita: 4 (1d10 - 1)
Movimento: 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +40, Riflessi +40, Volontà +40
Sensi: Senso tellurico 30, Scurovisione 30 m, Visione del Vero 30 m
Lingue: tutte
Sfida 0 (10 PX)
Immunità: al danno delle armi con bonus magico inferiore a +6
Immunità: a qualsiasi effetto non faccia piacere alla Topi
Immunità: a qualsiasi magia la Topi non voglia essere influenzata
Immunità: a subire a qualsiasi tipo di tiro critico
E' La Topi La Topi ha +3d6 (oppure +18) ogni volta che deve tirare dei dadi o contare un valore. Qualsiasi attacco effettuato dalla Topi è considerato magico +6 e non è resistibile.
Azioni
Musetto ogni creatura a scelta di Topi, entro 30 metri, subisce un Musetto. La creatura viene allontanata di 2d6 metri e subisce 3d6 danni
Morso topetto *Attacco con Arma da Mischia*: +26 al colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 danno perforante.
Graffiotto *fino a 8 Attacchi con Arma da Mischia*: colpisce automaticamente, portata 1 m, fino a 4 bersagli.
Colpisce: 1 danno perforante.
Arrabbiato: la Topi fa quello che vuole. Costo 1 Reazione.
Ecologia
Ambiente: Ovunque
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Speciale
Descrizione
Potrebbe essere scambiata per una piccola topina bianca, ma La Topi è molto di più. Furba, intelligente, bellissima adora andare al mercato e comprare borsette.

Torciascura

Media, non morto, malvagio

Forza: +3
Destrezza: +1
Costituzione: +2
Intelligenza: +0
Saggezza: -1
Carisma: -2
Difesa: 17 – **Iniziativa**: +2
Punti Ferita: 75 (12d10 +20)
Movimento: 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +7
Sensi: Scurovisione, vede nell'oscurità magica
Resistenze al Danno da Vuoto; da arma non magica o che non sia argentata
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Vulnerabilità Luce
Invisibile al buio un Torciascura è completamente invisibile finché è nell'oscurità
Lingue: Comprende il Comume, ma non parla
Natura Non Morta. Torciascura non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Sfida 4 (1100 PX)
Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, Torciascura ha -1d6 ai tiri di attacco
Multiattacco
Attacco Torciascura attacca due volte con la sua torcia oppure esegue Cono di Tristezza
Torcia Attacco di mischia, +8 al colpire
Colpisce 7 (1d6+3) di danno da botta, lancia l'incantesimo Oscurità sull'obiettivo colpito, durata fino alla distruzione del Torciascura
Cono di Tristezza cono di 6 metri. Le creature colpite devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà DC 14 o cadere in una triste disperazione che conferisce

-1d6 al Tiro per Colpire, -2 al danno da mischia.
Ecologia
Ambiente: Dungeon
Organizzazione: Solitario, gruppo 2d4
Tesoro: Speciale
Descrizione
Un Torciascura era un avventuriero, come voi, morto in preda al terrore dopo che l'ultima torcia si spense. Un Torciascura è un non morto, solitamente umanoide, dall'aspetto vagamente indefinito, che brandisce una torcia che emana pura oscurità. Il suo scopo è uccidere nuovi avventurieri avvolgendoli nell'oscurità eterna.

Solitamente il Torciascura si nasconde nell'oscurità aspettando di toccare l'avversario ed avvolgerlo nella sua maledizione. Una creatura uccisa da un Torciascura torna in vita come Torciascura dopo 1d3 giorni.

Un Torciascura quando viene distrutto lascia a terra la sua torcia. Questa torcia, di pura oscurità può lanciare l'incantesimo Oscurità a tocco tre volte al giorno, fuori dalle mani di un Torciascura se esposta alla luce del sole si distrugge in 2d4 round.

Troll
Grande gigante, caotico malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +4, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1800 PX)

Olfatto Affinato. Il troll ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round. Se il troll subisce danno da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo round del troll. Il troll muore solo se inizia il suo round a -5 Punti Ferita e non può rigenerarsi.

Azioni

Multiattacco. Il troll può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d6 + 8) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Tesoro: Standard
Descrizione
I troll possiedono artigli affilati ed incredibili capacità rigenerative che permettono loro di guarire quasi tutte le ferite. Sono gobbi, brutti ma fortissimi: combinata con i loro artigli, la loro forza gli permette di lacerare la carne a mani nude. I troll sono alti circa 3 metri, ma la loro postura li fa apparire più bassi. Un troll adulto pesa circa 500 kg.

L'appetito di un troll e le sue capacità rigenerative lo rendono un combattente indomito, che carica a testa bassa la creatura vivente più vicina ed attacca con tutta la sua furia. Solo il fuoco fa esitare un troll, ma perfino quello che per lui è un pericolo mortale non ferma la sua avanzata. Chi affronta i troll sa di dover localizzare e bruciare qualsiasi sua parte dopo un combattimento, perché perfino dal brandello più piccolo del suo corpo, con il tempo può rinascere un troll completo. Fortunatamente, solo le parti più grandi di un troll, come gli arti, ricrescono in questo modo.

Nonostante la loro ferocia, i troll sono straordinariamente teneri e gentili verso i loro piccoli. I troll femmina lavorano in gruppo, passando molto tempo ad insegnare ai cuccioli come cacciare e difendersi prima di mandarli a cercare un proprio territorio. Un troll maschio vive un'esistenza solitaria, incontrando brevemente le femmine solo per accoppiarsi. Tutti i troll trascorrono il loro tempo a cercare cibo, dato che devono consumarne enormi quantità ogni giorno o muoiono di fame. Per questo, la maggior parte dei troll si crea un proprio territorio di caccia che viene spesso difeso combattendo con i rivali. Simili scontri sono di solito non letali, ma i troll conoscono bene le proprie debolezze, sfruttandole per uccidere l'avversario nei periodi di magra.

E' universalmente conosciuto che i troll possono naturalmente mutare acquisendo per brevi periodi le caratteristiche più peculiari delle creature di cui si nutrono. Non avete idea di quanto può essere buffo un Pegasutroll...

Uomo Acquatico
Media umanoide (uomo acquatico), neutrale
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 3 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà -1; +2 contro Ammaliamento
Competenze Consapevolezza +2
Linguaggi Aquan, Comune
Sfida 1/8 (25 PX)

Anfibio. L'uomo acquatico può respirare aria e acqua.

Azioni

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +2 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti, o 4 (1d8) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Ecologia

Ambiente: Oceani temperati

Organizzazione: Solitario, pattuglia (2-6), banda (6-10 più un tenete di 3° livello, compagnia (11-60 più 3 tenenti di 3° livello, 2 comandanti di 5° livello, 1 commodoro di 7° livello e 3-12 Calamari

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Tridente, Balestra Leggera con 10 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

Fisicamente, gli Uomini Pesce somigliano ai loro antenati, con fronti espressive, pelle pallida, capelli scuri e occhi porpora. Hanno tre sottili branchie sul collo, ma possono passare per Umani per brevi periodi, se lo desiderano.

Uomo Albero (Arborom)

Enorme pianta, caotico buono

FORZA +6

DESTREZZA -1

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +3

CARISMA +1

Iniziativa +1 – **Difesa** 21

Punti Ferita 138 (12d12 + 60)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +3, Volontà +9

Resistenze al Danno da botta, perforante

Vulnerabilità al Danno fuoco

Linguaggi Comune, Druidico, Elfico, Silvano

Sfida 9 (5000 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'uomo albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

Mostro d'Assedio. L'uomo albero infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Multiattacco. L'uomo albero effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (3d6 + 6) danni da botta.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +16 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni da botta.

Animare Alberi (1/Giorno). L'uomo albero anima magicamente uno o due alberi visibili entro 18 metri da lui. Questi alberi hanno le stesse statistiche dell'Arborom, eccetto che hanno punteggio di Intelligenza e Carisma -3, non possono parlare, e hanno solo l'opzione di attacco Schianto. Un albero animato agisce come alleato dell'uomo albero. L'albero resta per 1 giorno o finché muore; finché l'uomo albero muore o si trova più di 36 metri lontano dall'albero, o finché l'uomo albero non effettua un'azione bonus per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero prenderà radici, se possibile.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi foresta

Organizzazione: Solitario o macchia (2-7)

Tesoro: Standard

Descrizione

I Arborom sono guardiani delle foreste ed ambasciatori degli alberi. Antichi quanto le foreste stesse, si vedono come genitori e pastori piuttosto che giardinieri: sono lenti e metodici, ma terrificanti quando costretti a combattere per difendere il loro gregge. Anche se raramente cercano la compagnia delle razze dalla vita breve ed hanno un'innata sfiducia verso i cambiamenti, mostrano tolleranza verso chi desidera imparare dai loro lunghi, lenti monologhi, specialmente coloro nei cui occhi leggono il desiderio di proteggere le regioni selvagge. Contro coloro che minacciano le loro foreste, specialmente i boscaioli che raccolgono legna o coloro che vorrebbero disboscare una foresta per costruire una strada o un forte, la rabbia dei Arborom si scatena rapida e devastante. Sono in grado di demolire ciò che gli altri costruiscono: un tratto che li aiuta durante i loro eccessi di furia.

I Arborom sono principalmente creature solitarie, ed un singolo individuo è spesso responsabile di un'intera foresta, ma a volte si raccolgono in gruppi detti boschetti per scambiarsi le ultime notizie e riprodursi.

In tempi di grave pericolo, tutti i boschetti di una regione si uniscono per una riunione della durata di mesi detta concilio, ma simili eventi sono molto rari, e fra i concili passano anche millenni.

Un tipico Arborom è alto 9 metri, con un tronco del diametro di 60 centimetri, e pesa circa 2.250 kg. I Arborom somigliano agli alberi più comuni dei territori dove vivono.

Gli Arborom si dice che siano creati per volere di Efrem.

Uomo Magma (Magmin)

Piccola elementale, caotico neutrale

FORZA -2

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA -1

SAGGEZZA +0

CARISMA +0

Iniziativa +2 – **Difesa** 15

Punti Ferita 9 (2d6 + 2)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +3

Resistenze al Danno da arma non magica

Immunità ai Danni Fuoco

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Ignan

Sfida 1/2 (100 PX)

Illuminazione Incendiaria. Come azione 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 luce fioca per ulteriori 3 metri.

Scoppio Mortale. Quando l'uomo magma muore, esplode in uno scoppio di fuoco e magma. Ogni creatura entro 3 metri da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Gli oggetti infiammabili che non siano indossati o trasportati e che si trovino nell'area, prendono fuoco.

Azioni

Tocco. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, questi prende fuoco. Fino a che una creatura effettua un'azione per estinguere la fiamma, la creatura subisce 3 (1d6) danni da fuoco al termine di ciascun suo round.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi terreno (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario o banda (2-8)
Tesoro: Standard

Descrizione

Benché i magmin popolino il Piano del Fuoco, a volte scivolano nelle crepe elementali nel Piano Materiale. Queste crepe di solito si formano in luoghi di forte calore, come vulcani o fiumi sotterranei di magma, o in luoghi di forte e imprevedibile magia. Quest'ultimo scenario termina di solito in eventi più complessi, dato che i magmin tendono ad appiccare involontariamente fuoco agli oggetti infiammabili vicini.

Anche se non sono coraggiosi, questi piccoli esterni sono tuttavia temibili nemici delle creature senza resistenza al loro intenso calore. Il loro tocco incenerisce gli abiti, e le creature che colpiscono i loro corpi con l'acciaio corrono il rischio di ridurre in scorie le loro armi. La miglior difesa dei magmin in patria sul Piano del Fuoco è il loro numero. Gli insediamenti, costellati di laghi di magma e spruzzanti geyser di roccia fusa, brulicano di incredibili quantità di queste creature.

I magmin sono paranoici e diffidenti. Sempre spaventati dagli abitanti più grandi del Piano del Fuoco, i magmin sommergono gli intrusi con migliaia di domande, chiedendo dove vanno, da dove vengono, e che cosa fanno vicino ai loro preziosi laghi di magma. Se le risposte dei viaggiatori non sono soddisfacenti, i magmin tentano di sbarazzarsi il più rapidamente possibile delle creature. Chi si rifiuta di andarsene rischia di essere gettato in un lago di roccia liquida.

I magmin sono molto orgogliosi di come curano i loro laghi di magma. Ogni lago ha un diverso scopo: per farsi il bagno, per cucinare i pasti o per rilassarsi. I magmin inseriscono minerali e sali in questi laghi per adeguarli al loro scopo. I laghi per cucinare (a volte chiamati dagli stranieri "laghi assassini") sono più caldi degli altri, e quelli per lo svago sono di solito più scuri di quelli da bagno.

Alla maturità, i magmin sono alti 1,2 metri, la loro densa composizione li fa pesare 150 kg.

Unicorno

Grande celestiale, legale buono
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +7, Volontà +6; +2 resistenza contro il Vuoto, Energia Negativa
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Celestiale, Elfico, Silvano, telepatia 18 m
Sfida 5 (1800 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'unicorno sono magici.

Carica. Se l'unicorno si muove di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di corno durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o cadere prono.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dell'unicorno è il Carisma (DC 14 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). L'unicorno può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti:

A volontà: *artificio druidico, 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 +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'unicorno effettua due attacchi: uno con gli zoccoli e uno con il corno.

Corno. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Teletrasporto (1/Giorno). L'unicorno può teletrasportare magicamente sé stesso e fino a tre altre creature consenzienti visibili entro 1 metro da esso, insieme a tutto l'equipaggiamento che stanno indossando o trasportando, in un luogo familiare all'unicorno, che si trova ad un massimo di 1,5 chilometri di distanza.

Tocco Guaritore (3/Giorno). L'unicorno entra a contatto tramite il corno con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 11 (2d8 + 2) Punti Ferita. Inoltre, il contatto rimuove tutte le malattie e neutralizza tutti i veleni che affliggono il bersaglio.

Azioni Aggiuntive

L'unicorno può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. L'unicorno recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Autoguarigione (Costa 3 Azioni). L'unicorno recupera magicamente 11 (2d8 + 2) Punti Ferita.

Scudo Scintillante (Costa 2 Azioni). L'unicorno crea un campo magico scintillante che circonda lui o un'altra creatura visibile a lui entro 18 metri. Il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla Difesa fino al termine del prossimo round dell'unicorno.

Zoccoli. L'unicorno effettua un attacco con gli zoccoli.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o benedizione (3-6)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Gli unicorni sono fiere, intelligenti creature silvane che preferiscono rimanere isolate, apparendo solo per difendere le loro dimore dal male. Evitano tutte le creature tranne i folletti buoni, le donne umanoidi buone e gli animali nativi della loro foresta, ma potrebbero unirsi ad altre creature buone contro nemici comuni. Un tipico unicorno è lungo 2,3 metri, alto 1 metro al garrese e pesa 600 kg.

Le coppie di unicorni rimangono insieme per tutta la vita e dimorano in radure particolari o all'interno delle foreste che difendono. Permettono alle creature buone e neutrali di attraversarle, cacciare o di abitarvi, ma le creature malvagie o quelle che vorrebbero turbarne l'ecosistema, ad esempio cacciando per divertimento o abbattendone gli alberi per venderne il legname, vengono in fretta allontanati o uccisi. In alcune rare occasioni, gli unicorni il cui partner è stato ucciso prendono giovani donne di rara virtù come surrogati, permettendo loro di cavalcarli divenendo loro guardiani per tutta la vita. Se la donna si lega a qualcun altro, come un figlio o un amante, il legame con l'unicorno si scioglie amorevolmente, generando la leggenda che gli unicorni diventano amici solo delle vergini.

Il corno di un unicorno è la fonte dei suoi poteri, e per utilizzare le proprie capacità magiche su altre creature questi deve toccarle con esso. Le creature malvagie danno grande valore ai corni di unicorno come reagenti per pozioni di guarigione e per riti oscuri: un corno di unicorno in polvere vale 800 mo quando utilizzato per creare un oggetto magico di guarigione.

Vampiri

Vampiro

Media non morto (mutaforma), legale malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +4

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +2

CARISMA +4

Iniziativa +4 – **Difesa** 23

Punti Ferita 144 (17d8 + 68)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza : Tempra +17, Riflessi +17, Volontà +14

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +9, Consapevolezza +17

Immunità al Danno da Vuoto; da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, assordato, sanguinamento

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita, Exspiram

Sfida 13 (10000 PX)

Mutaforma. Se il vampiro non è sotto la luce del sole o immerso in acqua corrente, può usare una azione per trasformarsi in un Minuscolo pipistrello, una nube di foschia Media, o per tornare alla sua vera forma.

Mentre è in forma di pipistrello, il vampiro non può parlare, la sua velocità di passeggio è 1 metro e ha velocità di volo 9 metri. Le sue statistiche, a parte la taglia e la velocità, sono immutate. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Mentre è in forma di foschia, il vampiro non può effettuare azioni, parlare o manipolare oggetti. È privo di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare, e può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Inoltre, se in uno spazio vi passa dell'aria, la foschia può fare altrettanto senza stringersi, ma non può attraversare l'acqua. Ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni subiti dalla luce del sole.

Debolezze del Vampiro. Il vampiro ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. Il vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo round all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. Il vampiro subisce 20 danni da Luce quando inizia il suo round alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha -1d6 ai tiri di attacco e le prove di competenza.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore del vampiro mentre il vampiro è inabile nel suo luogo di riposo, il vampiro resta paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

Proibizione. Il vampiro non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Fuga nella Foschia. Quando scende a 0 Punti Ferita al di fuori del suo luogo di riposo, il vampiro si trasforma in una nube di foschia (come per il tratto Mutaforma) invece di cadere privo di sensi, purché non sia esposto alla luce del sole o all'acqua corrente. Se non può trasformarsi, viene distrutto.

Mentre si trova a 0 Punti Ferita in questa forma, non può tornare alla sua forma di vampiro, e deve raggiungere il suo luogo di riposo entro 2 ore o venire

distrutto. Una volta raggiunto il suo luogo di riposo, ritorna alla sua forma di vampiro. Resterà quindi paralizzato finché non avrà recuperato almeno 1 punto ferita. Dopo aver trascorso almeno 1 ora nel suo luogo di riposo a 0 Punti Ferita, il vampiro recupererà 1 punto ferita.

Natura Non Morta. Il vampiro non ha bisogno di aria.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il vampiro fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Rigenerazione. Il vampiro recupera 20 Punti Ferita all'inizio del suo round se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se il vampiro subisce danno da Luce o danno dall'Acqua santa, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo round del vampiro.

Scalare come Ragno. Il vampiro può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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*: +18 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni da botta. Invece di infliggere danno, il vampiro può afferrare il bersaglio (DC per fuggire 18).

Morso (Solo in Forma di Pipistrello o Vampiro). *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, una creatura consenziente o una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni da Vuoto. I Punti Ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno da Vuoto subito, e il vampiro recupera un numero di Punti Ferita pari a quell'ammontare, TS Tempra DC 23 per resistere alla perdita di Punti Ferita Massimi. Il bersaglio diviene Affaticato. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0. Un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si rianima la notte seguente come progenie vampirica sotto il controllo del vampiro.

Affascinare. Il vampiro prende a bersaglio un umanoide entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere il vampiro, deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 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'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il vampiro recupera all'inizio del proprio round le Azioni aggiuntive che ha speso.

Colpo Disarmato. Il vampiro effettua un colpo disarmato.

Morso (Costa 2 Azioni). Il vampiro effettua un attacco con morso.

Muoversi. Il vampiro si muove del suo movimento senza provocare attacchi di opportunità.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o famiglia (vampiro più 2-8 Progenie)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Anello della Protezione +2, Fascia della Seduzione +4, Mantello della Resistenza +3)

Descrizione

I vampiri sono creature umanoidi non morte che si nutrono del sangue dei viventi. Hanno un aspetto molto simile a quando erano in vita, diventando spesso più attraenti, sebbene alcuni appaiano invece duri e ferini.

Progenie Vampirica
Media non morto, neutrale malvagio
Iniziativa +0 – **Difesa** 18
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +5
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +3
Resistenze ai Danni da Vuoto; da arma non magica
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita
Sfida 6 (1800 PX)

Debolezze della Progenie Vampirica. La Progenie Vampirica ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. La Progenie Vampirica subisce 20 danni da acido se termina il suo round all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. La Progenie Vampirica subisce 20 danni da Luce quando inizia il suo round

alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha -1d6 ai tiri di attacco e le prove di competenza.

Paletto nel Cuore. La Progenie Vampirica è distrutto se un'arma perforante di legno gli viene conficcata nel cuore mentre è inabile all'interno del suo luogo di riposo.

Proibizione. La Progenie Vampirica non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Natura Non Morta. La Progenie Vampirica non ha bisogno di aria.

Rigenerazione. La Progenie Vampirica recupera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se la Progenie Vampirica subisce danno da Luce o danno dall'Acqua santa, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo round del vampiro.

Scalare come Ragno. La Progenie Vampirica può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Invece di infliggere danno, il vampiro può afferrare il bersaglio (DC per fuggire 13).

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da Vuoto. I Punti Ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno da Vuoto subito, e il vampiro recupera un numero di Punti Ferita pari a quell'ammontare, TS Tempra DC 16 per resistere alla perdita di Punti Ferita massimi. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0. La creatura diventa Affaticata.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o turba (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione

Un Vampiro può decidere di creare da una vittima una progenie vampirica anziché farne un vampiro completo solo quando usa la sua capacità creare progenie su una creatura umanoide. Questa decisione deve essere presa come azione gratuita appena un vampiro uccide una creatura appropriata usando il morso.

Vermi delle carne

minuscola mostruosità, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA 0
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 1 (1d6 -2)
Movimento 1 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +0, Volontà -4
Sensi vista tellurica 3 m
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PX)
Azioni

Infestare la carne. Queste minuscole creature penetrano nella carne esposta senza effettuare Tiro per Colpire purché la carne sia esposta a contatto con loro.

Colpisce. Entro 2d4 round i vermi (3d6 creature) della carne scavano nel tessuto dirigendosi verso il cuore. L'infestazione dei vermi causa 1 Punto Ferita di danno a round mentre scavano. Una volta arrivati al cuore ogni round il personaggio deve fare un Tiro Salvezza su Tempra DC 14, con penalità cumulativa di -1 per round. Una volta che il Tiro Salvezza fallisce il personaggio muore.

Debellare i Vermi della carne. L'unico modo è usare una fiamma viva (una torcia causa 1d6 di danno ad applicazione od un incantesimo tipo Onda rovente) sulla parte dove i vermi stanno scavando. Ogni applicazione di fuoco può eliminare 3d6 vermi. Una prova di Pronto Soccorso a DC 15 rimuove 1d4 parassiti ma causa 1d4 danni nell'estrazione. Passati i 2d4 round i vermi sono troppo in profondità ed è inutile applicare il fuoco, solo un incantesimo di Cura Malattie, o Guarigine, può debellare completamente l'infestazione.

Ecologia

Ambiente: alberi marci, carne putrefatta
Organizzazione: gruppi 3d6
Tesoro: Nessuno
Descrizione

I vermi della carne sono tra i più temuti parassiti dagli avventurieri. Si trovano nei cumuli umidi di foglie o tronchi marci, nei cadaveri in putrefazione, nell acque torbide. Pallidi, viscidi, dotati di affilatissimi denti, lunghi poco più di 4 millimetri penetrano nella carne esposta in maniera facilissima e percepiscono il battito del cuore dove si dirigono. Mentre scavano nelle carni si possono percepire ed anche vedere strisciare sottopelle.

Verme Purpureo

Mastodontica mostruosità, disallineato
FORZA +9
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa -2 – **Difesa** 26
Punti Ferita 247 (15x3d6 + 90)
Movimento 15 m, scavo 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +21, Riflessi +13, Volontà +14

Sensi vista cieca 9 m, senso tellurico 18 m

Linguaggi -

Sfida 15 (13000 PX)

Scavatore di Tunnel. Il verme può scavare attraverso la roccia solida a metà della velocità di scavare e lascia un tunnel di 3 metri di diametro dietro di sè.

Azioni

Multiattacco. Il verme effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (3d8 + 9) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande, deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 19 o venire inghiottita dal verme. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del verme, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del verme.

Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il verme deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 21 al termine del suo round o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal verme. Se il verme muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 6 metri di movimento, uscendo prona.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 19 (3d6 + 9) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 19, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Accidentale

Descrizione

I vermi purpurei sono giganteschi necrofagi che abitano nelle regioni più profonde del mondo, mangiando qualsiasi materiale organico incontrino. Sono noti per inghiottire le loro prede intere. Non è insolito sentire di un gruppo di avventurieri scomparso all'interno delle fameliche fauci di un verme purpureo, gridando di terrore mentre i suoi membri sparivano uno alla volta.

Mentre vanno in cerca di creature viventi per divorarle, i vermi purpurei ingoiano anche un'enorme quantità di terra e minerali scavando nel sottosuolo. Le interiora di un verme purpureo possono contenere un considerevole numero di gemme e altri oggetti in grado di resistere all'acido corrosivo all'interno del suo esofago. In zone ricche di minerali preziosi, come quelle vicine alle miniere naniche, i tunnel naturali creati dagli scavi dei vermi purpurei sono spesso pieni di un notevole numero di pepite d'oro grezzo.

Un verme purpureo generalmente reclama una grande caverna sotterranea come sua tana, e anche se vi torna per riposare e digerire il cibo, passa la maggior parte del suo tempo in cerca di preda, scavando attraverso l'oscurità senza fine o scivolando lungo tunnel preesistenti alla costante ricerca di cibo per saziare la sua immensa fame. Sebbene quasi privi di intelletto, i vermi purpurei raramente sono stupidi. Sono diffusi come guardiani fra chi riesce a controllarli magicamente o hanno nel loro covo una stanza abbastanza grande da ospitarli.

Verme Strisciante Tentacolato

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +4

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA 1

CARISMA -3

Iniziativa +2 – **Difesa** 17

Punti Ferita 55 (7d10 + 31)

Movimento 9 m, scalare 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +4, Volontà +7

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 4 (1000 PX)

Scalare come Ragno. Il Verme Strisciante Tentacolato può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Multiattacco. Il Verme Strisciante Tentacolato effettua 3 attacchi, uno con il morso e due con i tentacoli.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d8 + 6) danni perforanti.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno da botta. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 18 o rimanere paralizzato fino alla fine del round successivo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, paio, tribù (8-12 +3d6 piccoli)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Un tipico Verme Strisciante Tentacolato è un anellide lungo quasi 3 metri e pesa sui 400 kilogrammi. Di colore scuro (di varie gradazioni dal blu al verde al marrone) è un largo verme dotato di una possente bocca e lunghi e leggeri tentacoli lungo tutta la testa.

Il Verme Strisciante Tentacolato pur se dotato di corte "zampe" non cammina ma striscia secernendo un muco appiccicoso che gli permette di arrampicarsi anche su superfici in qualsisia orientamento.

Sono creature fameliche che non perdono occasione per cacciare e divorare o conservare i cadaveri

dove seminare le loro uova. Amano la carne di Nibali e si nutrono di qualsiasi creatura vivente (spesso ratti dato il tipico ambiente delle fogne).

Le origini dei Vermi Striscianti Tentacolato sono piuttosto speculative, alcuni ipotizzano che un incantatore abbia provato, fallendo criticamente, a trasformarsi in un Verme Purpureo, altri credono fermamente che i giardini di Shayalia avessero bisogni di maggiore concimazione e così la Patrona trasformò dei normali lombrichi in queste terrificanti creature perché divorassero e digerissero i cadaveri seppelliti.

Viverna
Grande drago, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Movimento 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +6, Volontà +8
Competenze Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 6 (2300 PX)
Azioni

Multiattacco. La viverna può effettuare due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione. Mentre vola, può usare i suoi artigli al posto di uno degli altri attacchi.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 15, e subire 24 (7d6) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: la Viverna punta la coda in direzione del nemico e genera un cono di 3 metri di veleno. E' possibile eseguire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 per dimezzare i 7d8 di danno da veleno.

Ecologia
Ambiente: Colline temperate o calde
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)
Tesoro: standard
Descrizione
Le viverne sono rettili brutali e violenti imparentati con i draghi. Sono sempre aggressive ed impazienti e preferiscono raggiungere i loro scopi utilizzando la forza. Per questa ragione, i draghi guardano alle viverne con superiorità, considerando questi loro lontani parenti come selvaggi primitivi privi di stile ed intelligenza.

Nella maggior parte dei casi, questa generalizzazione è azzeccata. Anche se non certo di intelletto animale e capace di parola, la maggior parte delle viverne non si cura della diplomazia, preferendo combattere prima e discutere poi, solo se si trovano davanti ad un avversario che non possono sconfiggere o da cui non possono fuggire.

Le viverne sono creature territoriali. Pur cacciando occasionalmente prede più grandi in gruppi più estesi, sono creature solitarie il cui territorio di caccia si estende dai 160 ai 320 km quadrati. È noto che le viverne combattono spesso fra loro fino alla morte per le contese su un territorio ricco di prede.

Seppur costantemente affamate ed inclini ad attaccare, una viverna può essere resa amichevole attraverso un'attenta combinazione di lusinghe, intimidazione, cibo e tesoro, per farne un potente alleato. Spesso servono Giganti e Umanoidi Mostruosi come guardiani come guardiani, ed alcune tribù di Boggard e Lucertoloidi le usano come cavalcature, anche se tali accordi spesso risultano parecchio costosi in termini di cibo ed oro, poiché sono poche le viverne che accettano di servire a lungo creature simili come cavalcature.

Una viverna è lunga circa 4,8 metri e la coda rappresenta da sola circa metà della lunghezza. Una viverna pesa in media 1000 kg.

Wight
Media non morto, neutrale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 16 (armatura borchiata)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +5
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3
Resistenze al Danno da Vuoto; da arma non magica o che non sia argentata
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita, Exspiram
Sfida 3 (700 PX)

Natura Non Morta. Il wight non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il wight ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il wight può effettuare due attacchi con la spada lunga o due attacchi con l'arco lungo.

Può usare Risucchiare Vita al posto di uno dei suoi attacchi con la spada lunga.

Risucchiare Vita. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni da Vuoto. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o vedere i suoi Punti Ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio diviene Affaticato. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Un umanoide ucciso da questo attacco si rianima 24 ore più tardi come zombi sotto il controllo del wight, a meno che l'umanoide non venga prima riportato in vita o il corpo sia distrutto. Il wight non può controllare più di dodici zombi alla volta.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti o 7 (1d10 + 2) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +5 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o branco (7-12)

Tesoro: Standard

Descrizione

I wight sono umanoidi risorti come non morti a causa della necromanzia, di una morte violenta o di una personalità estremamente malevola. In alcuni casi, un wight sorge quando uno spirito non morto si lega permanentemente ad un cadavere, spesso quello di un guerriero. Sono appena riconoscibili da chi li conosceva in vita: le loro carni sono corrotte dalla malvagità e dalla non morte, gli occhi ardono d'odio ed i denti divengono quelli di una bestia. In un certo senso, un wight è l'anello di congiunzione tra ghoul e spettri: un cadavere deforme che risucchia energia vitale col tocco.

Essendo non morti, i wight non hanno bisogno di respirare, così a volte si possono trovare sott'acqua, sebbene non siano nuotatori particolarmente abili a meno che non siano originati da creature nuotatrici quali elfi acquatici e marinidi. Sott'acqua i wight preferiscono le caverne dal soffitto basso dove le loro scarse capacità di nuoto non sono una limitazione.

Wraith

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA -2

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +2

CARISMA +2

Iniziativa +3 – **Difesa** 16

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Movimento 0 m, volo 18 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +6

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, suono; da arma non magica o che non sia argentata

Immunità al Danno da Vuoto, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, sanguinamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita, Exspiram

Sfida 5 (1800 PX)

Movimento Incorporeo. Il wraith può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il wraith non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il wraith ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Risucchiare Vita. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 21 (4d8 + 3) danni da Vuoto. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 15 o vedere i suoi Punti Ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio diviene Affaticato. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Creare Spettro. Il wraith prende a bersaglio un umanoide entro 3 metri da esso e che sia morto da non più di 1 minuto e per cause violente. Lo spirito del bersaglio si anima come spettro nello spazio del suo cadavere e nello spazio più vicino non occupato. Lo spettro è sotto il controllo del wraith. Il wraith non può tenere più di sette spettri alla volta sotto il suo controllo.

Arrabbiato: il Wraith canalizza le sue energie negative in una esplosione di Vuoto attorno a se nel raggio di 6 metri. Tutte le creature devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o subito 3d6 di danno da Vuoto, se il Tiro Salvezza riesce sono Rallentate 1/3r.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o branco (7-12)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

I wraith sono creature nate dal male e dall'oscurità. Detestano la luce e le creature viventi, avendo perduto la maggior parte del legame con la loro vita precedente.

Xorn

Media elementale, neutrale

FORZA +3

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +6

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 22
Punti Ferita 73 (7d8 + 42)
Movimento 6 m, scavo 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +2, Volontà +5
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +6
Resistenze al Danno perforante e tagliente di armi non magiche o che non siano di adamantio
Sensi Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m
Linguaggi Tremus
Sfida 5 (1800 PX)

Mimetismo di Pietra. Lo xorn ha +1d6 alle prove di Destrezza (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreno roccioso.

Scorrere sulla Terra. Lo xorn può scavare attraversa la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, lo xorn non disturba il materiale che sposta.

Senso del Tesoro. Lo xorn può individuare precisamente, con l'olfatto, la posizione di metalli e pietre preziose, come monete e gemme, entro 18 metri da esso.

Azioni

Multiattacco. Lo xorn effettua tre attacchi di artiglio e un attacco di morso.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Arrabbiato: lo Xorn erutta le ultime gemme e pepite mangiate. In un cono di 6 metri tutte le creature devono fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare il danno, 3d8 da botta, delle gemme e minerali scagliati.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Piano della Terra)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Tesoro: Standard (solo metalli preziosi, gemme e gioielli e gemme magiche)
Descrizione Strane creature larghe quanto alte, gli xorn hanno poco interesse verso i nativi del Piano Materiale, non fosse per le gemme ed i metalli preziosi che potrebbero avere con sé. Nascosti sotto la superficie del terreno per un tempo che ad un umano potrebbe sembrare lunghissimo, uno xorn può attendere mesi, perfino anni, per la preda ideale, per poi assalire chi porta con sé il suo cibo preferito, come una gemma particolare o un determinato tipo di argento. Gli avventurieri che si addentrano nelle regioni abitate dagli xorn portano spesso con sé piccole pepite di minerali o gemme e cristalli di scarso valore da utilizzare come tributo. Anche se il suo valore è solitamente direttamente proporzionale al suo sapore e all'appetibilità che esso può avere, la maggior parte degli xorn è piuttosto ingorda, e preferisce la quantità alla qualità.

Il tesoro che uno xorn porta con sé o nasconde nella sua tana consiste in uno spuntino che ha conservato per il giorno successivo. Offrire un gioiello o un metallo preziosi particolarmente deliziosi (e costosi) ad uno xorn può cementare un'alleanza temporanea. Dato che gli xorn possono attraversare la roccia con facilità sono ottime guide nelle regioni sotterranee.

Gli xorn non sono molto religiosi, ma quelli fra loro che trovano la fede sono solitamente devoti a Efrem (anche se è raro, se non improbabile, che gli xorn abbiano Compagni Animali, dato che non possono seguirli nella roccia, e scelgono invece il dominio della Terra). Bardi e Devoti xorn non sono sconosciuti: i Bardi scelgono di solito Intrattenere (canto), e gli Devoti hanno invariabilmente la Stirpe Elementale (terra).

Zombi

Media non morto, neutrale malvagio
FORZA +1
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa -2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza Tempra +0, Riflessi +0, Volontà +3
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PX)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 Punti Ferita, lo zombi deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia da Luce o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni da botta.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Qualsiasi
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli zombi sono i cadaveri animati di creature morte, costretti a muoversi da magie necromantiche come Animare Morti. Anche se gli zombi incontrati di norma sono lenti e robusti, altri possiedono tratti differenti, che permettono loro di diffondere una malattia o di muoversi più rapidi.

Gli zombi sono automi senza mente e non possono fare altro che seguire gli ordini. Se lasciati a loro stessi, attendono immobili o si spostano alla ricerca

di creature viventi da massacrare e divorare. Gli zombi attaccano fino alla distruzione, senza curarsi della loro sicurezza.

Sebbene siano in grado di seguire gli ordini, gli zombi vengono spesso lasciati liberi con l'ordine di uccidere tutte le creature viventi. Spesso vengono incontrati in branchi che infestano le terre frequentate dai viventi, in cerca di preda. La maggior parte degli zombi viene creata attraverso Animare Morti. Simili zombi sono sempre standard, a meno che il creatore lanci anche Velocità o Rimuovi Paralisi per creare Zombi Rapidi o Contagio per creare Zombi Infetti.

Zombi Ogre
Grande non morto, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa -2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 85 (9d10 + 36)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +0, Volontà +3
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende Comune e Gigante ma non può parlare
Sfida 2 (450 PX)
Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 Punti Ferita, lo zombi deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia da Luce o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.
Azioni
Mazza Chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta.

Appendice A: Creature Varie

Questa appendice contiene le statistiche di vari animali, parassiti e altre creature. Le statistiche sono organizzate in ordine alfabetico.

Albero Risvegliato
L'albero risvegliato è un normale albero fornito dalla magia di capacità senziente e mobilità.
Enorme pianta, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 14
Punti Ferita 59 (7d12 + 14)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi -1, Volontà +1
Vulnerabilità al Danno fuoco
Resistenze al Danno da botta, perforante
Lingue una lingua conosciuta dal suo creatore
Sfida 2 (450 PX)
Falso Aspetto. Mentre l'albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.
Azioni
Schianto. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni da botta.

Alce
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +0
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni da botta aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono.
Azioni
Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da botta.
Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni da botta.

Alce Gigante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 42 (5d12 + 10)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +7, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Lingue Alce Gigante, comprende il Comune, l'Elfico e il
Silvano ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PX)
Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7

(2d6) danni da botta aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prono.

Azioni

Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.

Colpisce: 22 (4d4 + 4) danni da botta.

Aquila

Piccola bestia, disallineato

FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Vista Affinata. L'aquila ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Aquila Gigante

L'aquila gigante è una nobile creatura che parla la propria lingua e comprende quella di altre razze.

Grande bestia, neutrale buono

FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 3 m, volo 24 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +7, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +4
Lingue Aquila Gigante, comprende il Comune e l'Ictum ma non può parlarli
Sfida 1 (200 PX)

Vista Affinata. L'aquila ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Avvoltoio

Media bestia, disallineato

FORZA -2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +1; +4 contro malattie
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Avvoltoio Gigante

L'avvoltoio gigante possiede un'intelligenza superiore e un'attitudine maligna.

Grande bestia, neutrale malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +6, Volontà +3; +4 contro malattie
Competenze Consapevolezza +3
Lingue comprende il Comune ma non può parlare
Sfida 1 (200 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Multiattacco. L'avvoltoio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Babbuino
Piccola bestia, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +1
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Tattiche di Branco. Il babbuino ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del babbuino si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Balena Assassina (Orca)
Enorme bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 14
Punti Ferita 90 (12d12 + 12)
Movimento 0 m, nuoto 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +3
Sensi vista cieca 36 m
Lingue -
Sfida 3 (700 PX)
Ecolocazione. La balena non può usare la vista cieca se assordata.
Trattenere il Fiato. La balena può trattenere il fiato per 30 minuti
Udito Affinato. La balena ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'udito.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (5d6 + 4) danni perforanti.

Becco d'Ascia
Il becco d'ascia è un grosso e slanciato volatile privo di ali ma con potenti gambe, un becco a cuneo, e un pessimo carattere.
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Cane della Morte
Il cane della morte è un orribile segugio a due teste che si aggira per pianure, deserti e sotterranei.
Media mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +5
Sensi visione al buio 36 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Bicefalo. Il cane ha +1d6 nelle prove di Consapevolezza e nei Tiri Salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, spaventato, stordito o svenuto.
Azioni
Multiattacco. Il cane effettua due attacchi di morso.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 contro la malattia o restare malato finché la malattia non viene curata. Dopo ogni 24 ore, la creatura deve ripetere il Tiro Salvezza, riducendo i suoi Punti Ferita massimi di 5 (1d10) in caso di fallimento. Questa riduzione perdura finché la malattia non viene curata. La creatura muore se la malattia riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Cane Intermittente
Il cane intermittente deriva il nome dalla sua abilità di entrare e uscire dalla realtà, un talento che usa per attaccare ed evitare di essere attaccato.
Media fatato, legale buono
FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 14

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +4
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +3
Lingue Cane Intermittente, comprende il Silvano ma non può parlarlo
Sfida 1/4 (50 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il cane ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.
Teletrasporto (Ricarica 4-6). Il cane si teletrasporta magicamente, insieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando, fino a 12 metri in uno spazio non occupato che possa vedere. Prima o dopo il teletrasporto, il cane può effettuare un attacco di morso.

Caprone
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 4 (1d8)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +0
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 2 (1d4) danni da botta aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o cadere prona.
Piedi Saldi. Il caprone ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.
Azioni
Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni da botta.

Caprone Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni da botta aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prona.
Piedi Saldi. Il caprone ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.
Azioni
Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni da botta.

Cavallo da Corsa
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni da botta.

Cavallo da Guerra
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 12 (più possibile bardatura)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Carica Travolgente. Se il cavallo si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di zoccoli durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un altro attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.
Azioni
Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni da botta.

Cavallo da Tiro
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +1, Volontà +2
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni da botta.

Cavallo Marino Gigante
Il cavallo marino gigante viene spesso impiegato come cavalcatura dagli umanoidi acquatici.
Grande bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 16 (3d10)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Carica. Se il cavallo marino si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni da botta aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 11 o cadere prona.
Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sott'acqua.
Azioni
Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni da botta.

Centopiedi Gigante
Piccola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra -2, Riflessi +3, Volontà -2
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o subire 10 (3d6) danni da veleno. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma resta avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Cervo
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -3
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 4 (1d8)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +2
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Cinghiale
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà -1
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso round, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o cadere prono.
Implacabile (Ricarica dopo un 1 ora). Se il cinghiale subisce 7 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 Punti Ferita, scende invece a 1 punto ferita.
Azioni
Zanna. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Cinghiale Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +3

DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +0
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un 1 ora). Se il cinghiale subisce 10 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 Punti Ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanna. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Coccodrillo
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 6 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +2
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Trattenere il Fiato. Il coccodrillo può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (DC 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il coccodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Coccodrillo Gigante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 85 (9d12 + 27)
Movimento 9 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5
Lingue -
Sfida 5 (1800 PX)

Trattenere il Fiato. Il coccodrillo può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il coccodrillo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio non afferrato dal coccodrillo.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni da botta. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o cadere prono.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (DC 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il coccodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Corvo
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Imitazione. Il corvo può imitare dei semplici suoni che ha udito, come il sussurro di una persona, il pianto di un bambino o il verso di un animale. Una creatura che ode il suono può identificarlo come imitazione riuscendo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) DC 10.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Donnola Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +2

Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +5, Consapevolezza +3
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Udito e Olfatto Affinati. La donnola ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Elefante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 76 (8d12 + 24)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +7, Volontà +6
Lingue -
Sfida 4 (1000 PX)
Carica Travolgente. Se l'elefante si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 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*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni perforanti.
Pestone. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio prono.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni da botta.

Falco
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Vista Affinata. Il falco ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.
Azioni
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Falco di Sangue
Dovendo il suo nome alle sue piume cremisi e alla sua natura aggressiva, il falco di sangue attacca senza timore usando il suo becco appuntito.
Piccola bestia, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (2d6)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +6, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Tattiche di Branco. Il falco ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del falco si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Vista Affinata. Il falco ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.
Azioni
Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pirana
Il pirana è un pesce carnivoro dai denti affilati.
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +3, Volontà -2
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Frenesia Sanguinaria. Il pirana ha +1d6 ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.
Respirare Acqua. Il pirana può respirare solo sott'acqua.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Gatto
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0

INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 12 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Olfatto Affinato. Il gatto ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Azioni
Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +0 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Granchio Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 16
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Anfibio. Il granchio può respirare aria e acqua.
Azioni
Artiglio (Chela). *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni da botta e il bersaglio è afferrato (DC 11 per fuggire). Il granchio ha due chele, ciascuna delle quali può afferrare un solo bersaglio.

Gufo
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 1 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +3
Sensi visione al buio 36 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.
Udito e Vista Affinati. Il gufo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o vista.
Azioni
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Gufo Gigante
I gufi giganti sono creature intelligenti che proteggono i regni silvani.
Grande bestia, neutrale
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 1 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +5
Sensi visione al buio 36 m
Lingue Gufo Gigante, comprende Comune, Elfico e Silvano ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PX)
Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.
Udito e Vista Affinati. Il gufo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o vista.
Azioni
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d6 + 1) danni perforanti.

Iena
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Tattiche di Branco. La iena ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati della iena si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Iena Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Rabbia. Quando la iena riduce una creatura a 0 Punti Ferita con un attacco di mischia durante il proprio round, la iena può svolgere un'azione bonus per muoversi fino a metà del suo movimento ed effettuare un attacco di morso.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Leone
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Balzo. Se il leone si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un attacco di morso come azione bonus.
Olfatto Affinato. Il leone ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Salto con Rincorsa. Con 3 metri di rincorsa, il leone può saltare in lungo fino a 7 metri.
Tattiche di Branco. Il leone ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del leone si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Lucertola
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +8, Volontà +4
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.
VARIANTE
Alcune lucertole giganti possiedono uno o entrambi i seguenti tratti.
Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Tattiche di Branco. Il lupo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o cadere prona.

Dinolupo (Metalupo)
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Tattiche di Branco. Il lupo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prona.

Lupo Invernale
I lupi invernali abitano nelle regioni artiche e sono creature malvagie e intelligenti dal manto bianco come la neve e gli occhi color del ghiaccio.
Grande mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +6, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +5
Immunità al Danno freddo
Lingue Comune, Gigante, Lupo Invernale
Sfida 3 (700 PX)
Camuffamento di Neve. Il lupo ha +1d6 alle prove di Destrezza (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreno innevato.
Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Tattiche di Branco. Il lupo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prona.
Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il lupo esala un'esplosione di vento gelido in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 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
FORZA +7
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 16
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +10, Volontà +7
Lingue -
Sfida 6 (2300 PX)
Carica Travolgente. Se il mammut si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round,

il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il mammut può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (4d8 + 7) danni perforanti.

Pestone. *Attacco con Arma da Mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.

Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni da botta.

Mastino

I mastini sono impressionanti segugi apprezzati dagli umanoidi per la loro realtà e sensi affinati.

Media bestia, disallineato

FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3, Seguire Tracce +3
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Udito e Olfatto Affinato. Il mastino ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o cadere prono.

Mulo

Media bestia, disallineato

FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Bestia da Soma. Il mulo è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di carico.

Piedi Saldi. Il mulo ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni da botta.

Orso Bruno

Grande bestia, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 34 (4d10 + 12)
Movimento 12 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Olfatto Affinato. L'orso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Orso Nero

Media bestia, disallineato

FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Movimento 12 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Olfatto Affinato. L'orso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso nero effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Orso Polare

Grande bestia, disallineato

FORZA +5

DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Movimento 12 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +7, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Olfatto Affinato. L'orso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d8 + 5) danni perforanti.

VARIANTE: ORSO DELLE CAVERNE

Alcuni orsi si sono adattati alla vita sottoterra. Costoro hanno le stesse statistiche degli orsi polari, ma con visione al buio 18 m.

Pantera

Media bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 15 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Balzo. Se la pantera si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la pantera può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La pantera ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Pony

Media bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +4, Volontà +0
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni da botta.

Ragno

Minuscola bestia, disallineato
FORZA 2 (-5)
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +2, Volontà -4
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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 su Tempra 9 o subire 2 (1d4) danni da veleno.

Ragno Fase

Il ragno fase possiede l'abilità magica di entrare ed uscire dal Piano Etereo. Sembra apparire dal nulla e scompare rapidamente dopo aver attaccato.

Grande mostruosità, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0

CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 32 (5d10 + 5)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +8, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 3 (700 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Passo Etereo. Come 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 di Tempra DC 11, e subire 18 (4d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Ragno Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7
Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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 di Tempra DC 11, e subire 9

(2d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Ragnatela (Ricarica 5-6). *Attacco con Arma a Gittata*: +5 a colpire, gittata 9m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è intralciato dalla ragnatela. Con un'azione, il bersaglio intralciato può effettuare una prova di Forza DC 12 e, in caso di successo, spezzare la tela. La ragnatela può essere anche attaccata e distrutta (CA 10; Punti Ferita 5; vulnerabilità al danno da fuoco; immunità ai danni da botta e da veleno).

Ragno Lupo Gigante

Un ragno lupo gigante caccia le prede su terreno aperto o si nasconde in tane o fessure del terreno per tendere imboscate.

Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +7, Consapevolezza +3
Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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 di Tempra DC 11, e subire 7 (2d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Rana
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -5

DESTREZZA +1
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 6 m, nuoto 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +1, Volontà -2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +1
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (0 PX)
Anfibio. La rana può respirare aria e acqua.
Salto da Fermo. Una rana può saltare in lungo fino a 3 metri e in alto fino a 1 metro, con o senza la rincorsa.

Una **rana** è sprovvista di attacchi. Si nutre di piccoli insetti e di solito vive in prossimità di acquitrini, dentro gli alberi o sottoterra.

Rana Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 18 (4d8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +3, Consapevolezza +2
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Anfibio. La rana può respirare aria e acqua.
Salto da Fermo. Una rana può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (DC 11 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e la rana non può usare il morso contro un altro bersaglio.
Inghiottire. La rana effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Piccola o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 5 (2d4) danni da acido all'inizio di ciascun round della rana. La rana può inghiottire solo un bersaglio alla volta. Se la rana muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da essa e può uscire dal cadavere utilizzando 1 metro di movimento, uscendo prona.

Ratto
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +0, Volontà +0
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Olfatto Affinato. Il ratto ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +0 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Ratto Gigante
Piccola bestia, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (2d6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +5, Volontà +1
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Olfatto Affinato. Il ratto ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Tattiche di Branco. Il ratto ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del ratto si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.
VARIANTE: RATTO GIGANTE AMMALATO
Alcuni ratti giganti recano una terribile malattia che diffondono tramite il morso. Un ratto gigante ammalato ha grado di sfida 1/8 (25 PX) e la seguente azione invece del suo normale attacco di morso.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o contrarre una malattia. Fino a che la malattia non viene curata, il bersaglio non può recuperare Punti Ferita eccetto tramite metodi magici,

e i Punti Ferita massimi del bersaglio diminuiscono di 3 (1d6) ogni 24 ore. Se i Punti Ferita massimi del bersaglio scendono a 0 come risultato della malattia, il bersaglio muore.

Rinoceronte
Grande bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +4, Volontà +2
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Carica. Se il rinoceronte si muove di almeno 6 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni da botta aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o cadere prono.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni da botta.

Rospo Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Movimento 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +0
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Anfibio. Il rospo può respirare aria e acqua.

Salto da Fermo. Un rospo può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno, e il bersaglio è afferrato (DC 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il rospo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il rospo effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del rospo. Il rospo può inghiottire solo un bersaglio alla volta.

Se il rospo muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 1 metro di movimento, uscendo prono.

Scarabeo di Fuoco Gigante

Uno scarabeo di fuoco gigante è una creatura notturna che possiede una coppia di ghiandole luminose capaci di emettere luce per 1d6 giorni dopo la morte dello scarabeo.

Piccola bestia, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 14
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +0, Volontà +0
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Illuminazione. Lo scarabeo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d6 - 1) danni taglienti.

Sciacallo
Piccola bestia, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Tattiche di Branco. Lo sciacallo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dello sciacallo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Udito e Olfatto Affinato. Lo sciacallo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Sciami

Gli sciami presentati qui di seguito non sono dei normali o benigni raduni di piccole creature. Si formano invece come risultato di un'influenza esterna, spesso maligna. Anche i druidi non sono in grado di affascinare questi sciami, e la loro aggressività è quasi innaturale.

Sciame di Centopiedi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +3, Volontà +1
Resistenze al Danno 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 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita. Una creatura ridotta a 0 Punti Ferita da uno sciame di centopiedi e stabile resta avvelenata per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e rimane paralizzata dal veleno durante questo periodo.

Sciame di Corvi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 24 (7d8 – 7)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +5
Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo corvo. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Becchi. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Pirana

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 28 (8d8 – 8)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +4, Volontà -1
Resistenze al Danno 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 PX)

Frenesia Sanguinaria. Lo sciame ha +1d6 ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.

Respirare Acqua. Lo sciame può respirare solo sott'acqua.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo pirana. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.

Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti, o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Insetti

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13

Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno 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 PX)
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Azioni
Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Pipistrelli
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 0 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra -2, Riflessi +4, Volontà +2
Resistenze al Danno 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 PX)
Ecolocazione. Lo sciame non può usare la vista cieca se assordato.
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo pipistrello. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Udito Affinato. Lo sciame ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'udito.
Azioni
Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.
Colpisce: 5 (2d4) danni perforanti, o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Ragni
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno 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 PX)
Camminare sulla Tela. Lo sciame ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.
Scalare come Ragno. Lo sciame può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di 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 -1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 24 (7d8 - 7)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +1, Volontà +1
Resistenze al Danno 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 PX)

Olfatto Affinato. Lo sciame ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo ratto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Scarabei

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m, scavo 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno 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 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Serpenti Velenosi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -1
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 36 (8d8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +5, Volontà +1
Resistenze al Danno da botta, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo serpente. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.

Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 10, e subire 14 (4d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sciame di Vespe

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 1 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno 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 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Scimmia

Piccola bestia, disallineato

FORZA -3
DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Acrobatica +6, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/4 (10 PX)
Azioni
Graffio. *Attacco con arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni da taglio.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 metro, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Scimmione
Media bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Acrobatica +5, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Azioni
Multiattacco. Lo scimmione effettua due attacchi di pugno.
Pugno. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da botta.
Sasso. *Attacco con Arma a Gittata*: +5 a colpire, gittata 8m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da botta.

Scimmione Gigante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 16
Punti Ferita 157 (15d12 + 60)
Movimento 12 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Acrobatica +9, Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 7 (2900 PX)
Azioni
Multiattacco. Lo scimmione effettua due attacchi di pugno.
Pugno. *Attacco con Arma da Mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni da botta.
Sasso. *Attacco con Arma a Gittata*: +9 a colpire, gittata 15m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (7d6 + 6) danni da botta.

Scorpione
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 3 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Azioni
Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 9, e subire 4 (1d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Scorpione Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 17
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +1, Volontà +1
Sensi vista cieca 18 m
Lingue -
Sfida 3 (700 PX)
Azioni
Multiattacco. Lo scorpione effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione.
Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni da botta e il bersaglio è afferrato (DC 12 per fuggire). Lo scorpione ha due artigli, ciascuno dei quali può afferrare solo un bersaglio.
Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 12, e subire 22 (4d10) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Costrittore

Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +0
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni da botta, e il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la creatura è intralciata, e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Costrittore Gigante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 60 (8d12 + 8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.
Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni da botta, e il bersaglio è afferrato (DC 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la creatura è intralciata, e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Velenoso
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 10, e subire 5 (2d4) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Velenoso Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d4 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Volante
Un serpente volante è una serpe alata, dai colori intensi, rinvenuta in giungle remote.
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 5 (2d4)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra -2, Riflessi +5, Volontà +1
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Sorvolare. Il serpente non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante più 7 (3d4) danni da veleno.

Squalo Cacciatore

Uno squalo cacciatore è lungo da 4 a 6 metri e di solito caccia in solitario nelle acque più profonde.

Grande bestia, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha +1d6 ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Squalo Corallino

Gli squali corallini sono lunghi da 2 a 3 metri e vivono nelle acque meno profonde e lungo le barriere coralline.

Media bestia, disallineato

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sott'acqua.

Tattiche di Branco. Lo squalo ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dello squalo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Squalo Gigante

Lo squalo gigante è lungo 9 metri e lo si incontra normalmente solo negli oceani più profondi.

Enorme bestia, disallineato

FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Movimento 0 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Sensi vista cieca 18 m
Lingue -
Sfida 5 (1800 PX)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha +1d6 ai tiri di attacco

in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Strige

Questo orrendo mostro sembra un incrocio tra un grosso pipistrello e una zanzara sovradimensionata. Le sue zampe terminano in lunghe pinze, e la sua lunga proboscide, simile ad un ago, fende l'aria mentre cerca di nutrirsi del sangue delle creature viventi.

Minuscola bestia, disallineato

FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +4, Volontà -1
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Azioni

Risucchio di Sangue. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e lo strige si attacca al bersaglio. Mentre è attaccato, lo strige non attacca. Invece, all'inizio di ciascun round dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) Punti Ferita a causa della perdita di sangue.

Lo strige può staccarsi spendendo 1 metro di movimento. Lo fa automaticamente dopo aver risucchiato 10 Punti Ferita dal bersaglio o alla morte del bersaglio. Una creatura, compreso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare lo strige.

Tasso

Minuscola bestia, disallineato

FORZA -3

DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 3 (1d4 + 1)
Movimento 6 m, scavo 1 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +1, Volontà +1
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Olfatto Affinato. Il tasso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Tasso Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Movimento 9 m, scavo 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +2
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Olfatto Affinato. Il tasso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il tasso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Tigre
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +3
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La tigre ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Tigre dai Denti a Sciabola
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La tigre ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Vespa Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 13 (3d8)

Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +0
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Azioni
Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Worg
I worg sono mostruosi predatori dall'aspetto simile ad un lupo che amano cacciare e divorare le creature più deboli di loro.
Grande mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Sensi visione al buio 18 m
Lingue Goblin, Worg
Sfida 1/2 (100 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il worg ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prona.

Appendice B: Personaggi Non Giocanti

Questa appendice contiene le statistiche di vari personaggi non giocanti (PNG) umanoidi che gli avventurieri possono incontrare nel corso di una campagna, da infimi popolani a potenti arcimaghi. Queste statistiche possono essere utilizzate per rappresentare PNG umani e non.

Personalizzare i PNG

Esistono molti semplici modi di personalizzare i PNG di questa appendice per l'uso nella tua campagna casalinga.

Cambiare Incantesimi. Un modo per personalizzare un PNG incantatore è quello di rimpiazzare uno o più dei suoi incantesimi. Puoi sostituire qualsiasi incantesimo della lista di incantesimi del PNG con un diverso incantesimo dello stesso livello. Cambiare incantesimi in questo modo non modifica il grado di sfida del PNG.

Cambiare Armi e Armatura. Puoi migliorare o peggiorare l'armatura del PNG o aggiungere o cambiare armi. Le modifiche alla Difesa e ai danni possono modificare il grado di sfida del PNG.

Oggetti Magici. Più potente è un PNG, maggiori le probabilità che possieda uno o più oggetti magici. Un mago, ad esempio, potrebbe avere una bacchetta o un bastone magico, oltre ad una o più pozioni e pergamene. Fornire un PNG di un potente oggetto magico capace di infliggere danni potrebbe modificarne il grado di sfida.

Alcuni oggetti magici di esempio sono descritti più avanti in questo documento.

Combattenti
I combattenti sono individui che si guadagnano da vivere mettendo la loro spada al servizio di un individuo o un ideale.

Guardia
Le guardie comprendono membri della ronda cittadina, sentinelle di una cittadella o città fortificata e le guardie del corpo di nobili e mercanti.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 17 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se impiegata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Veterano
Guerrieri sopravvissuti a lungo, guadagnandosi una grande fama di esperti e abili combattenti.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 19 (armatura di strisce)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Acrobatica +5, Consapevolezza +2
Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 3 (700 PX)
Azioni
Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha estratto una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.
Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata con due mani.
Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Gittata*: +3 a colpire, gittata 30m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Cavaliere
I cavalieri sono combattenti che giurano fedeltà a sovrani, ordini religiosi, e nobili cause. I Tratti del cavaliere determinano fino a che punto è disposto ad onorare il suo giuramento.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +0 – **Difesa** 20 (armatura di piastre)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +3
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 3 (700 PX)
Coraggioso. Il cavaliere ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro l'essere spaventato.
Azioni
Multiattacco. Il cavaliere effettua due attacchi da mischia.
Spada Grossa. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.
Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Gittata*: +2 a colpire, gittata 30m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d10) perforanti.
Autorità (Ricarica dopo un 1 ora). Per 1 minuto, il cavaliere può pronunciare un comando speciale o avvertimento ogni qualvolta una creatura non ostile entro 9 metri da lui, e che possa vedere, effettua un tiro di attacco o Tiro Salvezza. La creatura può sommare un d4 al suo tiro purché possa udire e comprendere il cavaliere. Una creatura può beneficiare di un solo dado Autorità alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere è inabile.
Reazioni
Parata. Il cavaliere può aggiungere 2 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere deve vedere l'attaccante e star impugnando un'arma da mischia.

Cittadini
In questa categoria rientrano quegli individui che si occupano di mandare avanti il mondo, svolgendo le mansioni necessarie affinché i campi vengano coltivati, le città amministrate, il cibo coltivato e nuovi territori esplorati.

Nobile
I nobili comandano sulla popolazione, in virtù di un diritto di nascita o per le ricchezze accumulate. Tra costoro si annoverano anche i cortigiani che affollano le corti dei ricchi e dei potenti.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +1 – **Difesa** 16 (pettorale)
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +2
Competenze Percepire Emozioni +4, Ingannare +5
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Stocco. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.
Reazioni
Parata. Il nobile somma 2 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il nobile deve vedere
l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Popolano
I popolani comprendono contadini, servi, schiavi, servitori, pellegrini, mercanti, artigiani ed eremiti.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto
FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 4 (1d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +0, Volontà +0
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 0 (10 PX)
Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni da botta.

Criminali

I criminali sono individui che vivono al margine della legalità, procurandosi il pane svolgendo attività spesso considerate illecite e immorali.

Bandito/Pirata

Che siano uomini di strada o di mare (pirati) costoro guadagnano da vivere depredando il prossimo.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non legale

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +1
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Gittata*: +3 a colpire, gittata 24m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Spia

Una spia è un individuo addestramento nel reperire segreti per conto di qualcuno, o a volte per rivenderli al miglior offerente.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 27 (6d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +4, Percepire Emozioni +4, Investigazione +5, Consapevolezza +6, Ingannare +5, Mani di fata +4
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 1 (200 PX)

Attacco Furtivo (1/Turno). La spia infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e ha +1d6 al tiro di attacco, o quando il bersaglio è entro 1 metro da un alleato dell'assassino che non è inabile e l'assassino non ha -1d6 al tiro di attacco.

Azione Astuta. Durante ciascun suo round, la spia può usare un'azione bonus per effettuare l'azione Ritirarsi, Nascondersi o Scattare.

Azioni

Multiattacco. La spia effettua due attacchi da mischia.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestrino. *Attacco con Arma a Gittata*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Capitano dei Banditi/Pirata

Che viva in terra o in mare, è un individuo munito di una grande personalità che riesce a tenere in riga la marmaglia che risponde ai suoi ordini.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non legale

FORZA +2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 16 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 65 (10d8 + 8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Acrobatica +4, Raggiro +4
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 2 (450 PX)
Azioni

Multiattacco. Il capitano effettua tre attacchi da mischia: due con la scimitarra e uno con il pugnale. Oppure il capitano effettua due attacchi a gittata con i pugnali.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il capitano somma 2 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il capitano deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Assassino

Solitari o membri di una gilda, gli assassini sono pagati per eliminare, spesso in modo silenzioso e discreto, rivali e nemici dei loro datori di lavoro.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non buono

FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0

Iniziativa +3 – **Difesa** 19 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +11, Volontà +8
Competenze Acrobazia +6, Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +9, Consapevolezza +3, Raggiro +3
Lingue Gergo dei Ladri più due altre lingue
Sfida 8 (3900 PX)

Assassinare. Durante il suo primo round, l'assassino ha +1d6 ai tiri di attacco contro le creature che non hanno ancora svolto nessun round. Qualsiasi colpo che l'assassino mandi a segno contro una creatura sorpresa, è un colpo critico.

Attacco Furtivo (1/Turno). L'assassino infligge 14 (4d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e ha +1d6 al tiro di attacco, o quando il bersaglio è entro 1 metro da un alleato dell'assassino che non è inabile e l'assassino non ha -1d6 al tiro di attacco.

Evasione. Se l'assassino è vittima di un effetto che permette di effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi per dimezzare i danni, l'assassino non prende danni se riesce il Tiro Salvezza, e solo la metà se lo fallisce.

Azioni

Multiattacco. L'assassino effettua due attacchi con le spade corte.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 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 24m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 15, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Mago

Il mago trascorre la vita nello studio e la pratica della magia.

VARIANTE: FAMIGLI

Qualsiasi incantatore che possa eseguire l'incantesimo *trovare famiglio* è probabile che abbia un famiglio. Il famiglio può essere una delle creature descritte nell'incantesimo (vedi le *Regole Base*) o qualche altro mostro Minuscolo, come un artiglio strisciante, un diavoletto, uno pseudodrago o un demonietto.

Mago Avventuriero

Un Mago novizio, che ha superato con successo le sue prime avventure e ha iniziato a stabilire una reputazione come nobile o famigerato avventuriero.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi malvagio
FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Arcano +5, Storia +5
Lingue quattro lingue qualsiasi
Sfida 1 (200 PX)

Incantesimi. Il mago ha CM 4. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il Mago ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà):
luce, mano magica, stretta folgorante
livello 1 (4 slot): *charme su persone, Dardo arcano*
livello 2 (3 slot): *Blocca persona, passo velato*

Azioni

Bastone. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d8 - 1) danni da botta.

Grande Mago

Un Mago che ha stabilito una discreta fama nel territorio e che attira intorno a sé studenti da ogni dove.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto
FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 15 (18 con *armatura del Mago*)
Punti Ferita 40 (9d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +3
Competenze Arcano +6, Storia +6
Lingue quattro lingue qualsiasi
Sfida 6 (2300 PX)

Incantesimi. Il mago ha CM 9. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+6 al colpire con attacchi con incantesimo). Il Mago ha preparato i seguenti incantesimi:
Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato, luce, mano magica, prestidigitazione*
livello 1 (4 slot): *armatura del Mago, Dardo arcano, individuare magia, scudo*
livello 2 (3 slot): *passo velato, suggestione*
livello 3 (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, volare*
livello 4 (3 slot): *invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*
livello 5 (1 slot): *cono di freddo*

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Arcimago

Un mago molto potente (e anche molto anziano) che studia i segreti del multiverso.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +5 – **Difesa** 18 (21 con *armatura del Mago*)
Punti Ferita 99 (18d8 + 18)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +14, Volontà +14
Competenze Arcano +13, Storia +13
Resistenze al Danno danno degli incantesimi; da botta, perforante e tagliente non magico (da *pelle di pietra*)
Lingue sei lingue qualsiasi
Sfida 12 (8400 PX)

Incantesimi. Il mago ha CM 18. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+9 al colpire con attacchi con incantesimo).

L'arcimago può eseguire *camuffare sé stesso* e *invisibilità* a volontà e ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato, luce, mano magica, prestidigitazione, stretta folgorante*

livello 1 (4 slot): *armatura magica*, Dardo arcano, identificare, individuare magia*

livello 2 (3 slot): *immagine speculare, individuazione dei pensieri, passo velato*

livello 3 (3 slot): *controincantesimo, fulmine*

livello 4 (3 slot): *esilio, pelle di pietra*, scudo di fuoco*

livello 5 (3 slot): *cono di freddo, muro di forza, scrutare*

livello 6 (1 slot): *globo di invulnerabilità*

livello 7 (1 slot): *teletrasporto*

livello 8 (1 slot): *Scudo Mentale**

livello 9 (1 slot): *fermare il tempo*

L'arcimago esegue questi * incantesimi su di sé prima del combattimento.

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +6 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Sacerdoti

I sacerdoti sono devoti di una divinità o una fede che si prendono cura di impartire gli insegnamenti divini al loro gregge.

Cultista

I cultisti giurano fedeltà ai poteri oscuri, e nelle loro credenze e pratiche mostrano spesso segni di follia.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non buono

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0- **Difesa** 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +2
Competenze Raggiro +2, Religione +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PX)

Oscura Devozione. Il cultista ha +1d6 sui Tiri Salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Accolito

Gli accoliti sono membri di grado minore del clero, e di solito rispondono ad un sacerdote di rango superiore. Svolgono diverse funzioni in un tempio e gli viene conferita dalla loro divinità l'abilità di eseguire incantesimi minori.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +0, Volontà +3
Competenze Pronto Soccorso +4, Religione +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/4 (50 PX)

Incantesimi. L'accolito ha CM 1. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+4 al colpire con attacchi con incantesimo). L'accolito ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia* livello 1 (3 slot): *benedizione*, *cura ferite, santuario*

Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni da botta.

Fanatico del Culto

Sono i capi di un culto, che usano il proprio carisma e i propri dogmi per influenzare i deboli di volontà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non buono

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2

Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Ingannare +4, Raggiro +4, Religione +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PX)

Incantesimi. Il sacerdote ha CM 4. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+3 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, infliggi ferite, scudo della fede*

livello 2 (3 slot): *arma spirituale, blocca persona*

Oscura Devozione. Il cultista ha +1d6 sui Tiri Salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il fanatico effettua due attacchi da mischia.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, una creatura. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Gran Sacerdote

Sono individui al comando di un tempio o altro luogo sacro e che hanno a loro disposizione diversi accoliti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (giaco di maglia)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 7 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +4
Competenze Pronto Soccorso +7, Ingannare +3, Religione +4
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 2 (450 PX)

Eminenza Divina. Come azione 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 round.

Incantesimi. Il sacerdote ha CM 5. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *cura ferite, dardo tracciante, santuario*

livello 2 (3 slot): *arma spirituale, ristorare inferiore*

livello 3 (2 slot): *dissolvi magie*, *guardiani spirituali*

Azioni

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni da botta.

Selvaggi

Questi individui vivono ai margini della civiltà, a volte entrandovi raramente in contatto. A disagio tra le mura e nelle terre civilizzate, si trovano nel loro ambiente quando possono muoversi tra le terre selvagge.

Berserker

Provenienti da terre selvagge, gli imprevedibili berserker si radunano in compagnie di guerra e sono sempre alla ricerca di conflitti in cui combattere.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto caotico

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PX)

Incauto. All'inizio del suo round, il berserker può ottenere +1d6 su tutti i tiri di attacco con armi da mischia effettuati durante quel round, ma i tiri di attacco contro di esso hanno +1d6 fino all'inizio del suo prossimo round.

Azioni

Ascia Grossa. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Combattente Tribale

Sono i difensori delle tribù che vivono ai margini della civiltà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue una qualsiasi lingua
Sfida 1/8 (25 PX)

Tattiche di Branco. Il combattente tribale ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del picchiatore si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Druido

I druidi proteggono il mondo naturale dai mostri e dall'avanzare della civiltà. Alcuni sono sciamani tribali che curano i malati, pregano agli spiriti animali e forniscono consigli spirituali. Solitamente sono devoti di Efrem o Shayalia.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 12 (17 con *pelle di corteccia**)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +3

Competenze Pronto Soccorso +4, Natura +3, Consapevolezza +4
Lingue Druidico più due altre lingue
Sfida 2 (450 PX)

Incantesimi. Il sacerdote ha CM 4. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+4 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *Artificio Druidico, bastone, produrre fiamma*

livello 1 (4 slot): *intralciare, onda tonante, parlare con gli animali, passo veloce*

livello 2 (3 slot): *animale messaggero, pelle di corteccia*

Azioni

Bastone da Combattimento. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire (+4 a colpire con *bastone**), portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni da botta, o 6 (1d8 + 2) danni da botta con *bastone* o se impugnato con due mani.

Esploratore

Abili cacciatori e battitori di piste.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Muoversi Silenziosamente / Nascondersi +6, Natura +4, Consapevolezza +5, Sopravvivenza +5
Lingue una qualsiasi lingua (di solito Comune)
Sfida 1/2 (100 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'esploratore ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Azioni

Multiattacco. L'esploratore effettua due attacchi da mischia o due attacchi a gittata.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Lista Mostri per Grado di Sfida

Aquila, GS 0 (10 PX)
Avvoltoio, GS 0 (10 PX)
Babbuino, GS 0 (10 PX)
Caprone, GS 0 (10 PX)
Cervo, GS 0 (10 PX)
Corvo, GS 0 (10 PX)
Donnola, GS 0 (10 PX)
Falco, GS 0 (10 PX)
Fungo Stridente, GS 0 (10 PX)
Gatto, GS 0 (10 PX)
Gufo, GS 0 (10 PX)
Iena, GS 0 (10 PX)
Lemure, GS 0 (10 PX)
Lucertola, GS 0 (10 PX)
Omuncolo, GS 0 (10 PX)
Pirana, GS 0 (10 PX)
Popolano, GS 0 (10 PX)
Ragno, GS 0 (10 PX)
Rana, GS 0 (10 PX)
Ratto, GS 0 (10 PX)
Scarabeo di Fuoco Gigante, GS 0 (10 PX)
Sciacallo, GS 0 (10 PX)
Scorpione, GS 0 (10 PX)
Tasso, GS 0 (10 PX)
Megalopede Topi, Sfida: 0 (10 PX)
Bandito/Pirata, GS 1/8 (25 PX)
Coboldo, GS 1/8 (25 PX)
Cultista, GS 1/8 (25 PX)
Donnola Gigante, GS 1/8 (25 PX)
Falco di Sangue, GS 1/8 (25 PX)
Granchio Gigante, GS 1/8 (25 PX)
Guardia, GS 1/8 (25 PX)
Mastino, GS 1/8 (25 PX)
Mulo, GS 1/8 (25 PX)
Nobile, GS 1/8 (25 PX)
Pony, GS 1/8 (25 PX)
Ratto Gigante, GS 1/8 (25 PX)
Serpente Velenoso, GS 1/8 (25 PX)
Serpente Volante, GS 1/8 (25 PX)
Strige, GS 1/8 (25 PX)
Strige (Uccello Stigeo), GS 1/8 (25 PX)
Uomo Acquatico, GS 1/8 (25 PX)
Accolito, GS 1/4 (50 PX)
Alce, GS 1/4 (50 PX)
Becco d'Ascia, GS 1/4 (50 PX)
Cane Intermittente, GS 1/4 (50 PX)
Cavallo da Corsa, GS 1/4 (50 PX)
Cavallo da Tiro, GS 1/4 (50 PX)
Centopiedi Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Cinghiale, GS 1/4 (50 PX)
Dretch, GS 1/4 (50 PX)
Fungo Violetto, GS 1/4 (50 PX)
Gablin, GS 1/4 (50 PX)
Grimlock, GS 1/4 (50 PX)
Gufo Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Lucertola Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Lupo, GS 1/4 (50 PX)
Mefito di Vapore, GS 1/4 (50 PX)
Pantera, GS 1/4 (50 PX)
Pseudodrago, GS 1/4 (50 PX)
Ragno Lupo Gigante , GS 1/4 (50 PX)
Rana Gigante , GS 1/4 (50 PX)
Scheletro, GS 1/4 (50 PX)
Sciame di Corvi , GS 1/4 (50 PX)
Sciame di Pipistrelli , GS 1/4 (50 PX)
Sciame di Ratti, GS 1/4 (50 PX)
Serpente Costrittore, GS 1/4 (50 PX)
Serpente Velenoso Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Spada Volante, GS 1/4 (50 PX)
Spiritello, GS 1/4 (50 PX)
Tasso Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Zombi, GS 1/4 (50 PX)
Caprone Gigante, GS 1/2 (100 PX)
Cavallo da Guerra, GS 1/2 (100 PX)
Cavallo Marino Gigante, GS 1/2 (100 PX)
Coccodrillo, GS 1/2 (100 PX)
Cockatrice, GS 1/2 (100 PX)
Esploratore, GS 1/2 (100 PX)
Gnoll, GS 1/2 (100 PX)
Gnomo delle Profondità, GS 1/2 (100 PX)
Hobgoblin, GS 1/2 (100 PX)
Lucertoloide, GS 1/2 (100 PX)
Mantoscuro, GS 1/2 (100 PX)
Mefito di Ghiaccio, GS 1/2 (100 PX)
Mefito di Magma, GS 1/2 (100 PX)
Mefito di Polvere, GS 1/2 (100 PX)
Melma Grigia, GS 1/2 (100 PX)
Ombra, GS 1/2 (100 PX)
Orchetto, GS 1/2 (100 PX)
Orso Nero, GS 1/2 (100 PX)
Rugginofago, GS 1/2 (100 PX)
Sahuagin, GS 1/2 (100 PX)
Satiro, GS 1/2 (100 PX)
Scheletro di Cavallo da Guerra, GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Insetti, GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Ragni, GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Scarabei , GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Vespe, GS 1/2 (100 PX)
Sciami, GS 1/2 (100 PX)
Scimmione, GS 1/2 (100 PX)
Squalo Corallino, GS 1/2 (100 PX)
Uomo Magma (Magmin), GS 1/2 (100 PX)
Vespa Gigante, GS 1/2 (100 PX)
Worg, GS 1/2 (100 PX)
Aquila Gigante, GS 1 (200 PX)
Armatura Animata, GS 1 (200 PX)
Arpia, GS 1 (200 PX)
Avvoltoio Gigante, GS 1 (200 PX)
Bugbear, GS 1 (200 PX)
Cane della Morte, GS 1 (200 PX)
Dinolupo (Metalupo), GS 1 (200 PX)
Drago d'Ottone Cucciolo, GS 1 (200 PX)
Drago di Rame Cucciolo, GS 1 (200 PX)
Driade, GS 1 (200 PX)
Duergar, GS 1 (200 PX)
Ghoul, GS 1 (200 PX)
Globulo, GS 1 (200 PX)
Iena Gigante, GS 1 (200 PX)
Imp, GS 1 (200 PX)
Ippogrifo, GS 1 (200 PX)
Leone , GS 1 (200 PX)
Mago Avventuriero, GS 1 (200 PX)
Orco, GS 1 (100 PX)
Orso Bruno, GS 1 (200 PX)
Quasit, GS 1 (200 PX)
Ragno Gigante, GS 1 (200 PX)
Rospo Gigante, GS 1 (200 PX)
Sciame di Pirana, GS 1 (200 PX)
Spia, GS 1 (200 PX)
Tigre, GS 1 (200 PX)
Albero Risvegliato, GS 2 (450 PX)
Alce Gigante, GS 2 (450 PX)
Ameba Paglierina, GS 2 (450 PX)
Ankheg, GS 2 (450 PX)
Azer, GS 2 (450 PX)
Berserker, GS 2 (450 PX)
Blatta Esplosiva, GS 2 (450 PX)
Capitano dei Banditi/Pirata, GS 2 (450 PX)
Centauro, GS 2 (450 PX)
Cinghiale Gigante, GS 2 (450 PX)
Cubo Gelatinoso, GS 2 (450 PX)
Diavolo Spinoso, GS 2 (450 PX)
Drago Bianco Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago d'Argento Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago di Bronzo Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago Nero Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago Verde Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Druido, GS 2 (450 PX)
Elementale dell'Acqua Minore, GS 2 (450 PX)
Ettercap, GS 2 (450 PX)
Fauci Gorgoglianti, GS 2 (450 PX)
Fuoco Fatuo, GS 2 (450 PX)
Gargoyle, GS 2 (450 PX)
Ghast, GS 2 (450 PX)
Grick, GS 2 (450 PX)
Grifone, GS 2 (450 PX)
Megera Marina, GS 2 (450 PX)
Mimic, GS 2 (450 PX)
Ogre, GS 2 (450 PX)
Orso Polare, GS 2 (450 PX)
Pegaso, GS 2 (450 PX)
Plesiosauro, GS 2 (450 PX)
Ratto Mannaro, GS 2 (450 PX)
Rinoceronte, GS 2 (450 PX)

Sacerdote, GS 2 (450 PX)
Scheletro di Minotauro, GS 2 (450 PX)
Sciame di Serpenti Velenosi, GS 2 (450 PX)
Serpente Costrittore Gigante, GS 2 (450 PX)
Sibilante, GS 2 (450 PX)
Squalo Cacciatore, GS 2 (450 PX)
Tappeto del Soffocamento, GS 2 (450 PX)
Teschio Fiammeggiante, GS 2 (200 PX)
Tigre dai Denti a Sciabola, GS 2 (450 PX)
Zombi Ogre, GS 2 (450 PX)
Balena Assassina (Orca), GS 3 (700 PX)
Basilisco, GS 3 (700 PX)
Campione Gablin, GS 3 (700)
Cavaliere, GS 3 (700 PX)
Destriero da Incubo, GS 3 (700 PX)
Diavolo Barbuto, GS 3 (700 PX)
Doppelganger, GS 3 (700 PX)
Drago Blu Cucciolo, GS 3 (700 PX)
Drago d'Oro Cucciolo, GS 3 (700 PX)
Lupo Invernale, GS 3 (700 PX)
Lupo Mannaro, GS 3 (700 PX)
Manticora, GS 3 (700 PX)
Megera Verde, GS 3 (700 PX)
Minotauro, GS 3 (700 PX)
Mummia, GS 3 (700 PX)
Orrore Arrampicamuri, GS 3 (700 PX)
Orsogufo, GS 3 (700 PX)
Orsogufo Saggio, GS 3 (700 PX)
Ragno Fase, GS 3 (700 PX)
Scorpione Gigante, GS 3 (700 PX)
Segugio Infernale, GS 3 (700 PX)
Veterano, GS 3 (700 PX)
Wight, GS 3 (700 PX)
B.O.C., GS 4 (1100 PX)
Banshee, GS 4 (1100 PX)
Chuul, GS 4 (1100 PX)
Cinghiale Mannaro, GS 4 (1100 PX)
Couatl, GS 4 (1100 PX)
Drago Rosso Cucciolo, GS 4 (1100 PX)
Elefante, GS 4 (1100 PX)
Ettin, GS 4 (1100 PX)
Fantasma, GS 4 (1100 PX)
Ghoul Putrescente, GS 4 (1100 PX)
Lamia, GS 4 (1100 PX)
Maledetti immortale, GS 4 (1100 PX)
Protoplasma Nero, GS 4 (1100 PX)
Succube, GS 4 (1100 PX)
Tigre Mannara, GS 4 (1100 PX)
Torciascura, GS 4 (1100 PX)
Verme Strisciante Tentacolato, GS 4 (1100 PX)
Bulette, GS 5 (1800 PX)
Coccodrillo Gigante, GS 5 (1800 PX)
Cumulo Strisciante, GS 5 (1800 PX)
Elementale del Fuoco, GS 5 (1800 PX)
Elementale dell'Acqua, GS 5 (1800 PX)
Elementale dell'Aria, GS 5 (1800 PX)
Elementale della Terra, GS 5 (1800 PX)
Fustigatore, GS 5 (1800 PX)
Ghoul, Madre, GS 5 (1800 PX)
Gigante di Collina, GS 5 (1800 PX)
Golem di Carne, GS 5 (1800 PX)
Gorgone, GS 5 (1800 PX)
Megera Notturna, GS 5 (1800 PX)
Orso Mannaro, GS 5 (1800 PX)
Otyugh, GS 5 (1800 PX)
Salamandra, GS 5 (1800 PX)
Squalo Gigante, GS 5 (1800 PX)
Triceratopo, GS 5 (1800 PX)
Troll, GS 5 (1800 PX)
Unicorno, GS 5 (1800 PX)
Wraith, GS 5 (1800 PX)
Xorn, GS 5 (1800 PX)
Chimera, GS 6 (2300 PX)
Drago Bianco Giovane, GS 6 (2300 PX)
Drago d'Ottone Giovane, GS 6 (2300 PX)
Drider, GS 6 (2300 PX)
Ghoul, Nero, GS 6 (2300 PX)
Grande Mago, GS 6 (2300 PX)
Mammut, GS 6 (2300 PX)
Medusa, GS 6 (2300 PX)
Paladino Gablin, GS 6 (2300 PX)
Persecutore Invisibile, GS 6 (2300 PX)
Progenie Vampirica , GS 6 (1800 PX)
Viverna, GS 6 (2300 PX)
Vrock, GS 6 (2300 PX)
Drago di Rame Giovane, GS 7 (2900 PX)
Drago Nero Giovane, GS 7 (2900 PX)
Gigante di Pietra, GS 7 (2900 PX)
Guardiano Protettore, GS 7 (2900 PX)
Oni, GS 7 (2900 PX)
Scimmione Gigante, GS 7 (2900 PX)
Assassino, GS 8 (3900 PX)
Diavolo delle Catene , GS 8 (3900 PX)
Drago di Bronzo Giovane, GS 8 (3900 PX)
Drago Verde Giovane, GS 8 (3900 PX)
Gigante del Gelo, GS 8 (3900 PX)
Hezrou, GS 8 (3900 PX)
Idra, GS 8 (3900 PX)
Manto Assassino, GS 8 (3900 PX)
Naga Spirituale, GS 8 (3900 PX)
Tirannosauro, GS 8 (3900 PX)
Diavolo d'Ossa, GS 9 (5000 PX)
Divora Cervelli, GS 9 (5000 PX)
Drago Blu Giovane, GS 9 (5000 PX)
Drago d'Argento Giovane, GS 9 (5000 PX)
Elementale dell'Acqua Maggiore, GS 9 (5000 PX)
Gigante del Fuoco, GS 9 (5000 PX)
Gigante delle Nuvole, GS 9 (5000 PX)
Glabrezu, GS 9 (5000 PX)
Golem di Argilla, GS 9 (5000 PX)
Uomo Albero (Treant), GS 9 (5000 PX)
Aboleth, GS 10 (5900 PX)
Angelo Deva, GS 10 (5900 PX)
Drago d'Oro Giovane, GS 10 (5900 PX)
Drago Rosso Giovane, GS 10 (5900 PX)
G.E.C., GS 10 (5900 PX)
Golem di Pietra, GS 10 (5900 PX)
Naga Guardiano, GS 10 (5900 PX)
Behir, GS 11 (7200 PX)
Diavolo Cornuto, GS 11 (7200 PX)
Djinni, GS 11 (7200 PX)
Efreeti, GS 11 (7200 PX)
Ginosfinge, GS 11 (7200 PX)
Remorhaz, GS 11 (7200 PX)
Arcimago, GS 12 (8400 PX)
Erinni, GS 12 (8400 PX)
Panoptikhan, GS 12 (8400 PX)
Drago Bianco Adulto, GS 13 (10000 PX)
Drago d'Ottone Adulto, GS 13 (10000 PX)
Gigante delle Tempeste, GS 13 (10000 PX)
Nalfeshnee, GS 13 (10000 PX)
Rakshasa, GS 13 (10000 PX)
Vampiro, GS 13 (10000 PX)
Diavolo del Ghiaccio, GS 14 (11.500 PX)
Drago di Rame Adulto, GS 14 (11.500 PX)
Drago di Bronzo Adulto, GS 15 (13000 PX)
Drago Verde Adulto, GS 15 (13000 PX)
Fenice, GS 15 (13000 PX)
Mummia Sovrana, GS 15 (13000 PX)
Verme Purpureo, GS 15 (13000 PX)
Angelo Planetar, GS 16 (15000 PX)
Drago Blu Adulto, GS 16 (15000 PX)
Drago d'Argento Adulto, GS 16 (15000 PX)
Golem di Ferro, GS 16 (15000 PX)
Marilith, GS 16 (15000 PX)
Androsfinge, GS 17 (18000 PX)
Drago d'Oro Adulto, GS 17 (18000 PX)
Drago Nero Adulto, GS 17 (18000 PX)

Drago Rosso Adulto, GS 17 (18000 PX)
Testuggine Dragona, GS 17 (18000 PX)
Cavaliere Nero, GS 18 (20000 PX)
Balor, GS 19 (22000 PX)
Diavolo della Fossa, GS 20 (25000 PX)
Drago Bianco Antico, GS 20 (25000 PX)
Drago d'Ottone Antico, GS 20 (25000 PX)
Angelo Solar, GS 21 (33000 PX)
Drago di Rame Antico, GS 21 (33000 PX)
Drago Nero Antico, GS 21 (33000 PX)
Lich, GS 21 (33000 PX)
Drago di Bronzo Antico, GS 22 (41000 PX)
Drago Verde Antico, GS 22 (41000 PX)
Drago Blu Antico, GS 23 (50000 PX)
Drago d'Argento Antico, GS 23 (50000 PX)
Drago Giallo Antico, Sfida: 23 (50000 PX)
Kraken, GS 23 (50000 PX)
Drago d'Oro Antico, GS 24 (62000 PX)
Drago Rosso Antico, GS 24 (62000 PX)
Demogorgone, GS 26 (90000 PX)
Orcus, GS 26 (90000 PX)
Tàhil, GS 30 (155000 PX)
Tarrasque, GS 30 (155000 PX)

Conversione Mostri

Per aggiungere altri mostri a OBSS vi invito a convertirli da Pathfinder o dalla 5ed del famoso gioco di ruolo. OBSS è di base un sistema d20 fortemente modificato nelle dinamiche ma non nelle fondamenta dei valori numerici.

Conversione da Pathfinder
Prendiamo ad esempio l'Orco comune da
https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids/orcs/orc/
tralasciamo le parti descrittive e concentriamoci sui numeri e valori.

Orc (grado di Sfida 1/3) questo valore rimane il medesimo in OBSS
XP 135 questo valore va ricondotto alla tabella dei punti esperienza per CR (100 px in questo caso)
Orc warrior 1 non ci interessa la classe, solo al più la razza.
CE Medium humanoid ci indica che la creatura è di taglia media, umanoide e malvagio, ai fini dei Tratti la creatura non è di livello tale da aver attirato l'attenzione di un Patrono.
Init +0 è l'iniziativa, prendete il bonus alla Destrezza o Intelligenza
Senses darkvision 60 ft.; Perception -1, rimane uguale, si tengono gli stessi valori ed abilità. In questo caso 60 piedi indica che la distanza è di 20 metri
Weakness light sensitivity si cerca dove possibile l'equivalente in OBSS, in questo caso fotofobia leggera oppure si applicano direttamente le penalità indicate.
AC 13, touch 10, flat-footed 13 (+3 armor) questa è la Difesa.
Competenza Armi: è pari al BAB indicato
Competenza Magica: di base è metà del grado di Sfida. Utile solo se la creatura ha poteri magici.
hp 6 (1d10+1) rimane uguale
Fort +3, Ref +0, Volontà -1 si traducono in Tempra, Destrezza e Volontà. Il punteggio rimane uguale
Speed 30 ft. E' il movimento, in questo caso è 9 metri per azione di movimento.
Melee Falcione +5 (2d4+4/18–20) è il mio Tiro per Colpire e danno. Rimane uguale
Ranged javelin +1 (1d6+3) è il Tiro per Colpire e danno. Rimane uguale
Str 17, Dex 11, Con 12, Int 7, Wis 8, Cha 6. Devi prendere solo la parte bonus.
Base Atk +1; CMB +4; CMD 14 il primo valore determina la CA. Suggerisco di usare direttamente i bonus al colpire indicati nel melee.
Feats Weapon Focus (Falcione) Arma Focalizzata. Il bonus dell'abilità è già calcolata nei valori di Melee
Skills Intimidate +2 rimane uguale.
Ferocity (Ex): An orc remains conscious and can continue fighting even if its hit point total is below 0. It is still staggered and loses 1 hit point each round. A creature with ferocity still dies when its hit point total reaches a negative amount equal to its Constitution score. Si prende la abilità così come è.

Conversione dalla 5e del famoso Gioco di Ruolo:
- Aumentate la Difesa ed i Tiri per Colpire di 1/2 punto per Grado di Sfida della creatura, arrotondate per eccesso.
- Per i Tiri Salvezza prendete come base il Grado di Sfida della creatura e poi applicate il modificatore di caratteristica relativo a Destrezza (Riflessi), Costituzione (Tempra), Volontà (Saggezza).

Condizioni

La grandezza dell'uomo è nella decisione di essere più forte della sua condizione. (Albert Camus)

Aumento Categoria di danno: quando la regola vi dice di aumentare la taglia o categoria di un dado seguite questo schema.

1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 2d6 > 2d8 > 2d10 > 3d6 > 3d8 > 3d10.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. subisce penalità -2 alla maggior parte delle Competenze basate su Forza e Destrezza.

Tutte le prove o le attività basate sulla visione (come ad esempio leggere, o eventuali prove di Consapevolezza basate sulla vista) falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilità nei confronti del personaggio accecato.

I personaggi accecati considerano il terreno sempre come difficile e devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 12 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata. Le creature che falliscono questa prova cadono a terra Prone. I personaggi che rimangono per lungo tempo accecati possono abituarsi ad alcune di queste penalità e iniziare a superarne alcune, a discrezione del Narratore.

Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

Affascinato:: Una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare chi l'ha affascinata con capacità speciali o effetti magici dannosi.

Qualsiasi potenziale minaccia, come ad esempio una creatura ostile in avvicinamento, consente alla creatura affascinata un nuovo Tiro Salvezza contro l'effetto del fascino. Qualsiasi minaccia palese, come ad esempio qualcuno che estrae un'arma, lancia un'incantesimo o punta un'arma a distanza verso la creatura affascinata, interrompe automaticamente l'effetto.

Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per permettergli un nuovo Tiro Salvezza spendendo 2 Azioni.

L'affascinatore ha +1d6 su qualsiasi prova di Competenza per interagire socialmente con la creatura.

Affaticato: Un personaggio affaticato non può correre o Caricare e subisce una penalità -2 a Difesa e Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto.

Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimuovere la condizione di affaticato. Se un personaggio non dorme almeno 6 ore o dorme con un armatura media o pesante alla mattina è affaticato.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi ma può provare a Spingere. Deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto con bonus Forza +1d6 per Taglia di differenza). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Può attaccare con armi in mischia se piccole (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta è più probabile). Ha -2 al Tiro per Colpire.

Amichevole: Una creatura amichevole non attaccherà il personaggio se non minacciata esplicitamente.

Annegare/Trattenere il fiato: Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Assordato: Un personaggio assordato non può ascoltare. Fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

I personaggi che rimangono assordati per lunghi periodi di tempo, possono abituarsi a queste penalità e superarne alcune, a discrezione del Narratore.

Avvelenato: si considera avvelenato qualsiasi soggetto sotto l'influenza di un veleno o pozione, indipendentemente che questa stia già producendo gli effetti o li debba ancora produrre dato il tempo dell'insorgenza. Se non specificato diversamente la condizione Avvelenato comporta -1 Forza e Destrezza.

Bloccato: una creatura bloccata ha la braccia bloccate. Può spostarsi provando a Spingere, deve usare due Azioni per liberarsi (vedi Afferrato). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Un incantatore Bloccato deve effettuare una Prova di Magia con Successo Critico Magico o non riesce a formulare magie.

Colpo di Grazia: Come unica azione nel round, una creatura può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un personaggio indifeso. Può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che sia adiacente al bersaglio.

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge tre colpi critici. Le creature immuni ai colpi critici non possono subire un Colpo di Grazia.

Confuso: Una creatura confusa è mentalmente ottenebrata e non può agire normalmente. Una creatura confusa non riesce a distinguere un alleato da un nemico e considera tutti come nemici.

Se una creatura confusa è attaccata, attacca sempre l'ultima creatura che la ha attaccata, finché quella creatura non muore o esce dalla sua visuale.

Tirate un dado sulla tabella seguente all'inizio di ogni round della creatura confusa per vedere quello fa in quel round.

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + modificatore di Forza con l'arma che tiene in mano

76-100 Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un Famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Una creatura confusa che non è in grado di eseguire l'azione indicata non farà altro che balbettare in modo incoerente. Gli aggressori non hanno alcun vantaggio speciale quando attaccano una creatura confusa. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo round successivo.

Distratto: Se l'incantatore è severamente distratto, impedito, disturbato, sanguinante, è sotto attacco mentre cerca di lanciare un incantesimo deve effettuare una Prova di Magia.

Dominato: Se si ha un linguaggio in comune, si può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non si condivide nessun linguaggio, si possono impartire solo comandi di base come "vieni qui", "vai li"', "combatti" o "stai fermo". Si è a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non si ricevono percezioni sensoriali dirette da lui, né si può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Consapevolezza con DC 15 (invece che DC 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammaliamento.

Concentrandosi completamente sull'incantesimo (2 Azioni), si possono ricevere percezioni sensoriali come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se questo non può comunque comunicarle. Non si può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se si fosse presenti, ma ci si può rendere conto di cosa sta succedendo.

Ovviamente ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché entrambi i soggetti rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se ogni giorno non si trascorre almeno 1 minuto a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo Tiro Salvezza per liberarsi dal controllo.

Dormire: Ogni volta che un personaggio termina un periodo di 24 ore senza dormire almeno 8 ore, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12, altrimenti diventa Affaticato. Ogni riposo mancato ulteriore lo renderà ancora più Affaticato cumulando le penalità relative. Se il personaggio resta sveglio per più giorni, lottare contro il sonno diventa più difficile. Dopo le prime 24 ore, la DC aumenta di 4 per ogni periodo consecutivo di 24 ore trascorso senza aver dormito 8 ore. La DC torna a 12 quando il personaggio completa un riposo di almeno 8 ore.

Esausto:Un personaggio esausto si muove più lentamente e subisce penalità -4 Tiri per Colpire, Difesa e Tiri Salvezza. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio Esausto diventa Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa Esausto compiendo una azione che normalmente lo affaticherebbe.

Una creatura Esausta se influenzata da effetti di affaticamento ulteriori aumenta il suo livello di affaticamento,

Tabella: Livelli Affaticamento

Condizioni	Penalità TC - Difesa - TS	Recupero
vedi **Affaticato**	2	1h
vedi **Esausto** (1)	4	1h
Esausto (2)	6	8h
Esausto (3)	8	12h
Esausto (4)	Svenuto	12h
Esausto (5)	Morte	–

Dopo 8 ore di riposo si passa da Esausto 2 ad Esausto 1. Dopo 12 ore di riposo si recupera da Esausto 3 a Esausto 2.

L'Affaticamento ha ripercussioni anche sulle prove di competenza e movimento.

Tabella: Penalità Affaticamento

Condizioni	Cosa	Penalità
Affaticato	Prove di Competenza	-2
Esausto	Movimento	-2m/-4
Esausto (2)	Movimento/Prove	-3m/-6
Esausto (3)	Movimento/Prove	-6m/-8

Fiancheggiare: una creatura è fiancheggiata se ha due avversari non affiancatati attorno a se ed una ipotetica linea che unisce gli avversari attraversa il quadretto della creatura completamente . Le due creature prendono +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa.

Impreparato / Sorpreso: Una creatura sorpresa / impreparata ha una penalità di -4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Non potrà reagire, non usere Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse; dal round successivo potrà dichiarare l'iniziativa ed agire normalmente.

Inabile: Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni. E' Impreparata (-4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi)

In Lotta: Una creatura in lotta è trattenuta da una creatura, da una trappola o da un effetto. Vedi **Afferrato**.

Indifeso: Un personaggio addormentato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo comple-

tamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato Indifeso.

Una creatura Indifesa non può compiere Azioni o Reazioni ne parlare, gli attacchi in mischia contro di lei hanno +2d6 di bonus. Non e' consapevole di ciò che gli accade intorno. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona.

La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi.

La creatura perde il bonus di Destrezza alla Difesa.

Intralciato: Un personaggio intralciato ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta.

Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata e non può Correre o Caricare, subisce penalità -2 ai Tiri per Colpire e penalità -2 alle prove di Destrezza.

Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo si considera Distratto.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire.

Morente : Un personaggio morente ha -1 Punti Ferita. Ogni round perde 1 punto ferita finché muore o viene curato. Vedi **Indifeso**

Nauseato: Se la penalità non è già espressa una creatura nauseata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenze.

Morto: L'anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo. I personaggi morti non possono beneficiare delle cure normali o magiche, e non possono essere riportati in vita da un incantesimo. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l'anima nel corpo e riportare in vita la creatura. La Scuola di Necromanzia ha incantesimi per rianimare un corpo come non morto.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire, 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.

Il terreno occupato da una creatura paralizzata (o morta) si considera come terreno difficile.

Perdita di punti Caratteristica: quando si i punteggi Caratteristica diminuiscono ricordarsi di togliere eventuali Punti Ferita 1 per punto di Costituzione perso per livello, abbassare Tiri Salvezza (Destrezza, Costituzione, Saggezza), Tiri per Colpire (Forza e Destrezza), Difesa (Difesa). Se non indicato come permanente si recupera 1 punto in tutto di Caratteristica al giorno di riposo.

Pietrificato: Un personaggio pietrificato è stato trasformato in pietra ed è privo di sensi ed **Indifeso**.

Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna di carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Se il corpo pietrificato del personaggio è incompleto quando viene ritrasformato in carne, il corpo rimane incompleto e potrebbe avere una qualche perdita permanente di Punti Ferita e/o altre menomazioni.

La creatura dispone di resistenza a tutti i danni. La creatura è immune ai veleni e le malattie, ma gli eventuali i veleni e le malattie già presenti nel suo sistema vengono solo sospesi, non neutralizzati. La creatura non ha percezione dell'ambiente ne capacità cognitive.

Paura, Spaventato: Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è Spaventato.

Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

Privo di sensi: si considera che sia **Indifeso**.

Prono: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Non si può diventare proni se si vola.

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

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

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

Il terreno si considera difficile e sei comunque considerato ancora prono finché non ti alzi.

Punti Ferita Massimi: una creatura che subisca un attacco che abbassa i Punti Ferita Massimi deve calare prima i Punti Ferita Massimi attuali e poi diminuisce dello stesso ammontare i Punti Ferita attuali se non già tolti. Se i Punti Ferita Massimi arrivano a 0 la creatura è morta. I Punti Ferita massimi si recuperano nella misura di 1 per valore di Costituzione per 8 ore di riposo.

Resistenza al Danno: una creatura che abbia Resistenza al Danno si considera che dimezzi automaticamente il danno dalla fonte specificata, es. Resistenza al Danno: Suono. La Resistenza al Danno può essere indicata anche con un valore numerico, es. Resistenza al Danno: Fuoco 10. In questo caso la protezione funziona sui primi 10 danni subiti, in caso di effetto che concede un Tiro Salvezza per dimezzare, prima si toglie l'ammontare della protezione al totale, poi si esegue il Tiro Salvezza per dimezzare il danno residuo.

Stordito/Svenuto: si considera che sia **Indifeso**. Può parlare a fatica.

Trattenere il fiato: COS*6 round. Ogni Azione -1 round. Incantesimo -3 round. Terminato il fiato Tiro salvezza su Tempra DC 12 +1 per round.

Rallentato: una creatura rallentata non è in grado di eseguire tutte le 3 possibili Azioni nel round. Rallentato viene sempre indicato con due valori, il primo indica quante Azioni in meno si fanno a round, il secondo la durata dell'effetto, se segnato con un - allora non ha una fine indicata. Es. Rallentato 1/3r, Rallentato 2/-.

Ristretto : due creature medie o piccole che condividono lo stesso quadretto di mappa si considerano ristretti. Entrambe le creature prendono -1d6 al Tiro per Colpire ed alla Difesa (-4) finché condividono lo spazio. Una creature può condividere il quadretto con una creatura di taglia almeno tre volte più grande senza penalità.

Rotto: La condizione rotto ha i seguenti effetti, a seconda dell'oggetto:

- Se l'oggetto è un'arma, tutti gli attacchi effettuati con l'oggetto subiscono penalità -2 al Tiro per Colpire ed ai danni. Tali armi ottengono un Colpo Critico soltanto con un 3 volte 6 naturale ed infliggono al massimo solo 1 volta il danno in aggiunta.

- Se l'oggetto è un'armatura o uno scudo, il bonus che concede alla Difesa è dimezzato, arrotondando per eccesso. L'armatura rotta raddoppia la penalità di armatura alla Prova sulle Competenze.

- Se l'oggetto è un attrezzo necessario per una Competenza, tutte le prove di Competenza effettuate con esso subiscono penalità -2.

- Se l'oggetto è una Bacchetta o un Bastone, utilizzate il doppio delle cariche necessarie ogni volta che viene usato.

- Se l'oggetto non rientra in nessuna delle precedenti categorie, la condizione rotto non ha effetto sul suo uso. Gli oggetti con condizione rotto, a prescindere dal tipo, valgono il 25% del loro costo normale. Se l'oggetto è magico, può essere riparato soltanto con l'incantesimo Fabbricare utilizzata da un incantatore di livello uguale o superiore a quello che ha creato dell'oggetto.

Sanguinante: Una creatura che sta subendo danni da sanguinamento subisce la quantità di danno indicata all'inizio del suo round. Il sanguinamento può essere ridotto superando una prova di Pronto Soccorso con DC 12, 2 Azioni. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 2. Costo **2 Azioni**.

Un trattamento di 1 minuto garantisce 1 successo, senza prova. Ogni successo critico riduce il sanguinamento di un punto ulteriore. Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica. Il sanguinamento si riduce di 1 per ogni dado di cura della Pozione o Incantesimi. Se i Punti Ferita del soggetto vengono riportati al valore massimo il sanguinamento termina.

Se non indicato diversamente il danno da sanguinamento si cumula con un massimo di 10 Punti Ferita a round. Il danno da sanguinamento viene indicato con Sanguinamento valore/valore massimo, deve valore è il punteggio di sanguinamento causato dall'attacco e valore massimo è il punteggio di sanguinamento massimo che si può raggiungere.

Vulnerabilità: funziona al contrario della Resistenza. Il danno viene raddoppiato prima dell'eventuale Tiro Salvezza.

Autore

Autore ed Ideatore: Andres Zanzani - azanzani@gmail.com

Contributi: Federica Angeli - angelifdc@gmail.com

Un grazie speciale a tutta la mia famiglia che mi ha sopportato e supportato in questi anni disperati!

Powered by LaTeX & **GitHub**

Andres Zanzani

Materiale per giocare

Siete invitati a scaricare da GitHub **Old Bell School System** liberamente e senza vincoli se non quelli espressi dalla licenza. Il sito principale è https://github.com/buzzqw/TUS

* Questo il link per il **Manuale di OBSS**: OBSS.pdf
oppure l'url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS.pdf

* Questo il link per la **Scheda**: OBSS-Scheda.pdf
oppure l'url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS-scheda.pdf

Una versione su 3 pagine, di cui una intera per la magia è questa: OBSS-scheda-v3.pdf
oppure l'url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS-scheda-v3.pdf

* Questo il link per lo **Schermo del Narratore**: screen.pdf
oppure l'url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/screen.pdf

* Questo il link per tenere traccia delle **informazioni sui personaggi**:
OBSS-schema-narratore-personaggi.pdf
oppure l'url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS-schema-narratore-personaggi.pdf

Questo il link al **changelog** che viene aggiornato ad ogni commit significativo changelog.md
oppure `https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/changelog.md`

Nella sezione Versione di progetti di GitHub troverete i pacchetti con Manuale, Scheda e Schermo.
Attenzione ! sono sicuramente poco aggiornate.
Qualsiasi segnalazione o consiglio che vogliate darmi è più che ben accetto! Aprite una issue su GitHub o contattatemi sul gruppo OBSS su Telegram https://t.me/obssgdr

Ringraziamenti

Un enorme ringraziamento ad EditoriFolli (http://www.editorifolli.it/gdr/dnd5/srd5/) ed ai suoi collaboratori per il lavoro di traduzione della SRD della 5e. Senza il loro lavoro questo manuale non sarebbe stato possibile.

Ringrazio Readex (https://github.com/ThomasJockin/readexpro) per il font usato. Readex è un font dall'alta leggibilità anche per persone con difficoltà di lettura.
Il font *Italico* e ***Italico Grassetto*** sono presi da Dejavu (https://dejavu-fonts.github.io/)

> "And enjoy the game." Players' Guide to Immortals. Frank Mentzer

Nome Personaggio	Nome Giocatore	Movimento	OBSS 0.79	Scheda V2.7

Razza	Sesso	Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Segni particolari

Punti Esperienza:	Livello:

Forza	
Destrezza	
Costituzione	
Intelligenza	
Saggezza	
Carisma	

Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max
/

Punti Ferita Attuali / Massimi
/
Morte -(10+COS*2) PF

Tiri Salvezza	Totale TS	Punti Assegnati	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro
Tempra (Cos)					
Riflessi (Des)					
Volontà (Sag)					

Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro
		10				

Penalita'	CM	Comp.	Mov
Armatura			
		Comp. Armi	
Scudo			

Altro:

Tratti	Valore	Avanzamenti	Patrono	Note

Professione: Competenze	Caratteristica	Valore Caratt.	Punti Assegnati	Totale
Consapevolezza	Saggezza		1/3lv	
Competenza Magica (CM)				
Competenza Armi (CA)				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				

Abilita'	Tiri Salvezza	Grado

Vantaggi / Svantaggi

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

Arma	Bonus al Colpire					Bonus al Danno				Danno Arma	Gittata	EDX
	Tot.	Caratteristica	Magia	Altro	CA	Caratteristica	Magia	Altro	**Tot.**			

Equipaggiamento		
	Pozioni e Pergamene:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme
CdC		

Patrono: _____
Competenza Magica (CM): _____
Caratteristica: [ ] Punteggio: _____

Simbolo: _____
Devoto – Seguace: _____
Manifestazione: _____
Elemento favorito: _____
Tiro per Colpire: 3d6+CA+Mod. Incantesimi
Tiro Salvezza: 10 + CM/2 + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista +1xCrit

Liste di Magia	Adepto Magia #	Lista Favorita	Caratteristica	Max Liv.

Prova di Magia: 3d6 + 1d6*Adepto

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello
Metà Punti Magia			

Incantesimi	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F	Incantesimi	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F

Varie

Lingue	Capacita' legate ai Tratti	

Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.
Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un 1 o 2 tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

Le mie Opzioni

Anche io sono un Narratore e per quanto abbia costruito OBSS in base alle mie preferenze ci sono alcune scelte che personalmente farei diversamente. Molte di queste scelte sono presenti nel manuale come Opzioni e non sono diventate "ufficiali" per non discostare troppo il gioco dai canoni standard.

Al mio tavolo di gioco uso solitamente le seguenti Opzioni:

- Successo Parziale pag. 31
- Variante Iniziativa, se ho giocatori esperti. Pag. 35
- Tiro Critico Variante è a scelta del giocatore se usarlo o meno al momento della creazione del personaggio. Pag. 42
- Azioni Tiro Critico suggerito per giocatori esperti, a scelta del giocatore. Pag. 42
- L'Unica Regola la uso se sono Narratore di un gruppo di principianti. Pag. 49
- Magia Suprema se voglio agevolare gli incantatori di alto livello.
- Abilità Iconiche in caso di lunghe campagne. Pag. 191
- Droghe solo in caso di gruppi composti da persone mature ed adulte di testa. Pag. 275

Per me OBSS va giocato in maniera schietta, senza troppi pensieri e cervellotici progetti. OBSS non è fatto per uccidere i personaggi ma allo stesso modo non ne agevola la sopravvivenza, tutto sta al Narratore a decidere come si gioca. E' il Narratore, lo stile dei giocatori e l'interesse del gruppo la chiave di gioco, OBSS vuole offrire il framework, gli strumenti, per giocare l'avventura.

Cercate di enfatizzare le scene, siate anche teatrali nelle descrizioni, togliete la patina al gioco pulito e politically correct. Rimane sempre il vostro mondo, il vostro tavolo ed il vostro gioco, cercate di dare quell'immersività che spesso nei sistemi più moderni si è un pò persa. Quando c'è un combattimento fate che sia tale! Deve sentirsi il clangore delle armi, il cozzare sulle armature, l'ozono nell'aria causato dal fulmine, le bruciature crepitanti delle palle di fuoco. Un avventuriero in OBSS non è un eroe perché sconfigge i cattivi (magari lo è anche per questo) ma lo è perché sopravvisuto.

La prima avventura di OBSS è l'equivalente del rito di iniziazione alla sfida, alla sorte ed alla morte. Nel piccolo paesino dove un gruppo di orchetti ha deciso di fare razzia il personaggio che termina la sua prima avventura e sconfigge gli orchetti sarà ricordato come un eroe, uno dei pochi tornati vivi e non perché ha sconfitto i nemici. Per il personaggio sarà la scintilla per altre avventure.

Sarà la sete di gloria, ricchezza, potere se non il crudele destino a trascinare in nuove pericolose avventure i personaggi. Come ho già detto i personaggio in OBSS non sono gli eroi prescelti, anzi, è molto più probabile che siano canaglie che vogliono sopravvivere e possibilmente arricchirsi.

Create il gruppo, e non intendo solo come insieme di giocatori, ma come anche insieme di personaggi. Un gruppo dove le persone si rispettano e fidano (possibilmente...). Costruite avventure che coinvolgano tutti, dove tutti possano dare il loro contributo. Ci dovranno essere anche avventure più *cucite* intorno ad un personaggio ma questo non **deve** escludere gli altri nel partecipare, nel più ampio termine della parola. Approfittate di queste avventure per fare conoscere i personaggi tra loro, nulla unisce di più che la paura di morire!

Una volta fatto il gruppo, e potrebbe volerci anche tempo, allora sfruttate le storie personali, gli indizi ed ipotesi create dai giocatori per plasmare situazioni e accadimenti. Come una ruota di macina questa continuerà a creare situazioni, avventure e nuovi plot da seguire.

Potrebbero esserci delle difficoltà nel creare il gruppo, capita purtroppo. Cercate di parlare con il giocatore che da problemi. Cercate di capire se è il suo personaggio che non *funziona* con il gruppo oppure è il giocatore che non ha ben compreso le meccaniche del gruppo.

Per questo vi suggerisco sempre di fare la così detta Sessione Zero (pag. 292), dove come Narratore andrete a delineare a grandi linee quali sono i cardini dell'avventura, cosa vi aspettate dai personaggi, quali sono le regole di base di morale da seguire. Non c'é nulla di peggio di un gruppo di personaggi slegati dove ognuno vuole fare qualcosa di diverso e non gli interessa l'*obiettivo comune*.

E' molto importante capire cosa piace ai giocatori, ogni persona e gruppo vuole un certo stile di gioco ed è corretto cercare di accontentarli. Se il gruppo vuole avventure politiche, drama romantici cercate di fargli trovare soddisfazione nel mentre dell'avventura. Se invece preferiscono più combattere allora non lesinate scontri purché coerenti con l'avventura stessa.

Fate capire che dovete funzionare come insieme di giocatori e personaggi per poter giocare al meglio e divertirvi tutti. Nessun giocatore deve essere sopra gli altri, solo il Narratore ha l'ultima parola.

Infine siate sempre corretti, nel bene e nel male. Ci saranno sessioni più sfortunate ed altre dove i dadi troveranno la strada giusta, dove l'idea brillante salverà il gruppo. Non fate il Narratore che salva **sempre e comunque** i personaggi, un aiuto ogni tanto ci può stare specialmente nella sessione più sfortunata, ma rispettate le scelte dei personaggi e l'esito dei dadi. Ricordate che i giocatori hanno i Punti Fato da poter usare a differenza dei poveri mostri!.

Ed infine un ovvietà: **divertitevi**, sforzatevi tutti affinché la sessione abbia quel misto di tensione, divertimento e soddisfazione. Siete persone che vogliono giocare, divertirsi e stare insieme, non dimenticatelo mai.

Licenza

Old Bell School System (OBSS) è un prodotto di Andres Zanzani. OBSS e' licenziato con la licenza Attribution-ShareAlike 4.0 International - https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode

In sintesi (ma leggi bene la licenza completa!) sei libero di:

Condividere — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato

Modificare — remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere per qualsiasi fine, anche commerciale. Questa licenza è accettabile per Opere Culturali Libere.

Il **licenziante** non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza. Alle seguenti condizioni:

Attribuzione — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

Stessa Licenza — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Divieto di restrizioni aggiuntive — Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Note: Non sei tenuto a rispettare i termini della licenza per quelle componenti del materiale che siano in pubblico dominio o nei casi in cui il tuo utilizzo sia consentito da una eccezione o limitazione prevista dalla legge. Non sono fornite garanzie. La licenza può non conferirti tutte le autorizzazioni necessarie per l'utilizzo che ti prefiggi. Ad esempio, diritti di terzi come i diritti all'immagine, alla riservatezza e i diritti morali potrebbero restringere gli usi che ti prefiggi sul materiale.

Qualsiasi utilizzo di OBSS o sue parti od idee siete pregati di comunicarlo preventivamente.
Le immagini incluse nel manuale sono in pubblico dominio o sono senza licenza. In caso di inclusione per errore di immagini protette da copyright vi invito a segnalarle per la rimozione.

Indice Analitico

7 Cicli, 359
7 Regole Luminose, 205
8 Passi delle Allieve, 195

Abilità, 3, 61
Accecata, 232
Accecato, 232, 557
Accesso alle Liste di Magia, 90
Acciaio Vivente, 227
Acido, 233
Acqua, 233
Acqua Benedetta, creare, 102
Acqua santa, 45
Acquisire Oggetti Magici, 298
Acrobatica, 31
Adamantio, 227
Addormentato, 558
Adepto della Magia, 61
Affascinato, 557
Affaticato, 557
affaticato, 190
Afferrare un avversario, 49
Afferrato, 557
Affogare, 234, 239
Affondamento, 241
Aggiungere i PNG, 286
Aggiungere Nuove Capacita, 296
Aiutare, 47
Aiutare un altro, 30
Albino, 187
Alcolismo, 186
Ali della Fenice, 61
Ali della provvidenza, 182
Alla moda, 186
Allergia, 187
Allieve, 195
Allucinazioni, 187
Allungo, 61
Alterare le Magie, 94
Altre azioni e situazioni, 46
Altre Ricchezze, 209
Alzarsi da prono, 46
Ambidestro, 182
Ambiente, 231
Amichevole, 557
Amico degli animali, 182, 186
Ammazza Giganti, 75
Amnesia, 187
Andare Veloci, 278
Andhakara, 355
Anelli Magici, 293
Anfibio, 182
Animalia, 62
Annegamento, 234
Annegare, 557
Antidweomer, 257
APL, 284
Applicare il Veleno, 271
Archi, 54
Arciere a cavallo, 63
Arco Composito, 211
Arcobaleno, 182
Arduuar, 273
Area di Effetto incantesimi, 88
Argento Alchemico, 227
Aria Viziata, 257
Ariete, 230, 244
Arkasun, 273
Arlan, 273
Arlandas, 273
Arma da Controcarica, 45
Arma di dimensione superiore, 212
Arma Doppia, 44
Arma Focalizzata, 63
Arma Lunga, 44
Arma lunga a breve distanza, 44
Arma senza competenza, 24
Arma troppo grande, 48
Armatura / Scudo Magico, 312
Armatura del Devoto, 63
Armatura della Montagna Incantata, 63
Armatura senza competenza, 24
Armature, 213
Armature da Cavallo, 279
Armature e Magia, 213
Armature Leggere, 24
Armature magiche, 214
Armature Medie, 24
Armature Perfette, 214
Armature Pesanti, 24
Armi, 210
Armi a spargimento, 45
Armi aggraziate, 55
Armi da distanza, 24
Armi da Lancio, 44
Armi da lancio, 58
Armi da mischia, 24
Armi da stordimento, 56
Armi da Tiro, 44
Armi della morte, 55
Armi doppie, 54
Armi Improvvisate, 212
Armi in più Liste d'Armi, 58
Armi Leggere, 44, 53
Armi letali, 56
Armi Perfette, 212
Armi Semplici, 24, 58
Armi Versatili, 44
Arrabbiato, 371
Arrampicarsi, 31
Arrampicarsi su una corta, 31
Arrotondamenti, 3
Artigli, 182
Artista dell'Arma, 63
Asceta, 187
Assegnare i PX, 286
Assordato, 557
Aste, 56
Atherim, 197
Atilantis, 355
Atmos, 192, 196
Attaccare attaccato ad una parete, 46
Attacchi multipli, 43
Attacchi multipli armi da lancio, 44
Attacchi multipli con armi da distanza, 43
Attacchi sott'acqua, 239
Attacco, 41
Attacco a tocco, 41
Attacco a Tocco con incantesimo, 93
Attacco alle spalle, 64
Attacco turbinante, 63
Attarna, 273
Attira animali, 186
Attira guai, 186
Attraversare nemici, 278
Attraversare quadretti occupati, 278
Attraverso i nemici, 278
Attrezzi da scasso, 260
Aumentare il tempo, 95
Aumento Dadi, 557
Aura di coraggio, 182
Autore, 561
Avanzamento di Livello, 26
Avvelenati, 270
Avvelenato, 557
Avventura in OBSS, 290
Avventure, 246
Avventure in Acqua, 239
Avventure in Yeru, 355
Azione, 3, 36
Azione di Scatto, 38
Azione Forzare porte, 252
Azione Immediata, 37
Azione Reazione, 37
Azione Sfondare porte, 252
Azioni del Famiglio, 81
Azioni nel Round, 36
Azioni Preparate, 37
Azioni, Interrompere, 36

Bacca Viola di Barsar, 272
Bacche Azzurre di fosso, 272
Bacche di Ljust, 273
Bacio di Ljust, 273
Balbuziente, 187
Balestra pesante, 211
Balestre, 54, 211
Balista, 244
Banana, 186
Bandoliera, 218
Barannie, 273
Barca, 279
Bardature da Cavalcatura, 279
Bassa soglia del dolore, 186
Batteria Estesa, 64
Batteria Magica, 64
Bava fermentata di Lucos, 272
Belevon, 198
Bere fa bene, 182
Bersagli, 88
Bloccato, 557
Bloodied, 371
Boleto Stridente, 255
Bombe Laviche, 246
Bonus, 3, 30
Bonus comuni Lista d'armi, 53
Bonus Punti Esperienza, 283
Brufoli, 186
Bufera, 238
Buio, 232
Burthelas, 273

CA, 23
Cadere, 232
Cadere in Acqua, 233
Caduta gatto, 182
Cadute, 232
Calci, 46
Caldo, 234
Calendario, 358
Calicante, 192, 195
Camaleonte, 182
Cambiaforma, 182
Camminare, 277, 278
Camminare sull'aria, 182
Camminare sulle acque, 182
Cane, 279
Cannone a onde moventi Yamato, 101
Capacita' di Carico, 280
Capacità di Carico, 280
Caratteristica perdita punti, 559
Caratteristiche, 14
Caratteristiche - Modalita' della tradizione, 16
Caratteristiche - Modalità base, 15
Caratteristiche - Modalità opzionale per i codardi, 16
Caratteristiche basse, 16
Caratteristiche dei Piani, 361
Carica, 45
Carica su Terreno difficile, 277
Cariche, 298
Carisma, 15
Caritatevole, 187
Carponi, 46, 559
Carretto, 279
Catapulta, 243
Cattalm, 198
Cavalcature, 279
Cavallo, 50
Cavallo movimento, 279
Cecità, 187
Cenere di Arpasur, 275
Cenere di Corteccia Gialla, 272
Centopiedi Gigante, 528
Cercaorecchie, 258
Check, 3
Chiedere Punti Ferita del Mostro, 371
Cieco, 232
Circa OBSS ed i tiro di dadi, 290
Circolo del Potere, 95
Città, 242
Ciuccione, 186
Classe di Difficoltà, 3
Cleptomania, 187
CM, 3, 23
Codardo, 186
Codice Etico, 187
Cogito ergo sum, 186
Colpi poderosi, 64
Colpi Potenti, 47
Colpito mentre concentrato, 94
Colpito mentre tieni la concentrazione, 94
Colpo Critico, 3
Colpo di Grazia, 47, 557
Colpo furtivo, 64
Colpo Indebolente, 64
Colpo Mortale, 64
Colpo Paralizzante, 64
Colpo Preciso, 48
Colpo Psichico, 66
Combattere alla Cieca, 65
Combattimento, 35
Combattimento a cavallo, 50
Combattimento Armato, 35
Combattimento con due armi, 44, 65
Combattimento Sociale, 34
Combinare Effetti Magici, 89

Come calcolare il danno dell'arma, 39
Come fare magie (In sintesi), 85
Come sta il mostro, 371
Competenza, 3
Competenza Armi, 23
Competenza con le Armi, 3
Competenza Magica, 3, 23
Competenze, 20, 28
Competenze Attive, 23
Competenze di Base, 20
Componenti, 87
Componenti Incantesimi, 88
Comprare incantesimi, 295
Comprare un incantesimo, 306
Comprensione del vero, 184
Compulsivo, 187
Concentrato, 65
Concentrato Viola, 272
Concentrazione, 87, 94
Condividere il quadretto, 278
Condizioni, 557
Condizioni mentali, 39
Confusione, 557
Confuso, 557
Conoscenza istintiva, 72
Consapevolezza, 21, 29
Conservare la magia, 94
Consigliori, 186
Consumi ridotti, 182
Controcarica, 45
Controllo del metabolismo, 183
Controllo Metabolismo, 183
Conversione Mostri, 556
Copertura, 51
Copertura nei Tiri Salvezza, 51
Copiare Incantesimi sul Tomo, 92
Corollario Golden Rules, 28
Correre, 277, 278
Corruzione di Rezh, 276
Corteccia di Aklent, 273
Cos'è incantesimo, 85
Cose da comprare, 216
Cosmologia, 192
Costituzione, 14
Costruire l'Incontro, 285
Costruire un Bottino, 288
Creare Armature Magiche, 293
Creare Armi Magiche, 293
Creare Bacchette, 294
Creare Bastoni, 294
Creare Oggetti Magici, 65, 293
Creare Oggetti Magici Meravigliosi, 65
Creare Oggetti Magici Mitici, 65
Creare Oggetti Magici Superiori, 65
Creare Pergamene, 295
Creare Pozioni, 296
Creare Veleni Naturali, 271
Creare Verghe, 296
Creature per quadretto, 369
Credulone, 186
Criceto, 186
Cristalli Mnemonici, 258
Critico Magico, 93
Critico sui mostri, 372
Crolli e Cedimenti, 255
Culcoa, 273
Cure efficaci, 183
Curyan, 192, 355

Dadi truccati, 65
Dadi Vita, 3
Daltonismo, 187
Danneggiare gli Oggetti Magici, 298
Danno Coordinato, 66
Danno critico, 42
Danno Critico Mostri, 374
Danno critico se si lancia incantesimo, 94
Danno dell'arma, 39
Danno Massivo, 39
Danno non letale, 47
Danno non letale con arma non idonea, 47
Danza della Lama, 66
Daredevil, 183
Darsirion, 273
Dattilografo, 66
DC, 3
DC Statica nelle prove contrapposte, 29
DC Tiro Salvezza Incantesimo mostri, 93
Decifrare scritti magici, 66
Deformità, 187
Dei Antichi, 359
Delrean, 273
Delrean Plus, 273
Denti, 183
Denti marci, 186
Depressione, 188, 190
Descrizione degli Oggetti Magici, 306
Destrezza, 14
Devoto, 3
Deynos, 193
Difendere Cavalcatura, 66
Difendersi attaccato ad una parete, 46
Difesa, 3, 41
Difesa pronta, 66
Difesa totale, 49
Difficoltà incantesimi dei mostri, 93
Digestione universale, 183
Dipendenza, 188
Direzione Assoluta, 183
Disarmare, 49
Disastri, 246
Disattivare congegni senza attrezzi, 260
Disattivare trapple magiche, 260
Discalculia, 189
Disingaggiare, 49
Dislessia, 188
Disonestà Compulsiva, 188
Disporre Tesori, 286
Distanza, 3, 38
Distanza di Mischia, 38
Distanza di Tocco, 38
Distillare pozioni, 66
Distratto, 3, 94, 558
Distratto - Problemi nel lancio dell'incantesimo, 94
Dita di Daraka, 272
Dita nel naso, 186
Diva, 186
Diversi, 9
Dolore Cronico, 188
Dominato, 558
Doppia porzione, 66
Dormire, 259, 558
Dormire più volte al giorno, 259
Dosi, 298
DR, 4
Draaf, 273
Droga, 275
Due armi, 65
Dungeon, 248
Durata Incantesimi, 87
Durata Luce, 231
Duro da soggiogare, 183
Duro da uccidere, 183

Ecolocazione, 135
EditoriFolli, 561
Efrem, 199
Eldrin'tail, 273
Elementalista, 67
Elenco Manovre d'Arme, 59
Elenco Patrono - Tratto, 207
Elenco Vantaggi, 182
Elfi, 6
Emicrania, 189
Emofilia, 188
Empatia Animale, 183
Empatia con le piante, 183
Empatia spirituale, 183
Energia Negativa, 95
Energia Positiva, 95
Energia positiva curativa, 95
Energia positiva su non morti, 95
Energia Psichica, 66
Entrare, 229
Epilessia, 188
Equipaggiamento, 210
Equipaggiamento avventura, 216
Equivalenze armi, 371
Erba puntuta rosa, 272
Erboristeria, 31
Ermafrodito, 183
Erondil, 199
Esausto, 558
Esempi di Fiancheggiamento, 47
Esempi prove Competenza, 31
Esempio di Trappole da dungeon, 256
Esperto, 67
Esplorazione, 250
Esplosione del 6, 3
Esplosione del 6 nella Magia, 93
Esplosione del Danno, 43
Essenza profumata do Inut, 275
Essere inabile o ucciso per la Magia, 88
Essere ristretti, 278
Estratto alcolico di Melzaa, 275
Estratto di Bacca Illa bruciata, 273
Estratto di radice Gisenosa, 273
Estrazione rapida, 67
Etereo, 83

Faccia comune, 186
Fallimento Critico, 29
Fallimento Critico Incantesimi, 93
Fallimento Critico Magico, 5, 90
Fallimento critico magico, 90
Fallimento Critico nel Tiro Salvezza, 5
Fallimento Critico nella Prova di Magia, 91
Fallimento disattivare trappola, 260
Fallire l'apertura di un lucchetto, 253
Fallire prova di forza sfondare porte, 252
Fama, 267
Fame, 233
Famiglio, 63, 81
Fanghiglia Verde, 256
Fanghiglie, Muffe e Funghi, 255
Fare a botte, 46
Fare cadere un avversari, 49
Fare Infuriare, 67
Fare un passo, 49
Faretra, 218
Fattore tempo, 30
Febbre Demoniaca minore, 276
Febfendi, 273
Fedele, 67
Fegato di Toporagno Viola, 272
Feritoie e frecce, 251
Ferocia, 68
Ferpillon, 275
Ferro Freddo, 227
Feticismo, 188
Fiancheggiare, 47, 558
Fiancheggiato, 558
Figlia di Shayalia, 68
Finta, 49
Finta Morte, 68
Fiocco bianco di Mucot, 272
Fiuto, 12
Flagello Danzante, 68
Fobie, 188, 190
Foglie fermentate di Luside, 275
Forgiato nell'acciaio, 183
Forgiato nella furia, 68
Forma d'ombra, 183
Forma Elementale, 68
Fortuna del Principiante, 4, 17
Fortunato, 68, 183
Forza, 14
Fotosensibilita, 188
Frecce magiche, 83
Freccia chiamata, freccia consegnata, 69
Freddo, 235
Fuga, 279
Fumi di Curna, 272
Fumo, 233
Fungo Fosforescente, 256
Fuoco, 234
Furia, 69
Furryman, 9

Galante, 186
Garioe, 273
Gas Venefici, 246
Gaya, 200
Geffnull, 273
Gelo blu, 272
Generazione casuale degli Oggetti Magici, 300
Ghiaccio, 235
Ghiro, 188
Giocare e non spaventare, 290
Giocoliere, 69
Gittata, 87, 211
Gittata armi a spargimento, 45
Gli Dei Antichi ed i 7 Cicli, 359
Gnomi, 7, 193
Goffaggine, 188
Golden Rules, 28
Golian, 10
Gradh, 193, 197
Gradini, 252
Grasso di Toporagno Viola, 272
Gru d'argento, 69
Guarigione accelerata, 183
Guaritore, 183
Guerriero della Magia, 69
Gusterbloon, 273
Gylvert, 273

Harfindar, 273
Harfy, 273
Ho detto CADI, 69

I cicli millenari, 358
I Piani, 360
I Punti Magia, 91
Iaijutsu, 70
Identificare Pozione, 31
Identificare Veleno, 31
Igenista, 188
Ignorare la DR, 83
Il Cacciatore, 191
Il Competenze e Background del personaggio, 21
Il Fabbro, 191
Il fegato non si conta, 183
Il Morto, 191
Il Patrono è con me, 69
Il Patrono è la mia Arma, 70
Il sottosuolo, 248
Il Tomo della Magia, 92
Illuminato, 183
Illuminazione, 248
Imgombro per Scudi, 215
Immune, 183
Immunità ai critici oggetti, 230
Immunità ai veleni, 70
Immunità al danno, 84
Impaurisci animali, 186
Impedimenti, 95
Imposizione delle mani, 70
Impreparato, 45, 558
Improvvisare, 70
Inabile, 558
Incanalare energia, 70

Incanalare energia a distanza, 71
Incanalare energia concentrata, 71
Incanalare energia su non morti, 71
Incantatore, 4
Incantatore da Combattimento, 70
Incantatore Prudente, 70
Incantesimi da Drago Argento, 425, 426
Incantesimi da Drago Bianco, 411–413
Incantesimi da Drago Blu, 414, 415
Incantesimi da Drago Bronzo, 427–429
Incantesimi da Drago d'Oro, 430, 431
Incantesimi da Drago d'Ottone, 433, 434
Incantesimi da Drago di Rame, 435, 436
Incantesimi da Drago Giallo, 416
Incantesimi da Drago Nero, 417, 418
Incantesimi da Drago Porpora, 419
Incantesimi da Drago Rosso, 420, 421
Incantesimi da Drago Verde, 422–424
Incantesimi, Area di effetto, 88
Incantesimi, Azioni per lanciare, 85
Incantesimi, Bersagli, 88
Incantesimi, Combinare effetti, 89
Incantesimi, Componenti, 87
Incantesimi, Conosciuto, 90
Incantesimi, Durata, 87
Incantesimi, Durata Concentrazione, 87
Incantesimi, Fallimento Prova di Magia, 91
Incantesimi, Gittata, 87
Incantesimi, in Armatura, 87
Incantesimi, Inabile, 88
Incantesimi, Liste di Magia, 86
Incantesimi, Massimo livello di incantesimo lanciabile, 90
Incantesimi, Modificatore alla prova di CM, 89
Incantesimi, Pochi Punti Magia, 91
Incantesimi, Prova di Magia, 90
Incantesimi, Punti Magia, 91
Incantesimi, Rarita' incantesimi, 89
Incantesimi, Recupero Ponti Magia, 91
Incantesimi, Regole base, 89
Incantesimi, se stesso come bersaglio, 88
Incantesimi, Studiare, 93
Incantesimi, Successo Critico automatico, 91
Incantesimi, Tiro per Colpire, 93
Incantesimi, Tomo della Magia, 92
Incantesimi, vedere bersaglio, 88
Incantesimo definizione, 85
Incapace di divertirsi, 186
Incatesimi, Appreso, 90
Incontri, 284
Incoscienza, 188
Incubi Ricorrenti, 188
Indeciso, 188
Indifeso, 558
Individuare bersagli, 51
Indossare e Togliere Armature, 215
Influenza Demoniaca, 276
Influenzati da più Magie, 94
Infondere Coraggio, 71
Infondere Energia Magica, 71
Infondere Energia Magica Superiore, 72
Infondere Paura, 72
Informazioni sui personaggi, 561
Inglese, 186
Ingombro, 280
Ingombro Armature, 213
Ingombro Armi, 211
Ingombro Creature trasportate, 280
Ingombro delle monete, 280
Ingombro Proiettili, 211
Ingombro trasportato in base alla taglia, 280
Iniziativa, 3, 35
Iniziativa e Golden Rules, 35
Iniziativa migliorata, 72
Iniziativa uguale, 35
Inseguimento, 279
Insorgenza veleno, 270
Intelligenza, 14
Interrompere Azioni, 36
Interrompere un proprio incantesimo, 87
Intimidire, 31
Intralciato, 559
Invisibile, 183, 232, 559
Invisibilità, 51
Ioun Stone, 345
Ira, 183
Isy Scroll, 295
It's over 9000, 90

Jojopo, 273

Kelventare, 273
Ker, 193
Kili ed Ingombro, 280
Killer, 186
Klagul, 273
Klandor, 273
Klynkyx, 273
Krondal, 200

L'Odore del sangue, 183
L'Ombra, 191
L'Oracolo della Guerra, 191
La Furia Magica, 191
La Madre, 191
La mia morte la tua morte, 72
La mia ombra è mia amica, 183
La mia pelle, 72
La mia Testa è più Dura, 72
Lance, 56
Lanciare armi, 47, 212
Lanciare Armi a Spargimento, 45
Lanciare Incantesimi in Armatura, 87
Lanciare incantesimi mentre si cade, 232
Lanciare incantesimi sott'acqua, 239
Lanciare Incantesimi sotto attacco, minaccia, distrazione.., 3
Larve Necrofaghe, 258
Lava, 235, 246
Laydel, 201
Le caratteristiche degli incantesimi, 85
Le Dimensioni contano per Sfondare..., 230
Le Golden Rules, 28
Le Liste di Magia, 86
Le mie Opzioni, 564
Le porte, 252
Le quattro tipologie di Dungeon, 249
Ledyal, 201
Legami di furia, 183
Legge del Premio, 26
Leggere i punteggi delle Caratteristiche, 15
Lento e Fermo, 183
Libro Aperto, 189
Libro degli Dei, 359
Licenza, 565
Lievito di Muschio Bianco, 274
Linee guida per i giocatori, 27
Linee guida per i Narratori, 290
Lingua di Kreex, 272
Lingua Rossa di Xabax, 274
Lingua universale, 183
Linguaggi, 32
Lista Armi, 53
Litania versatile, 72
Livello, 4, 26
Livello Incantesimi per Abilità, 90
Ljust, 192, 195
Lo scontro con il Boss, 286
Lo scudo è mio amico, 73
Lotta, 558
Luce, 95, 231, 232
Luce Fioca, 231
Lynx, 192, 196
L'Eroe senza paura, 191

Macchine d'Assedio, 243
Maestria del combattimento, 48
Magia, 85
Magia Accessibile, 90
Magia efficace, 94
Magia esplosiva, 183
Magia eterea, 94
Magia in combattimento, 46
Magia lontana, 95
Magia mirata, 94
Magia per tutti, 90
Magia pietosa, 94
Magia suprema, 90
Magia vedere il bersaglio, 88
Magie collaborative, 95
Magie multiple nello stesso round, 94
Magie potenti, 73
Magnetico, 182
Malattie, 270, 276
Malattie e pronto soccorso, 276
Maledetto, 189
Malus, 30
Mangione, 186
Mani di Fata, 183
Mano Piede palmata, 183
Manuale, 561
Marcia Forzata, 279
Massimo livello di incantesimi lanciabili, 90
Massimo punteggio Competenza, 21
Masterizzare, 282
Materiali Speciali, 227
Mattiniero, 183
Medium, 183
Megalomane, 186
Melandrir, 274
Memoria fotografica, 183
Mentina, 186
Merci, 216
Meteo, 235
Meteora, 186
Mezzelfo, 8
Mezzorco, 8
Mindmaster, 191
Minerale Magnetizzato, 258
Miopia, 189
Miracoli, Interventi e Prodigi, 195
Mirare a parti specifiche, 47
Mirenna, 274
Miscela 31, 274
Mischia, 4, 38
Mistura Rossa, 272
Mithral, 228
Mitridatismo, 70
Modificare le dimensioni, 50
Modificare le proprie dimensioni, 50
Modificatore di caratteristica per incantesimi, 89
Modifiche ad Hoc del grado di Sfida, 286
Modifiche all'Equipaggiamento dei PNG, 286
Modifiche lievi agli incantesimi, 95
Molla, 73
Molto Fortunato, 183
Monco, 189
Monete, 209
Montagna umana, 73
Morente, 558, 559
Morire, 39
Morte immediata, 39
Morto, 559
Mostruario, 368
Movimento, 4, 38, 248, 277
Movimento a Piedi, 277
Movimento al giorno su cavallo, 279
Movimento attraverso, 278
Movimento diagonale, 38
Movimento in sella, 279
Movimento Locale, 278
Movimento quasi impossibile, 277
Movimento Tattico, 277
Movimento Via Terra, 278
Muffa Gialla, 256
Muffa Marrone, 256
Multiattacco, 374
Muoversi a carponi, 277
Muoversi al buio, 232
Muoversi con attenzione, 250
Muoversi da prono, 277
Muoversi Silenziosamente, 32
Muoversi su corpi, 278
Muro mentale, 73
Muschio Argentato, 274
Muschio Giallo, 272
Musekiss, 274
Musichiere, 186
Muto, 189

Nani, 7
Narratore, 4, 282
Nascondersi, 32
Nascondigli, 51
Naso peloso, 183
Nauseato, 559
Nave, 279
Nazamuse, 274
Nebbia, 237
Nedraf, 202
Nelthalion, 274
Nethergal, 201
Neve, 236
Nibali, 8
Nihar, 202
Nocciolo di Dennar, 272
Non dormi, 183
Non empatico, 186
Non invecchi, 183
Non mangi bevi, 183
Non Morti, 247
Non respiri, 183
Nova, 91
Nuotare, 32, 281

Obesità, 189
Obiettivi degli incantesimi, 95
Occhi della magia, 76
Occhio Clinico, 73
Occhio di Falco, 73
Oggetti Cadenti, 233
Oggetti magici per livello, 288
Oggetti Magici sul Corpo, 297
Oggetti Maledetti, 351
Olfatto/Gusto Difettoso, 189
Olio di Nabar, 272
Olio Incediato, 45
Onestà Compulsiva, 189
Opportunista, 74
Opzionale - Abilità come Competenze Attive, 24

Opzionale - Abilità Iconiche, 191
Opzionale - Alternativa al danno da Successo Critico Magico, 97
Opzionale - Azioni Tiro Critico, 42
Opzionale - Droghe, 275
Opzionale - Età dei personaggio, 15
Opzionale - Gestione Universale Manovre, 49
Opzionale - Il Vizio della Magia, 91
Opzionale - Incantesimi come Rituali, 91
Opzionale - Incantesimi in armatura, 87
Opzionale - L'Unica Regola, 49
Opzionale - Magia Suprema, 90
Opzionale - Multiple Concentrazioni, 94
Opzionale - Non usare le Competenze di Base, 23
Opzionale - Punti Chaos, 17
Opzionale - Recupero da 0 Punti Ferita, 40
Opzionale - Reputazione e Fama, 267
Opzionale - Successo Parziale, 31
Opzionale - Tabella Terreno e Movimento Via Terra, 279
Opzionale - Tiro Critico Variante, 42
Opzionale - Tiro per Colpire con Incantesimi, 93
Opzionale - Tutti Arrabbiati, 371
Opzionale - Variante attacchi multipli, 43
Opzionale - Variante Iniziativa, 35
Oracolo, 184
Ore di cavalcata al giorno, 279
Orlaith, 203
Orsogufo Polare, 497
Orudjs, 203
Oscurità, 232
OSR, 290
Ossa di Cristallo, 189
Ossessione, 186
Ottima vista, 184
Ottimo olfatto e gusto, 184
Ottimo tatto, 184
Ottimo udito, 184

Pacco, 186
Palla di fango di Eithne, 144
Paralizzato, 84, 559
Paranoioso, 189
Parassiti, 257
Pareti, 250
Parlare con gli animali, 184
Parlare con le piante, 184
Passo felpato, 74
Passo sicuro, 74
Passo Veloce, 74
Patroni, 194
Patrono, 4
Paura, 84, 559
Pavimenti, 251
Pelle coriacea, 74
Pelle di Drago, 228
Pelle di Rospo Azzurro, 272
Pelle Sensibile, 189
Penalita' attacco multiplo con incantesimo, 93
Penalità, 4, 30
Penalità armatura, 213
Penalità Magia Scudo ed Armatura, 215
Percettivo, 74
Percezione Cieca, 184
Perdita di punti Caratteristica, 559
Perfetto equilibrio, 184
Pergamene, 295
Pergamene facili, 295
Pericoli dell'Acqua, 233
Pericoli in Avventura, 257
Pericoli nei Dungeon, 255
Persona veramente malvagia, 74
Personaggio, 4, 25
Personalizzare Competenza e Professione, 21
Peso, 280
Pessimo Carattere, 187
Pessimo carattere, 186
Peste T, 276
Petali di Lisbeth, 274
Pezzata, 186
Piaga Funginea, 276
Piandi di Transiazione, 360
Piani di Energia, 360
Piani Elementali, 360
Piani Energetici, 360
Piani Esterni, 361
Piani Semipiani, 361
Piano Astrale, 360, 366
Piano del Nirvana, 367
Piano del Paradiso, 367
Piano del Purgatorio, 367
Piano dell'Abisso, 366
Piano dell'Eliseo, 366
Piano dell'Energia Negativa, 364
Piano dell'Energia Positiva, 364
Piano dell'Inferno, 366
Piano dell'Utopia, 367
Piano della Genesi, 367
Piano delle Ombre, 360, 364
Piano Elementale del Fuoco, 365
Piano Elementale dell'Acqua, 365
Piano Elementale dell'Aria, 365
Piano Elementale della Terra, 365
Piano Etereo, 360, 366
Piano Materiale, 360, 364
Piano Vacuus, 366
Piede di porco, 230
Piede di Porco su porta, 254
Piedi veloci, 184
Pietrificato, 559
Pigro, 189
Pioggia intensa, 236
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono, 75
PNG, 4
Poliglotta, 75
Polla Maledetta, 258
Pollice verde, 184
Polline del fiore di Erain, 275
Polline di Julnnaus, 275
Polline di Rosa di Omro, 272
Polline di Rosa Verde, 274
Polmoni di ferro, 184
Polvere di corteccia di Dagmathir, 273
Pony, 279
Portali, 357
Portata, 38
Portata per creature, 369
Porte, 252
Porte di Ferro, 253
Porte di Legno, 253
Porte di Pietra, 253
Potere del Patrono, 75
Pozioni, 270, 273, 275, 296
Pozioni generiche, 275
Precognizione, 184
Premio Punti Esperienza, 283
Prendere Fuoco, 234
Prendere il 10, 30
Prendere la Mira (cecchino), 48
Preparare una arma lunga contro una carica, 45
Prepararsi per il riposo, 259
Primo livello denaro, 209
Primo Sangue, 75
Principi OSR, 290
Privo di Sensi, 558
Privo di sensi, 559
Probabilità oggetti magici in tesoro, 288
Professioni, 20
Profumo di Ragmor, 272
Prono, 559
Pronto Soccorso, 32
Pronto Soccorso e Malattie, 276
Pronto Soccorso e Veleni, 271
Proseguire, 75
Prova, 3
Prova competenza senza competenze, 28
Prova con Rischio, 31
Prova Contrapposte, 29
Prova di caratteristica, 4
Prova di Concentrazione, 3
Prova di Magia, 3, 90
Prova di Magia, piu' dadi, 91
Prove a valore fisso, 30
Prove atipiche, 31
Prove Contrapposte, 29
Prove di Gruppo, 31
Prove dinamiche, 30
Prove opposte, 29
Pugni magici, 371
Pugno, 46
Pugno di Ferro, 75
Pugno Potente, 75
Pugno Vuoto, 58
Punteggi caratteristica, 4
Punti Esperienza, 4, 282
Punti Esperienza Bonus, 283
Punti Fato, 4, 17
Punti Ferita, 4, 17
Punti Ferita Massimi, 559
Punti Ferita massimi, 40
Punti Ferita non letali, 40
Punti Ferita Temporanei, 17
Punti Magia e costo incantesimi, 91
PX, 4, 282

Quadrello da Balestra pesante, 211
Quadretti per creature, 369
Quadretto, 38
Quando si hanno pochi Punti Magia, 91
Quanti scontri affrontare, 284
Quercia Velenosa, 259
Questa è la mia arma, 76
Questo è il mio pugnale, 75

Radice secca di Kathaus, 274
Radici magiche, 76
Raggio Psichico, 67
Rallentato, 560
Rappresaglia, 76
Rarità degli Incantesimi, 89
Razza, 11
Razze, 6, 11
RD, 5
Recitare, 289
Recuperare Punti Fato, 17
Recupero, 40, 184
Recupero PF dormendo, 17
Recupero punti caratteristica, 40
Recupero Punti Ferita, 17
Recupero Punti Ferita Massimi, 40
Recupero Punti Ferita naturale, 40
Recupero Punti Ferita non letali, 40
Regole Base, 28
Regole Base per la Magia, 89
Regole per le Competenze, 28
Regole su Oggetti Magici, 297
Reputazione, 267
Resistenza, 184
Resistenza al Danno, 5, 83, 559
Resistenza al danno, 184
Resistenza al magico, 184
Resistenza alla Magia, 83
Resistenza della pietra, 76
Resuscitare, 205
Rewky, 274
Rezh, 204
Ricarica Balestra, 211
Ricarica oggetti magici, 36
Ricchezza e Denaro, 209
Ricchezza, Denaro ed Equipaggiamento, 216
Richezza al primo livello, 209
Riconoscere i Mostri, 373
Riconoscere oggetto magico, 31
Riconoscere un incantesimo, 31
Ricordi, 188
Ricostruzione, 184
Riduzione del Danno, 4, 83
Rifare una prova, 29
Riflessi fulminei, 76
Rigenerazione, 184
Rigidezza mentale, 186
Rilevare il Magico, 76
Rimedi Alchemici, 225
Rimuovere Oggetti Maledetti, 351
Ringraziamenti, 561
Riparare gli Oggetti Magici, 298
Ripetere una prova, 29
Risoluzione delle Azioni, 35
Ristretto, 278, 560
Ritardare Azioni, 36
Rituali, Incantesimi, 91
Rompere, 229
Rompere gli attrezzi da scasso, 253
Rompi Cranio, 54
Rotto, 560
Round, 5, 36
Round e Turno, durata, 36
Rumore nella notte, 259
Rumoroso, 189

Saccente, 186
Sacrificio magico, 94
Saggezza, 14
Salire su una corda, 31
Sangue dal naso, 186
Sangue Debole, 189
Sangue di Thrun, 272
Sangue Nero, 276
Sangue Puro, 76
Sanguinamento, 560
Sanguinamento e cure, 560
Sanguinante, 371, 560
Sapiente, 76
Sbadataggine, 189
Scacciare i non morti, 77
Scalare, 31, 281
Scambiarsi di posto, 278
Scassinare senza attrezzi, 253
Scassinare una porta, 253
Scatto, 38, 277
Scatto su terreno difficile, 277
Scavare, 281
Scendere e Salire, 32
Scheda, 561
Schermo, 561
Schivare trappole, 77
Schivata prodigiosa, 77
Schizofrenia, 189
Sciame di Scarabei, 541
Sciame di Serpenti Velenosi, 541
Sciarpina, 186
Scudi, 57, 213, 215
Scudi e Magia, 213
Scudi magici, 214
Scudi Pesanti, 24
Scudo Mentale, 184
Scudo senza competenza, 24
Scuri e Accette, 53
Scurovisione, 12, 232
Se stesso come bersaglio, 88
Seconda pelle, 77
Segreto, 186
Segugio, 77

Seguire il Chaos, 186
Seguire la Legge, 186
Semipiani, 361
Sensi protetti, 184
Senso comune, 184
Senso del tempo, 184
Senso della moda, 184
Senso delle vibrazioni, 184
Senso ragno, 184
Senso Tellurico, 13, 184
Senza Competenza, 47
Senza paura, 184
Senza problemi di tempo, 30
Senza Traccia, 78
Servizi, 216
Sessione Zero, 292
Sesso, 11
Sete, 233
Sfondare, 229, 230
Sfondare porte, 252, 253
Sfortunato, 78, 189
Shayalia, 205
Sifone nero, 78
Silenzioso, 184
Sindrome Maniaco Depressiva, 190
Siranmuse, 274
Situazioni particolari, 46
Sixiser, 206
Skill, 3
Soffio del drago, 410
Soffocamento, 235
Soffocare, 234, 239, 557
Soggezione, 190
Sonno Leggero, 190
Sopravvivenza, 32
Sordità, 190
Sordo, 557
Sornelian, 9
Sorpresa, 45
Sostanze Speciali, 223
Spaccare una serratura, 253
Spada laser, 100
Spade, 57
Spade e Scudi, 57
Spara e Scappa, 78
Sparka, 355
Spaventato, 84, 559
Specialista, 78
Spendaccione, 187
Spese e Stile di Vita, 225
Spine, 184
Spingere un avversario, 49
Spostarsi di lato, 38
Stai giù, 78
Statistiche, 4
Sto per morire, 17
Stordito, 559
Strade Cittadine, 244
Strisciare, 46, 277, 559
Studiare gli incantesimi, 93
Su un cavallo pallido, 191
Successi necessari per convincere, 34
Successo Critico, 29
Successo Critico Automagico, 91
Successo Critico Incantesimi, 93
Successo Critico Magico, 5, 90
Successo critico magico, 90
Successo critico magico sulla durata, 87
Successo critico nelle prove, 29
Successo Parziale, 31
Succo di Ythis, 272
Sucesso Critico Magico nel Tiro Salvezza, 5
Sulian, 11
Sumkjr, 204
Super piastrine, 184
Superare la prova con un Critico, 29
Superare o Fallire la prova di tanto, 29
Supremo, 78
Surpreso, 558
Svantaggi, 30, 185
Svantaggi di Ruolo, 186
Svantaggi psico/fisici, 187
Svegliarsi per rumore, 259
Svenuto, 39, 40, 559

Taglia dei dadi, 557
Taglia e distanza di mischia, 38
Taglia e quadretti, 369
Talento per le lingue, 184
Talento selvaggio, 184
Tatuato, 186
Tazher, 206
TC, 5
Telepatia, 33
Tempesta di Furia, 78
Tempeste, 237
Tempo di attivazione Oggetti ed Abilità, 36
Tempo di attivazione veleno, 270
Tempo di Lancio Incantesimi, 85
Tentare Incantesimi con impedimenti, 95
Tentare più Magie nello stesso round, 94
Termini comuni, 3
Terreno, 278
Terreno del Dungeon, 250
Terreno difficile, 277
Terreno difficile in oscurità, 248
Terreno Favorevole ai PG, 286
Terreno Sfavorevole ai PG, 286
Tesori Magici, 288
Tesoro, 287
Tesoro del Mostro, 287
Tesoro Doppio, 287
Testa cava, 78
Thaft, 206
Timidezza, 190
Tipologia di danno, 212
Tipologia Omogenea, 24, 53
Tirare 2 volte 1 oppure 2 volte 2 ed una volta 1, 42
Tirare 3 volte 1, 42
Tirare 3 volte 6, 42
Tirare tre volte 1, 29
Tirare tre volte 6, 29
Tiri Mirati, 47
Tiri Salvezza, 23, 298
Tiro Critico, 42
Tiro Critico Variante - Opzionale, 42
Tiro per Colpire, 5, 41
Tiro per Colpire con Incantesimi, 93
Tiro preciso, 79
Tiro rapido, 79
Tiro Salvezza, 5
Tiro Salvezza - Resistere all'Incantesimo, 93
Tiro Salvezza Incantesimi, 93
Tiro Salvezza per incantesimi da oggetto, 297
Tiya, 192
Toccare l'avversario, 41
Toccata e fuga, 79
Tocco, 38
Tocco gelido, 184
Tocco pietoso, 79
Tomo della Magia, 92
Tomo di Magia come pergamena, 295
Topi, 186
Torbiorn, 207
Torcia, 219
Tornado, 238
Torpore Violento, 276
Torre da Assedio, 244
Trappola disattivare temporaneamente, 260
Trappole, 260
Trasporto, 277
Trattenere il fiato, 557
Tratti, 18
Tratto, 5
Tre 1 nei Tiri Salvezza magici, 93
Tre volte 6 nei Tiri Salvezza, 24
Troll, 184
Trovare tesori magici, 288
TS, 5
Tsunami, 246
Turni di guardia, 259
Turno, 5
Tutt'uno con la magia, 79
Tàhil, 193

Ucsaboo, 274
Udito subsonico, 184
Ultima parola, 186
Umani, 6
Umarel, 186
Un braccio, un arma, 79
Un gesto un morto, 79
Un solo corpo, una sola mente, un solo spirito, 79
Una Luce contro le tenebre, 191
Unghie, 186
Uno porta male, 5
Unto Grigio, 275
Uomini gigante, 10
Uovo di Urk, 274
Uragano, 238
Usare un'arma con due mani, 48
Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento, 48
Usare un'arma da lancio sotto minaccia, 48
Uscaboo, 274
USCMS, 79
Usi Multipli, 298

Valutare, 32
Vampiro, 79
Vantaggi, 30, 182, 194
Vecchio dentro, 186
Vedere l'invisibile, 184
Veicoli, 279
Veleni, 270
Veleni e Pronto Soccorso, 271
Veleno di Ottalm, 272
Veleno di Serpe del Sangue, 272
Veleno più dosi, 270
Veli e Divieti, 290
Venti, 238
Verghe, 296
Vertigini, 190
Visione, 231
Visione Crepuscolare, 12, 232
Visione Normale, 232
Visione notturna ridotta, 190
Visione Perimetrale, 184
Visione Telescopica, 184
Vista Cieca, 13, 184
Vista demoniaca, 184
Voce suadente, 184
Voce subsonica, 184
Volare, 281
Volontà Ferrea, 79
Voto, 187
Vulcani, 246
Vulnerabilità, 560
Vulnerabilità al Danno, 84
Vuoto, 95

Wickalim, 274

Yaveth, 274
Yeru, 355

Zaino Standard, 225
Zattera, 279
Zero PF, recupero da, 39
Zoppo, 190

Ci sono 1513 voci in questo indice

Lista delle Tabelle

Tabella Abilità del Famiglio, 82
Tabella accesso Lista di Magia per Draghi, 410
Tabella Acquisire Oggetti Magici, 298
Tabella Armature, 213
Tabella Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 1, 301
Tabella Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 2, 301
Tabella Capacità Speciale Armi Tipo 1, 300
Tabella Capacità Speciale Armi Tipo 2, 300
Tabella Capacità Speciale Armi Tipo 3, 301
Tabella Categorie di Taglia, Quadretti occupati e Portata, 369
Tabella Cavalcature e Veicoli, 279
Tabella Classe di difficoltà, 28
Tabella come acquisire punti Fama, 267
Tabella Costo Acciaio Vivente, 227
Tabella Costo Adamantio, 227
Tabella Costo Armi Argentate, 227
Tabella Costo Armi Mithral, 228
Tabella Danno da Oggetti Cadenti, 233
Tabella DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole, 261
Tabella degli Elementi, 194
Tabella dei Tratti, 19
Tabella della corrispondenza Pozioni - Luoghi, 275
Tabella delle Azioni per Round, 37
Tabella delle Fobie, 190
Tabella delle fonti di luce, 231
Tabella delle Lingue, 33
Tabella delle pozioni generiche, 275
Tabella Determinare gli Incontri, 284
Tabella Durata turni di guardia, 259
Tabella Durezza e Punti Ferita oggetti, 229
Tabella Effetti degli oggetti magici maledetti, 354
Tabella Effetti del Vento Forza del Vento, 238
Tabella Effetti della Magia Selvaggia, 363
Tabella Effetti Fallimento Critico Prova di Magia, 91
Tabella Elenco Competenze e relativa Caratteristica d'uso, 21
Tabella Elenco delle Professioni e relative Competenze, 20
Tabella Elenco Droghe, 275
Tabella Equivalenza Armi Magiche, 83, 372
Tabella Equivalenza delle Monete, 209
Tabella Esempi altre ricchezze, 209
Tabella Generazione Amuleti, Collane e Gioielli, 302
Tabella Generazione Anelli, 303
Tabella Generazione Armature/Scudi, 301
Tabella Generazione Armi, 300
Tabella Generazione Bacchette, 302
Tabella Generazione Bacchette, Bastoni e Verghe, 302
Tabella Generazione Bastoni, 303
Tabella Generazione Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche, 304
Tabella Generazione Cinture, Elmi, Stivali e Guanti, 302
Tabella Generazione Manuali e Tomi, 304
Tabella Generazione Oggetti Magici vari, 304
Tabella Generazione Oggetti magici vari 1, 305
Tabella Generazione Oggetti magici vari 2, 305
Tabella Generazione Oggetti magici vari 3, 305
Tabella Generazione Oggetti magici vari 4, 305
Tabella Generazione Pozioni, Filtri e Olii, 303
Tabella Generazione Rari e Leggendari, 304
Tabella Generazione Verghe, 303
Tabella Gravità del Danno per Livello, 261
Tabella Lista dei proiettili - Archi - Balestre - Fionde, 211
Tabella Lista della Armi, 210
Tabella Livelli Affaticamento, 558
Tabella Macchine d'Assedio, 244
Tabella Modificatori Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili, 51
Tabella Modificatori della Sfera di Notorietà, 268
Tabella Modificatori di Attacco delle Catapulte, 244
Tabella Modificatori prova di Forza per Sfondare porta, 230
Tabella modificatori trasporto per creature con più zampe, 280
Tabella Modificatori, Vantaggi e Svantaggi, 30
Tabella Movimento e Distanza e Velocità : a Piedi, 277
Tabella Pareti, 250
Tabella Penalità Affaticamento, 558
Tabella Peso grado di Sfida per calcolo APL, 285
Tabella Porte, 252
Tabella Punti Esperienza per Grado di Sfida, 376
Tabella Punti Esperienza per Livello, 283
Tabella Punti Magia per Competenza Magica, 91
Tabella Reazioni alla Fama Negativa, 269
Tabella Ricchezza dei Personaggi per Livello, 288
Tabella Saltare, 32
Tabella Scavare un tunnel, 250
Tabella Scudi, 215
Tabella Statistiche delle Navi, 241
Tabella Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto, 229
Tabella Tempi per indossare e togliere l'armatura, 215
Tabella Tempo Atmosferico Casuale, 235
Tabella Tipi di Famiglio, 81
Tabella Tipologia di Oggetto magico, 300
Tabella Tiro delle Caratteristiche, 16
Tabella Valori del Tesoro per Incontro, 287
Tabella Veleni, 272

Ci sono 92 voci in questo indice

Lista degli Incantesimi

Aiuto, 97
Allarme, 97
Alleato Planare, 174
Allucinazione Mortale, 97
Alterare Sé Stesso, 97
Amicizia con gli Animali, 98
Anatema, 98
Animale Messaggero, 98
Animare Morti, 98
Animare Oggetti, 98
Anti-Individuazione, 99
Antipatia/Simpatia, 99
Arma Energetica, 100
Arma Magica, 100
Arma Spirituale, 100
Aura Magica dell'Arcanista, 101
Aura Sacra, 101

Bacche Benefiche, 101
Bagliore Lunare, 174
Bagliore Solare, 101
Banchetto degli Eroi, 101
Barriera di Lame, 102
Bastoni in Serpenti, 102
Benedici Acqua, 102
Benedizione, 102
Benedizione della Vita, 102
Benedizione di Cattalm, 103
Benedizione Superiore, 103
Benedizione Suprema, 103
Blocca Mostri, 103
Blocca Persona, 103
Blocca Persona Avanzato, 103
Bocca Magica, 103
Bolla vitale, 104

Caduta Piuma, 104
Calmare Emozioni, 104
Camminare nel Vento, 104
Camminare sull'Acqua, 104
Campo Anti-Magia, 105
Camuffare Sé Stesso, 105
Capanna, 106
Caratteristica Potenziata, 106
Carne in Pietra, 106
Cecità/Sordità, 106
Cecità/Sordità Avanzata, 107
Celare, 107
Cerchio di Morte, 107
Cerchio di Teletrasporto, 107
Cerchio Magico, 107
Charme su Persone, 105
Chiaroveggenza, 108
Clone, 108
Colpo Accecante, 108
Colpo Fiammeggiante, 109
Colpo Infuocato, 108
Colpo Luccicante, 109
Comando, 109
Comprensione dei Linguaggi, 109
Comprensione dei Scritti, 110
Compulsione, 110
Comunione, 110
Comunione con la Natura, 110
Confusione, 110
Confusione Contagiosa, 111
Cono di Freddo, 111
Conoscenza delle Leggende, 111
Contagio, 111
Contattare Altri Piani, 174
Contingenza, 112
Controincantesimo, 112
Controllare Acqua, 112
Controllare Tempo Atmosferico, 113
Costrizione, 113
Creare Birra, 113
Creare Cibo e Acqua, 113
Creare Non Morti, 114
Creare o Distruggere Acqua, 114
Creazione, 114
Crescita di Spuntoni, 114
Crescita Vegetale, 115
CTRLC+CTRLV (Copia Incolla), 109
Cuoco Invisibile, 115
Cura Ferite Critiche , 115
Cura Ferite di Massa, 116
Cura Ferite Leggere, 115
Cura Ferite Serie, 115

Danza Irresistibile, 116
Dardo arcano, 116
Dardo di Fuoco, 116
Dardo Tracciante, 116
Desiderio, 117
Destriero Fantasma, 117
Disco Fluttuante, 117
Disintegrazione, 118
Dissolvi il Bene e il Male, 118
Dissolvi Magie, 118
Dissolvi Magie Avanzato, 118
Distruggere nonmorto, 118
Dito, 119
Dito della Morte, 119
Divinazione, 119
Dominare Bestie, 119
Dominare Mostri, 119
Dominare Persone, 120

Eroismo, 120
Esilio, 120
Esplosione Solare, 120
Estasiare, 121
Evoca Animali, 121
Evoca Cavalcatura, 121
Evoca Celestiali, 175
Evoca Creature Boschive, 175
Evoca Elementale, 121
Evoca Elementali Minori, 122
Evoca Folletto, 175
Evocazioni Istantanee, 122

Fabbricare, 122
Fango in Roccia, 148
Fatale, 122
Favore Divino, 122
Ferire, 123
Fermare il Tempo, 123
Fiamma Perenne, 123
Folata di Vento, 123
Forma Eterea, 124
Forma Gassosa, 124
Forme Animali, 124
Frantumare, 124
Freccia Acida, 125
Fulmine, 125
Fulmini Incatenati, 125
Fuorviare, 125

Gabbia di Forza, 125
Giara Magica, 126
Glifo di Interdizione, 126
Globo di Invulnerabilità, 127
Gragnola di Ghiande di Kyrin, 127
Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin, 127
Gragnola di Limoni di Kyrin, 127
Gragnola di Marroni di Kyrin, 127
Grido di dolore, 128
Guardiani Spirituali, 175
Guardiano della Fede, 175
Guarigione, 128
Guarigione di Massa, 128
Guida, 128
Guscio Anti-Vita, 128

Identificare, 128
Illusione Minore, 129
Illusione Programmata, 129
Immagine Maggiore, 129
Immagine Proiettata, 130
Immagine Silenziosa, 130
Immagine Speculare, 130
Imprigionare, 130
Inaridire, 131
Individuazione dei Pensieri, 132
Individuazione del Bene e del Male, 131
Individuazione del Magico, 131
Individuazione delle Malattie e dei Veleni, 131
Infliggi Ferite, 132
Ingrandire/Ridurre, 132
Insetto Gigante, 132
Interdizione alla Morte, 133
Intermittenza, 133
Intralciare, 133
Inversione della Gravità, 133
Inviare, 134
Invisibilità, 134
Invisibilità Superiore, 134
Invocare il Fulmine, 134

Labirinto, 134
Lacrima di Laydel, 134
Lama Infuocata, 135
Lanciafiamme, 135
Legame Planare, 175
Legame Telepatico, 135
Lentezza, 135
Lettura del Magico, 136
Lettura della terra di Kyrin, 135
Levitazione, 135
Libertà di Movimento, 136
Lingue, 136
Localizza Animali e Piante, 136
Localizza Creatura, 136
Localizza Oggetto, 137
Loquacità, 137
Luce, 137
Luce Diurna, 137
Luminescenza, 137

Mano Arcana, 138
Marchio del Cacciatore, 176
Metamorfosi, 139
Metamorfosi Pura, 139
Miraggio Arcano, 140
Modificare Memoria, 140
Movimenti del Ragno, 140
Muovere il Terreno, 140
Muro di Forza, 141
Muro di Fuoco, 141
Muro di Ghiaccio, 141
Muro di Pietra, 142
Muro di Spine, 143
Muro di Vento, 143
Muro Prismatico, 142

Nebbia mortale, 143
Nebbia Nauseante, 143
Nube di Nebbia, 144
Nube Incendiaria, 143

Occhio Arcano, 144
Onda rovente, 138
Onda Tonante, 144
Oscurità, 144

Palla di Fuoco, 145
Palla di Fuoco Ritardata, 145
Parlare con gli Animali, 145
Parlare con i Morti, 145
Parlare con le Piante, 145
Parola del Potere Stordire, 146
Parola del Potere Uccidere, 146
Parola del Ritiro, 146
Parola Divina, 146
Parola Guaritrice, 146
Parola Guaritrice di Massa, 146
Passa Porta, 147
Passare Senza Tracce, 147
Passo Velato, 147
Passo Veloce, 147
Paura, 147
Pelle di Corteccia, 147
Pelle di Pietra, 147
Piaga degli Insetti, 148
Pietra in Carne, 106
Pietra in Fango, 148
Piroesperto, 148
Polvere luccicante, 148
Porta Dimensionale, 148
Portale, 176
Preghiera di Guarigione, 149
Presagio, 149
Previsione, 149
Proibizione, 150
Proiezione Astrale, 150
Protezione dai Veleni, 151
Protezione dal Bene e dal Male, 150
Protezione dall'Energia, 151
Protezione dall'Energia minore, 151
Punizione Marchiante, 151
Purificare Cibo e Bevande, 151

Raggio di Affaticamento, 152
Raggio Rovente, 152
Ragnatela, 152
Reggia Meravigliosa, 152
Regressione Mentale, 153
Reincarnazione, 153

Respirare Sott'Acqua, 153
Resurrezione, 176
Resurrezione Pura, 177
Rianimare Morti, 153
Rigenerazione, 154
Rimuovi Malattia, 154
Rimuovi Maledizione, 154
Rimuovi Veleno, 154
Rinascita, 154
Riposo Inviolato, 155
Risata Incontenibile, 155
Riscaldare il Metallo, 155
Ristorare Inferiore, 155
Ristorare Superiore, 155
Risveglio, 156
Ritirata Rapida, 156

Saltare, 156
Santificare, 156
Santuario, 156
Santuario Privato, 157
Scagliare Maledizione, 157
Scagliare Maledizione Minore, 157
Scassinare, 158
Schiaffo di Cattalm, 133
Sciame di Meteore, 158
Scolpire Pietra, 158
Scopri il Percorso, 158
Scopri Trappole, 158
Scrigno Segreto, 158
Scritto Illusorio, 159
Scrutare, 159
Scudo, 159
Scudo della Fede, 159
Scudo di Fuoco, 160
Scudo Mentale, 173
Scurovisione, 160
Segugio Fedele, 160
Sembrare, 160
Semipiano, 160
Serratura Magica, 161
Servitore Invisibile, 161
Sfera Congelante, 161
Sfera Elastica, 161
Sfera Infuocata, 162
Sfocatura, 162
Sguardo Penetrante, 162
Silenzio, 162
Simbolo, 162
Simulacro, 163
Sogno, 163
Sonnellino, 164
Sonno, 164
Spada Arcana, 164
Spostamento Planare, 177
Spruzzo Colorato, 164
Spruzzo Prismatico, 165
Succo concentrato di Ribes di Kyrin, 165
Suggestione, 166
Suggestione di Massa, 166

Telecinesi, 166
Teletrasporto, 167
Tempesta di Fuoco, 168
Tempesta di Ghiaccio, 168
Tempesta di Nevischio, 168
Tempesta di Vendetta, 177
Tentacoli Neri, 168
Terremoto, 168
Terreno Illusorio, 169
Tocco Vampirico, 169
Trama Ipnotica, 169
Trasformazione, 170
Trasformazione Furiosa di Restser, 170
Traslazione Arborea, 170
Trasporto Vegetale, 171
Trova Famiglio, 177
Trucchetto - Artificio Druidico, 100
Trucchetto - Beffa Crudele, 102
Trucchetto - Colpo Accurato, 108
Trucchetto - Dardo occulto, 116
Trucchetto - Fiamma Sacra, 123
Trucchetto - Fiotto Acido, 123
Trucchetto - Luci Danzanti, 137
Trucchetto - Mano Magica, 138
Trucchetto - Marchio Magico, 138
Trucchetto - Messaggio, 139
Trucchetto - Prestidigitazione, 149
Trucchetto - Produrre Fiamma, 149
Trucchetto - Raggio di Gelo, 151
Trucchetto - Randello Incantato, 152
Trucchetto - Resistenza, 153
Trucchetto - Riparare, 154
Trucchetto - Salvare i Morenti, 177
Trucchetto - Spruzzo Velenoso, 165
Trucchetto - Stretta Folgorante, 165
Trucchetto - Taumaturgia, 166
Trucchetto - Tocco Gelido, 169
Trucco della Corda, 171

Uno con la pietra, 171

Vedere Invisibilità, 171
Velocità, 171
Vigilanza e Interdizione, 172
Vigore, 172
Vincolo di Interdizione, 172
Viscido, 171
Visione del Vero, 172
Vita Falsata, 173
Volare, 173

Zona di Verità, 173

Ci sono 364 voci in questo indice

Lista degli Oggetti Magici

Acqua purificatrice, 334
Ali del Volo, 334
Ampolla delle maledizioni, 335
Ampolla di Ferro, 334
Amuleto Cicatrizzante, 316
Amuleto Contro la Possessione, 316
Amuleto dei Piani, 316
Amuleto della Localizzazione inevitabile, 316
Amuleto della Resistenza Fisica, 316
Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione, 316
Anello Accumula Incantesimi, 328
Anello degli Elementali del Fuoco, 329
Anello degli Elementali dell'Acqua, 329
Anello degli Elementali dell'Aria, 329
Anello degli Elementali della Terra, 329
Anello dei Tre Desideri, 330
Anello del Calore, 328
Anello del Controllo delle persone, 329
Anello del Controllo delle piante, 329
Anello del Nuoto, 330
Anello del Salto, 330
Anello dell'Ariete, 328
Anello dell'Evocazione dello Djinni, 330
Anello della Debolezza, 330
Anello della Vista ai Raggi X, 331
Anello delle Stelle Cadenti, 330
Anello dello Scudo Mentale, 330
Anello dell'Inganno, 330
Anello di Caduta Piuma, 328
Anello di Camminare sull'Acqua, 328
Anello di Elusione, 330
Anello di Influenza sugli Animali, 330
Anello di Invisibilità, 330
Anello di Libertà di Azione, 330
Anello di Protezione, 330
Anello di Resistenza, 330
Anello di Rigenerazione, 330
Anello di Telecinesi, 331
Anello Respingi Incantesimi, 330
Anfora elementale dell'acqua, 334
Apparato del Granchio, 334
Armature e Scudi
    Accecante, 312
    Adamantio, 312
    Amorfa, 312
    Antiemorragica, 312
    Ariete, 312
    Armatura Demoniaca, 313
    Attaccabrighe, 312
    Bilanciata, 312
    Bracciali dell'Arciere, 313
    Bracciali della Difesa, 313
    Bracciali della Difesa Maggiore, 313
    Brillante, 313
    Carico, 313
    Denegante, 313
    Determinazione, 313
    Difesa dagli Incantesimi, 313
    Elegante, 313
    Felpa, 313
    Forma Eterea, 313
    Invulnerabilità, 314
    Irrintracciabile, 314
    Mascheramento, 314
    Mithral, 314
    Ombra, 314
    Ospitale, 314
    Percettiva, 314
    Resistenza al Veleno, 314
    Resistenza all'Energia, 314
    Resistenza all'Energia Superiore, 314
    Scaglie di Drago, 315
    Scudo Animato, 315
    Scudo dell'Attrazione dei Proiettili, 315
    Selvatica, 315
    Soffio del Dragone, 315
    Titanica, 315
    Tocco Fantasma, 315
    Vulnerabilità, 315
Armi Magiche
    Accumula Incantesimi, 306
    Adattiva, 306
    Affilata, 306
    Ammazza Draghi, 306
    Ammazza Giganti, 306
    Anatema, 307
    Armi Magiche, 306
    Cacciatore, 307
    Conduttiva, 307
    Coraggiosa, 307
    Corrosiva, 307
    Crudele, 307
    Danzante, 307
    Designante, 307
    Difensiva, 307
    Distanza, 308
    Distruttrice dei Giganti, 306
    Distruzione, 308
    Duello, 308
    Energia Luminosa, 308
    Estingui Fuoco, 308
    Fanatizzante, 308
    Ferimento, 308
    Folgorante, 308
    Fortunata, 308
    Furia Innata, 308
    Gelida, 309
    Gloriosa, 309
    Guardiana, 309
    Immorale, 309
    Impulso Vitale, 309
    Infuocata, 309
    Ladra delle Nove Vite, 309
    Letale, 309
    Marina, 309
    Mascheramento, 310
    Mazza della Punizione, 310
    Munizione Fantasma, 310
    Munizioni Infinite, 310
    Perfida, 310
    Pietosa, 310
    Planare, 310
    Prensile, 310
    Ricercante, 310
    Ritornante, 310
    Sacra, 311
    Sprezzante, 311
    Terrore, 311
    Titanica, 311
    Tocco Fantasma, 311
    Tonante, 311
    Trasformante, 311
    Trovacose, 311
    Vampira, 311
    Velocità, 312
    Vorpal, 312

Bacchetta Cerca metalli, 319
Bacchetta dei Dardi Arcani, 319
Bacchetta dei Fulmini, 319
Bacchetta dei Segreti, 322
Bacchetta del Fuoco, 319
Bacchetta del Ghiaccio, 319
Bacchetta del Mago da Guerra, 320
Bacchetta del Vincolo, 322
Bacchetta dell'Illusioni, 320
Bacchetta dell'Individuazione delle porte segrete, 320
Bacchetta della Fuga Assistita, 322
Bacchetta della Luce, 320
Bacchetta della Metamorfosi, 320
Bacchetta della Negazione, 321
Bacchetta della Paralisi, 321
Bacchetta della Paura, 322
Bacchetta della Ragnatela, 322
Bacchetta delle Comodità, 319
Bacchetta delle Meraviglie, 320
Bacchetta delle Palle di Fuoco, 321
Bacchetta di Individuazione dei Nemici, 320
Bacchetta di Individuazione del Magico, 320
Bacchetta Scopri trappole, 322
Balestra dei Dardi Arcani, 335
Bandana dell'Intelligenza, 331
Barca Pieghevole, 335
Bastone degli Insetti Sciamanti, 323
Bastone dei Boschi, 323
Bastone dei Tuoni e Fulmini, 324
Bastone del Colpire, 323
Bastone del Fuoco, 323
Bastone del Gelo, 323
Bastone del Pitone, 324
Bastone del Potere, 324
Bastone dell'Arcimago, 322
Bastone della Stregoneria, 325
Bastone dello Charme, 323
Bastone di Avvizzimento, 323
Bastone di Guarigione, 323
Battaglio del Cannibalismo, 335
Battaglio dell'Apertura, 335
Borsa Conservante, 335
Borsa Conservante Tipo I, 336
Borsa Conservante Tipo II, 336
Borsa Conservante Tipo III, 336
Borsa Conservante Tipo IV, 336
Borsa dei Fagioli, 336
Borsa dell'Annullamento, 338
Borsa Divorante, 336
Bottiglia dell'Efreeti, 336
Bottiglia Fumante, 337
Braciere degli Elementali del Fuoco, 338
Braciere del sonno maledetto, 338
Brocca dell'Acqua Infinita, 338
Brocca delle Pozioni, 338
Buco Portatile, 338

Candela di Invocazione, 338
Cappello del Camuffamento, 331
Ceppi Dimensionali, 338
Cerchietto dell'Esplosione, 316
Cintura dei Giganti, 318
Cintura dei Nani, 318
Colla Suprema, 339
Collana del Rosario, 316
Collana dell'Adattamento, 316
Collana delle Palle di Fuoco, 316
Collana dello Strangolamento, 316
Collana dell'Aria Salubre, 339
Corda da Arrampicata, 339
Corda dell'Intralciamento, 339
Corda Strozzatrice, 339
Corno del Valhalla, 339
Corno di Distruzione, 339
Cubo di Forza, 339
Cubo di protezione dal freddo, 340

Elmo del Movimento subacqueo, 318

Elmo del Teletrasporto, 318
Elmo della Comprensione dei Linguaggi, 318
Elmo della Lucentezza, 318
Elmo della Telepatia, 318

Faretra Efficiente, 340
Fasce di Ferro del Vincolo, 340
Filatterio contro i non morti, 340
Filatterio della giovinezza, 340
Filtro d'Amore, 328
Filtro Scopritesori, 328
Fortezza Istantanea, 340
Freccia localizzante, 341

Gemma della Luminosità, 316
Gemma della Vista, 317
Gemma Elementale, 316
Gioiello Attiramostri, 317
Guanti Afferra Proiettili, 318
Guanti del Nuoto e della Scalata, 318
Guanti del Potere orchesco, 318
Guanti della Destrezza, 319
Guanti Maldestri, 319

Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria, 341
Incenso della meditazione, 341
Incenso dell'Ossessione, 341

Lanterna della Rivelazione, 341

Mantella del Ciarlatano, 331
Mantello degli Elfi, 331
Mantello del Pipistrello, 331
Mantello dell'Aracnide, 331
Mantello della Manta, 331
Mantello della Resistenza agli Incantesimi, 332
Mantello della velenosità, 332
Mantello di Distorsione, 331
Mantello di Protezione, 332
Manuale dei Golem, 333
Manuale dell'esercizio fisico, 334
Manuale della buona salute, 333
Manuale della velocità di azione, 333
Mazzo delle Illusioni, 341
Mazzo delle Meraviglie, 342
Medaglione dei Pensieri, 317
Medaglione della Caduta piuma, 317
Miniatura dal Potere Meraviglioso, 343
Munizione dell'Uccisione, 344

Occhi Affascinanti, 332
Occhi dell'Aquila, 332
Occhi della pietrificazione, 332
Occhi della Vista Dettagliata, 332
Occhiali da Notte, 332
Oggetti Magici
    Amuleto Antiveleno, 315
    Amuleto della Cancrena, 315
Olio di Affilatezza, 328
Olio di Forma Eterea, 328
Olio di Scivolosità, 328

Palla di Cristallo, 344
Palla di Cristallo ipnotica, 344
Pantofole del Ragno, 319
Pergamena degli Incantesimi, 344
Pergamena protettiva contro gli elementali, 345
Pergamena protettiva contro i licantropi, 345
Pergamena protettiva contro i non morti, 345
Pergamena protettiva contro la magia, 345
Perla del Potere, 345
Perla della Saggezza, 317
Pietra Arcana, 345
Pietra del Controllo degli Elementali della Terra, 345
Pietra del Peso, 345
Pietra della Buona Sorte, 345
Piffero delle Fogne, 345
Piffero dello Spavento, 346
Pigmenti delle Meraviglie, 346
Piuma Arcana, 346
Polvere dell'Aridità, 347
Polvere della Sparizione, 347
Polvere dello Starnuto e del Soffocamento, 347
Polvere Rivelatrice, 347
Portale Cubico, 347
Pozione della Chiaraudienza animale, 326
Pozione della chiaroveggenza animale, 326
Pozione della Levitazione, 327
Pozione della Longevità, 327
Pozione della Metamorfosi, 327
Pozione dell'Inganno, 327
Pozione dell'invulnerabilità, 327
Pozione di Amicizia con gli Animali, 326
Pozione di Arrampicata, 326
Pozione di Controllo degli animali, 327
Pozione di Controllo dei draghi, 327
Pozione di Controllo dei non morti, 327
Pozione di Controllo delle persone, 327
Pozione di Controllo delle piante, 327
Pozione di Crescita, 327
Pozione di Eroismo, 327
Pozione di Forma Gassosa, 327
Pozione di Forza dei Giganti, 327
Pozione di Guarigione, 327
Pozione di Invisibilità, 327
Pozione di Lettura del Pensiero, 327
Pozione di Resistenza, 327
Pozione di Respirare Sott'Acqua, 327
Pozione di Rimpicciolimento, 327
Pozione di Veleno, 328
Pozione di Velocità, 328
Pozione di Volo, 328
Pozzo dei Molti Mondi, 347

Rete Intralciante, 347
Rete intrappolante, 347

Scarabeo della Morte, 317
Scarabeo di Protezione, 317
Scopa del Volo maledetto, 348
Scopa dell'Attacco animato, 347
Scopa Volante, 348
Sfera dell'Annientamento, 348
Solvente Universale, 348
Specchio della Duplicazione, 348
Specchio dell'Abilità mentale, 348
Specchio Intrappola Vita, 348
Spilla della Difesa, 317
Stivali Alati, 319
Stivali Danzanti, 319
Stivali degli Elfi, 319
Stivali dell'Inverno, 319
Stivali della Corsa e del Salto, 319
Stivali della Levitazione, 319
Stivali della Velocità, 319

Talismano del Bene puro, 317
Talismano del Male estremo, 317
Talismano della Salute, 317
Talismano della Sfera, 317
Talismano di Protezione dal Veleno, 317
Tamburi del Panico, 349
Tamburi dello Stordimento, 349
Tappeto Volante, 349
Tomo del Pensiero Limpido, 334
Tomo dell'Autorità e dell'Influenza, 334
Tomo della Comprensione, 334
Tunica degli Occhi, 332
Tunica degli Oggetti Utili, 333
Tunica dei Colori Scintillanti, 332
Tunica del Mimetismo, 332
Tunica delle Stelle, 333
Tunica dell'Arcimago, 332
Tunica dell'Indebolimento, 332
Turibolo dell'Evocazione maledetta, 349
Turibolo Elementale dell'aria, 349

Unguento Ristorativo, 349

Vano Portatile, 349
Ventaglio Arcano, 350
Verga del Colpo possente, 325
Verga dell'Ammaliamento, 325
Verga dell'Assorbimento, 325
Verga della Forza Sovrana, 325
Verga della Prontezza, 326
Verga della Sicurezza, 326
Verga della Sovranità, 326
Verga Inamovibile, 325
Verga Tentacolare, 326

Zainetto Pratico, 350
Zappa dei Titani, 350
Zoccoli della Velocità, 350
Zoccoli dello Zefiro, 350

Ci sono 373 voci in questo indice

Lista dei Mostri

Aboleth, 377
Albero Risvegliato, 524
Alce, 524
Alce Gigante, 524
Ameba Paglierina, 485
Androsfinge, 507
Angelo Deva, 378
Angelo, Planetar, 379
Angelo, Solar, 379
Ankheg, 381
Aquila, 525
Aquila Gigante, 525
Armatura Animata, 492
Arpia, 381
Avvoltoio, 525
Avvoltoio Gigante, 525
Azer, 382

B.O.C., 385
Babbuino, 526
Balor, 392
Banshee, 383
Basilisco, 383
Becco d'Ascia, 526
Behir, 384
Blatta Esplosiva, 385
Bugbear, 386
Bulette, 386

Campione Gablin, 452
Cane della Morte, 526
Cane Intermittente, 526
Caprone, 527
Caprone Gigante, 527
Cavaliere Nero, 387
Cavallo da Corsa, 527
Cavallo da Guerra, 527
Cavallo da Tiro, 528
Cavallo Marino Gigante, 528
Centauro, 388
Cervo, 528
Chimera, 388
Chuul, 389
Cinghiale, 528
Cinghiale Gigante, 528
Cinghiale Mannaro, 475
Coboldo, 390
Coccodrillo, 529
Coccodrillo Gigante, 529
Cockatrice, 390
Corvo, 529
Couatl, 391
Cubo Gelatinoso, 485
Cumulo Strisciante, 391

Demogorgone, 393
Destriero da Incubo, 399
Diavolo Barbuto, 400
Diavolo Cornuto, 401
Diavolo d'Ossa, 404
Diavolo del Ghiaccio, 403
Diavolo della Fossa, 401
Diavolo delle Catene, 400
Diavolo Spinoso, 404
Dinolupo (Metalupo, 533
Divora Cervelli, 408
Djinni, 454
Dobi, 409
Donnola Gigante, 529
Doppelganger, 409
Drago Bianco Adulto, 411
Drago Bianco Antico, 411
Drago Bianco Cucciolo, 413
Drago Bianco Giovane, 412
Drago Blu Adulto, 414
Drago Blu Antico, 413
Drago Blu Cucciolo, 415
Drago Blu Giovane, 415
Drago d'Argento Adulto, 425
Drago d'Argento Antico, 424
Drago d'Argento Cucciolo, 426
Drago d'Argento Giovane, 426
Drago d'Oro Adulto, 430
Drago d'Oro Antico, 429
Drago d'Oro Cucciolo, 431
Drago d'Oro Giovane, 431
Drago d'Ottone Adulto, 433
Drago d'Ottone Antico, 432
Drago d'Ottone Cucciolo, 434
Drago d'Ottone Giovane, 433
Drago di Bronzo Adulto, 427
Drago di Bronzo Antico, 427
Drago di Bronzo Cucciolo, 429
Drago di Bronzo Giovane, 428
Drago di Rame Adulto, 435
Drago di Rame Antico, 434
Drago di Rame Giovane, 436
Drago Giallo Antico, 415
Drago Nero Adulto, 417
Drago Nero Antico, 416
Drago Nero Cucciolo, 418
Drago Nero Giovane, 418
Drago Porpora Antico, 418
Drago Rosso Adulto, 420
Drago Rosso Antico, 419
Drago Rosso Cucciolo, 421
Drago Rosso Giovane, 421
Drago Verde Adulto, 422
Drago Verde Antico, 422
Drago Verde Cucciolo, 424
Drago Verde Giovane, 423
Dretch, 394
Driade, 438
Drider, 438
Duergar, 439

Efreeti, 455
Elefante, 530
Elementale del Fuoco, 444
Elementale del Fuoco Generico, 441
Elementale dell'Acqua, 442
Elementale dell'Acqua Generico, 440
Elementale dell'Acqua Maggiore, 441
Elementale dell'Acqua Minore, 443
Elementale dell'Aria, 443
Elementale dell'Aria Generico, 440
Elementale della Terra, 444
Elementale della Terra Generico, 441
Erinni, 405
Ettercap, 445
Ettin, 445

Falco, 530
Falco di Sangue, 530
Fantasma, 446
Fauci Gorgoglianti, 447
Fenice, 448
Fioritura Ossea, 448
Fungo Stridente, 449
Fungo Violetto, 449
Fuoco Fatuo, 450
Fustigatore, 451

G.E.C., 453
Gablin, 452
Gargoyle, 453
Gatto, 530
Ghast, 455
Ghoul, 456
Ghoul, Madre, 456
Ghoul, Nero, 456
Ghoul, putrescente, 457
Gigante del Fuoco, 458
Gigante del Gelo, 458
Gigante delle Nuvole, 459
Gigante delle Tempeste, 460
Gigante di Collina, 457
Gigante di Pietra, 460
Ginosfinge, 508
Glabrezu, 394
Globulo, 462
Gnoll, 461
Gnomo delle Profondità, 462
Goblin, 463
Golem di Argilla, 463
Golem di Carne, 464
Golem di Ferro, 465
Golem di Pietra, 465
Gorgone, 466
Granchio Gigante, 531
Grick, 467
Grifone, 467
Grimlock, 468
Guardiano Protettore, 468
Gufo, 531
Gufo Gigante, 531

Hezrou, 395
Hobgoblin, 469

Idra, 470
Iena, 531
Iena Gigante, 532
Imp, 406
Ippogrifo, 470

Kraken, 471

Lamia, 472
Lemure, 406
Leone, 532
Lich, 472
Lucertola, 532
Lucertola Gigante, 532
Lucertoloide, 473
Lupo, 533
Lupo Invernale, 533
Lupo Mannaro, 475

Maledetti immortale, 474
Mammut, 533
Manticora, 478
Manto Assassino, 478
Mantoscuro, 479
Marilith, 396
Mastino, 534
Medusa, 480
Mefito di Ghiaccio, 481
Mefito di Magma, 481
Mefito di Polvere, 482
Mefito di Vapore, 482
Megera Marina, 483
Megera Notturna, 483
Megera Verde, 484
Melma Grigia, 486
Mimic, 487
Minotauro, 488
Mulo, 534
Mummia, 489
Mummia Sovrana, 489

Naga Guardiano, 491
Naga Spirituale, 491
Nalfeshnee, 396

Ogre, 493
Ombra, 493
Omuncolo, 494
Oni, 494
Orca, 526
Orchetto, 494
Orco, 495
Orcus, 397
Orrore Arrampicamuri, 495
Orso Bruno, 534
Orso delle Caverne, 535
Orso Mannaro, 476
Orso Nero, 534
Orso Polare, 534
Orsogufo, 496
Orsogufo Saggio, 497
Otyugh, 497

Paladino Gablin, 452
Panoptikhan, 498
Pantera, 535
Pegaso, 499
Persecutore Invisibile, 499
Personaggi Non Giocanti, 546
Pirana, 530
Plesiosauro, 407
Pony, 535
Progenie Vampirica, 518
Protoplasma Nero, 487
Pseudodrago, 500

Quasit, 398

Ragno, 535
Ragno Fase, 535
Ragno Gigante, 536
Ragno Lupo Gigante, 536
Rakshasa, 501
Rana, 536
Rana Gigante, 537
Ratto, 537
Ratto Gigante, 537
Ratto Gigante ammalato, 537
Ratto Mannar, 476
Razziamorti, 501
Remorhaz, 502
Rinoceronte, 538
Rospo Gigante, 538
Rugginofago, 503

Sahuagin, 503
Salamandra, 504
Satiro, 505
Scarabeo di Fuoco Gigante, 538
Scheletro, 505
Scheletro di Cavallo da Guerra, 506

Scheletro di Minotauro, 506
Sciacallo, 538
Sciame di Centopiedi, 539
Sciame di Corvi, 539
Sciame di Insetti, 539
Sciame di Pipistrelli, 540
Sciame di Pirana, 539
Sciame di Ragni, 540
Sciame di Ratti, 540
Sciami, 539
Scimmia, 541
Scimmione, 542
Scimmione Gigante, 542
Scorpione, 542
Scorpione Gigante, 542
Segugio Infernale, 506
Serpente Costrittore, 542
Serpente Costrittore Gigante, 543
Serpente Velenoso, 543
Serpente Velenoso Gigante, 543
Serpente Volante, 543
Sibilante, 508
Spada Volante, 492
Spiritello, 509
Squalo Cacciatore, 544
Squalo Corallino, 544
Squalo Gigante, 544
Strige, 544
Strige (Uccello Stigeo), 510
Succube, 510

Tappeto del Soffocamento, 492
Tarrasque, 511
Tasso, 544
Tasso Gigante, 545
Teschio Fiammeggiante, 512
Testuggine Dragona, 512
Tigre, 545
Tigre dai Denti a Sciabola, 545
Tigre Mannara, 477
Tirannosauro, 407
Topi, La, 513
Torciascura, 513
Triceratopo, 408
Troll, 514
Tàhil, 437

Unicorno, 516
Uomo Acquatico, 514
Uomo Albero (Arborom), 515
Uomo Magma (Magmin), 515

Vampiro, 517
Verme Purpureo, 519
Verme Strisciante Tentacolato, 520
Vermi delle carne, 519
Vespa Gigante, 545
Viverna, 521
Vrock, 399

Wight, 521
Worg, 546
Wraith, 522

Xorn, 522

Zombi, 523
Zombi Ogre, 524

Ci sono 326 voci in questo indice