



D&D

SUPPLEMENTO PER IL GIOCATORE



DUNGEONS & DRAGONS

Create personaggi eroici dotati di grandi poteri elementali con questo supplemento
per il più grande gioco di ruolo del mondo

RICONOSCIMENTI

SASQUATCH GAME STUDIO

Designer: Richard Baker, Robert J. Schwalb, Stephen Schubert
Editing: David Noonan, Stacy Janssen
Illustrazioni Interne: Mark Behm, Eric Belisle, Noah Bradley, Anna Christenson, Emrah Elmasli, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Lee Smith

WIZARDS OF THE COAST

Direttori Creativi D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Responsabile Editing: Jeremy Crawford
Design Aggiuntivo: Rodney Thompson, Peter Lee, Matt Sernett
Produzione: Greg Bilsland
Direttori Artistici: Kate Irwin, Shauna Narciso
Illustrazione Copertina: Raymond Swanland
Design Grafico: Emi Tanji, Matthew Stevens
Correzione Bozze: Jennifer Clarke Wilkes
Manager di Progetto: Neil Shinkle, John Hay
Servizi di Produzione: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman
Brand e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd
Playtester: Teos Abadia, Robert Alaniz, Rory Alexander, Jay Anderson, Paul Baalham, Stacy Bermes, Joseph Bloch, Carlo Bosticco, Ken Breese, Tim Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green, T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes, Matthew Jording, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff, Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas, John Proudfoot, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E Simpson Jr, Pieter Sleijpen



IN COPERTINA

Scatenando la sua potenza arcana, il mago ARPista Zelraun Roaringhorn si erge a contrastare la cataclismica potenza della Profetessa dell'Aria, Aerisi Kalinoth, e del Culto dell'Odio Urlante, in questa scena illustrata da Raymond Swanland.

Pubblicazione: Novembre 2019

Attenzione: Per un uso sicuro della magia elementale, ricordate le indicazioni seguenti. Potete bere l'acqua, ma non il fuoco. Potete respirare l'aria, ma non la terra. Potete camminare sulla terra, ma non sull'acqua (a meno che non abbiate un paio di stivali o un incantesimo adeguati). Potete fare molte cose con il fuoco, ma quasi tutte sono pessime idee.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Princes of the Apocalypse, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Edizione italiana: Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), ITALY. Traduzione in lingua italiana © 2019 Wizards of the Coast LLC

Sasquatch Game Studio and the Sasquatch Game Studio logo are trademarks of Sasquatch Game Studio LLC.

INDICE

CAPITOLO 1: RAZZE	3
Aarakocra	3
Genasi	5
Gnomo delle Profondità	8
Goliath	10
CAPITOLO 2: INCANTESIMI	11
Liste degli Incantesimi	11
Descrizione degli Incantesimi	15

PREFAZIONE

Nell'avventura *Principi dell'Apocalisse*, la minaccia cosmica del Male Elementale incombe su Forgotten Realms. Questo supplemento fornisce ai personaggi giocanti nuove opzioni per quell'epica campagna. Se il Dungeon Master lo consente, queste opzioni possono essere usate anche in altre campagne.

I genasi del capitolo 1 e tutti gli incantesimi del capitolo 2 compaiono nelle appendici di *Principi dell'Apocalisse*.



EDIZIONE ITALIANA ASMODEE ITALIA S.R.L.

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Chiara Battistini

Impaginazione: Davide Ruini



TEAM DI PRODUZIONE GALE FORCE NINE

Capo Progetto: Matthew Vaughan

Team di Sviluppo: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks

Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti

CAPITOLO 1: RAZZE



QUESTO CAPITOLO PRESENTA TRE NUOVE razze che vanno ad aggiungersi a quelle del *Player's Handbook*: gli aarakocra, i genasi e i goliath. È inclusa anche una sotorazza degli gnomi, quella degli gnomi delle profondità. Queste nuove opzioni sono disponibili per i giocatori al momento della creazione dei personaggi, purché il DM consenta il loro uso nella sua campagna.

AARAKOCRA

Isolati sulle cime montane o sugli alberi più alti, gli aarakocra (a volte chiamati uomini uccello) sono creature che suscitano paura e meraviglia. Molti aarakocra non sono nemmeno originari del Piano Materiale: provengono da un mondo oltrestante, dai cieli sconfinati del Piano Elementale dell'Aria. Sono immigrati, profughi, avanguardie ed esploratori e i loro avamposti fungono da teste di ponte in un mondo che ai loro occhi appare strano e alieno.

BECCO E PIUME

Visti dal basso, gli aarakocra sono simili a grossi uccelli. Soltanto quando planano per appollaiarsi su un ramo o per camminare a terra rivelano il loro aspetto umanoide. Un aarakocra in piedi può arrivare a un'altezza di 1,5 metri ed è dotato di gambe lunghe ed esili che terminano con degli speroni affilati.

Il corpo è coperto di un piumaggio che solitamente è indicativo della tribù d'appartenenza. I maschi hanno piume dai colori sgargianti, che possono variare dal rosso all'arancione o al giallo. Le piume delle femmine sono di colori generalmente più spenti, come il marrone e il grigio. Le loro teste completano l'aspetto da volatile, essendo simili alla testa di un'aquila o di un pappagallo, con marcate varianti tribali.

GUARDIANI DEI CIELI

Gli aarakocra si sentono a loro agio soprattutto nei cieli. Possono trascorrere lunghe ore o addirittura giorni interi in aria, bloccando le ali in posizione e lasciando che siano le correnti termiche a sorreggerli in volo. In battaglia, volano in modo dinamico e acrobatico, spostandosi con una velocità e una grazia rimarchevoli e tuffandosi in picchiata per sferzare gli avversari con le loro armi o i loro speroni prima di rialzarsi in volo.

Una volta in aria, un aarakocra abbandona il cielo a malincuore. Sul loro piano natio, possono volare per giorni o per mesi interi, atterrando soltanto per deporre le uova e sfamare i loro piccoli prima di spiccare di nuovo il volo. Quelli che riescono a farsi strada fino a un mondo del Piano Materiale lo considerano un luogo strano. A volte dimenticano o ignorano le distanze verticali e non possono che commiserare le misere creature terrene costrette a vivere e a faticare sulla terraferma.

INDOLE DA VOLATILE

La somiglianza degli aarakocra agli uccelli non si limita ai tratti fisici. Gli aarakocra mostrano molti atteggiamenti tipici degli uccelli comuni. Sono ossessionati dal loro piumaggio e si prendono cura delle piume in continuazione, pulendole e spulciandole dai piccoli insetti che potrebbero avere raccolto involontariamente. Quando si degnano

di calare dal cielo, spesso lo fanno nei pressi di uno specchio d'acqua dove possono catturare qualche pesce o fare il bagno.

Molti aarakocra alternano le loro parole a fischi e cinguettii, rumori che usano per enfatizzare ciò che dicono o trasmettere sfumature, proprio come un umano farebbe attraverso le espressioni facciali e i gesti. Un aarakocra può cedere alla frustrazione quando la gente non riesce a cogliere le sue sfumature: la minaccia di un aarakocra potrebbe essere interpretata come uno scherzo e viceversa.

Il concetto di proprietà sfugge a buona parte degli aarakocra. Dopotutto, chi può dirsi proprietario del cielo? Anche quando viene loro spiegata, la nozione di proprietà resta per loro qualcosa di fumoso. Ne consegue che gli aarakocra che interagiscono poco con le altre razze potrebbero rivelarsi un fastidio quando calano dal cielo per ghermire i capi di bestiame o saccheggiare i raccolti portandosi via frutti e grano. Gli oggetti luccicanti e brillanti attirano la loro attenzione in modo particolare. Per loro è difficile non raccogliere un tesoro e non riportarlo nel loro insediamento al puro scopo di usarlo come decorazione. Se un aarakocra trascorre qualche anno presso le altre razze, può imparare a sopprimere questi impulsi.

Il confinamento fa impazzire gli aarakocra. Essere costretti a terra, intrappolati sottoterra o imprigionati nella gelida e spietata terra è un tormento a cui ben pochi aarakocra possono reggere. Anche quando sono appollaiati su un ramo alto o riposano nelle loro dimore d'alta montagna sembrano sempre all'erta: i loro occhi guizzano in continuazione e i loro corpi sono pronti a spiccare il volo.

TERRE D'ORIGINE

Molti aarakocra vivono sul Piano Elementale dell'Aria. Gli aarakocra possono essere attratti sul Piano Materiale, a volte per inseguire un nemico o per sventare una trama che i loro nemici hanno messo in atto laggiù. Un incidente potrebbe anche far precipitare un nido di aarakocra su un mondo di quel piano. Alcuni si fanno strada fino a un mondo del genere attraverso i portali che si aprono sul loro piano natio e fanno il nido in alta montagna o tra le fronde di un'antica foresta.

Quando varie tribù di aarakocra si stabiliscono in un'area, condividono un territorio di caccia che si estende fino a un'area con lato di 150 km, dove ogni tribù va a caccia nei territori più vicini alla propria colonia, spingendosi più lontano qualora le prede inizino a scarseggiare.

Una tipica colonia è composta da un grosso nido a cielo aperto fatto di rampicanti intrecciati. L'esemplare più anziano funge da capotribù con il sostegno di uno sciamano.

GRANDI PROPOSITI

Gli aarakocra amano la pace e la solitudine. Molti di loro non si curano di interagire con gli altri popoli e ancora meno di trascorrere del tempo sulla terraferma. Per questo motivo, le circostanze che inducono un aarakocra a lasciare la sua tribù per intraprendere la carriera dell'avventuriero devono essere davvero straordinarie. Né i tesori né la gloria sono sufficienti ad attirarlo lontano dalla sua tribù; una grave minaccia per il suo popolo, una missione di vendetta o una catastrofe sono solitamente le motivazioni che spingono un aarakocra a intraprendere il cammino dell'avventuriero.

Due specifiche circostanze potrebbero indurre un aarakocra a intraprendere un'avventura. Innanzitutto, gli

GLI AARAKOCRA IN FORGOTTEN REALMS

Gli aarakocra non hanno mai attecchito troppo in Faerûn e dispongono soltanto di quattro colonie principali: sui Monti della Stella all'interno della Grande Foresta, sui Corni Tempestosi del Cormyr, sulle Montagne dei Garofani del Golfo di Vilhon e sulle Scogliere Brumose del Chult.

Le colonie stabilite sui Monti della Stella, quelle più vicine alla Valle del Dessarin, ospitavano una comunità isolazionista e ben protetta, i cui membri venivano avvistati solo quando sorvolavano i cieli della Grande Foresta. Un drago verde crudele e rapace spazzò via buona parte della popolazione e disperse i sopravvissuti. Questi aarakocra e i loro discendenti hanno giurato vendetta contro il drago e potrebbero essere avvistati mentre setacciano le terre del Nord e del Cormyr alla ricerca del loro nemico.

L'unico insediamento rimanente sorge sulle pendici meridionali dei Monti della Stella, presso la sorgente del Fiume dell'Unicorno: è chiamato Ultimo Nido e ospita varie dozzine di aarakocra. Di recente, gli anziani degli aarakocra hanno percepito un cambiamento nei venti prevalenti e considerano questo cambiamento un brutto presagio.

A differenza degli aarakocra in altri mondi del Piano Materiale, gli aarakocra dei Reami raramente si recano sul Piano Elementale dell'Aria.

aarakocra hanno un legame di vecchia data con i Duchi del Vento di Aqaa. Gli individui più degni di nota a volte onorano quel legame e potrebbero mettersi in cerca dei pezzi mancanti della *Verga delle Sette Parti*, i resti di un artefatto fabbricato dai Duchi del Vento molto tempo fa per sconfiggere il mostruoso campione della Regina del Caos, Miska il Ragno Lupo. Quando la verga affondò nelle carni di Miska, il caos nel sangue della creatura ridusse la verga in pezzi e li disperse in tutto il multiverso. Recuperare i pezzi significa assicurarsi l'onore e la stima dei vaati che la forgiarono e potrebbe consentire di ripristinare un'arma di difesa molto potente contro gli agenti del male elementale.

Inoltre, gli aarakocra sono nemici giurati della terra elementale, e soprattutto dei gargoyle al servizio di Ogrémoch, il Principe della Terra. Il termine per gargoyle in Aarakocra significa all'incirca "roccia volante" e le battaglie che infuriano tra aarakocra e gargoyle sui Piani Elementalari della Terra e dell'Aria a volte si riversano su un mondo del Piano Materiale. Gli aarakocra di quel piano potrebbero lasciare le loro colonie per prestare aiuto ad altri umanoidi votati a combattere i cultisti della terra e a contrastare i loro sforzi.

NOMI DEGLI AARAKOCRA

Come accade per buona parte del loro linguaggio, i nomi degli aarakocra sono una sequenza di schiocchi, trilli e cinguettii che le altre razze hanno grosse difficoltà a riprodurre. Solitamente un nome è composto da due o quattro sillabe in cui le vocali fungono da connettori. Quando interagiscono con le altre razze, gli aarakocra possono usare i soprannomi ricevuti dalle creature che incontrano o forme abbreviate dei loro nomi completi.

Un aarakocra di qualsiasi sesso può usare uno dei seguenti nomi abbreviati: Aera, Aial, Aur, Deekek, Errk, Heehk, Ikki, Kleeck, Oorr, Ouss, Quaf, Quierk, Salleek, Urreek o Zeed.

TRATTI DEGLI AARAKOCRA

Un aarakocra condivide alcuni tratti con gli altri esemplari della sua razza. Essere in grado di volare a grande velocità fin dal 1° livello è un vantaggio straordinariamente efficace



in certe circostanze ed estremamente pericoloso in altre. Di conseguenza, prima di consentire a un giocatore di interpretare un aarakocra, il DM dovrà riflettere attentamente.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un aarakocra aumenta di 2 e quello di Saggezza aumenta di 1.

Età. Gli aarakocra raggiungono la maturità all'età di 3 anni. In confronto agli umani, hanno un arco vitale breve e raramente vivono più di 30 anni.

Allineamento. La maggior parte degli aarakocra è buona e raramente sceglie di schierarsi in termini di legge e di caos. I capitribù e i guerrieri potrebbero essere legali, mentre gli esploratori e gli avventurieri potrebbero tendere al caotico.

Taglia. Un aarakocra è alto circa 1,5 metri. Il corpo di un aarakocra è sottile e leggero e pesa tra i 40 e i 50 kg. Un aarakocra è una creatura di taglia Media.

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

Volo. Un aarakocra possiede una velocità di volare di 15 metri. Per usare questa velocità, non può indossare un'armatura media o pesante.

Speroni. Un aarakocra è competente nei suoi colpi senz'armi, che infliggono 1d4 danni taglienti quando colpiscono.

Lingue. Un aarakocra può parlare, leggere e scrivere in Comune, Aarakocra e Auran.

BACKGROUND DEGLI AARAKOCRA

I background più appropriati per gli aarakocra includono il forestiero, l'eremita e il sapiente.

Le piccole colonie in cui vivono gli aarakocra sono insulari e remote ed è molto raro che un aarakocra decida di vivere lontano dal suo nido. Sui Monti della Stella della Grande Foresta in Forgotten Realms, soltanto qualche dozzina di aarakocra vive lontana dai nidi delle famiglie. Quegli aarakocra che lo fanno solitamente sono ranger o guerrieri, che pattugliano costantemente l'area alla ricerca di minacce esterne.

GENASI

Quei pochi che pensano agli altri piani d'esistenza spesso li considerano dei reami remoti e distaccati, ma in realtà l'influenza planare è percepibile in tutto il mondo. A volte si manifesta in alcuni esseri che, a seguito di un incidente di nascita, ricevono il potere dei piani nel loro sangue. Tra queste creature, vanno annoverati i genasi, il frutto delle unioni tra geni e mortali.

I Piani Elementalari sono spesso luoghi inospitali per chi ha avuto origine sul Piano Materiale: masse di terra

schiaccianti, fiamme incandescenti, cieli sterminati e mari sconfinati rendono pericolose anche le visite più brevi a questi luoghi. I potenti geni, tuttavia, non hanno di questi problemi quando si avventurano nel mondo dei mortali. Si adattano bene agli elementi mescolati del Piano Materiale, a cui spesso fanno visita (di loro spontanea volontà o obbligati dalla magia). Alcuni geni possono anche adottare fattezze da mortale e viaggiare in incognito.

Nel corso di queste visite, un mortale può attirare l'attenzione di un genio. Nascono amicizie, si intrecciano storie d'amore e a volte nasce anche un figlio. Questi figli sono i genasi: individui legati a due mondi, ma che non appartengono né all'uno, né all'altro. Alcuni genasi nascono dall'unione tra geni e mortali, altri hanno due genesi come genitori e altri casi più rari contano un genio nelle generazioni passate dell'albero genealogico, il cui retaggio elementale è rimasto assopito nell'arco delle generazioni intermedie.

Di tanto in tanto, i genasi vengono a crearsi a seguito dell'esposizione a un flusso di potere elementale, attraverso fenomeni come un'eruzione dei Piani Interni o una convergenza planare. L'energia elementale satura tutte le creature che si trovano nell'area e può alterare la natura di quelle creature quanto basta da far sì che i figli da esse generati con altri mortali nascano come genasi.

EREDI DEL POTERE ELEMENTALE

I genasi ereditano qualcosa da entrambi i lati della loro duplice natura. Assomigliano agli umani ma hanno la pelle di un colore insolito (rossa, verde, blu o grigia) e in loro c'è qualcosa di strano. Il sangue elementale che scorre nelle loro vene si manifesta diversamente in ogni genasi, spesso in forma di potere magico.



Da una certa distanza, un genasi può solitamente spacciarsi per umano. Chi discende dalla terra o dall'acqua tende a essere di corporatura più pesante, mentre chi proviene dall'aria o dal fuoco tende a essere più snello. Uno specifico genasi potrebbe mostrare alcuni tratti tipici del suo genitore mortale (le orecchie a punta di un elfo, la corporatura tozza e la folta barba di un nano, le mani e i piedi piccoli di un halfling, gli occhi grandi di uno gномо e così via).

I genasi non hanno quasi mai contatti con i loro genitori elementali. È raro che i geni provino interesse per le loro progenie, che considerano solo un incidente di percorso. Molti non provano alcun sentimento nei confronti dei loro figli genasi.

Alcuni genasi vivono da reietti e vengono esiliati per il loro aspetto inquietante e le loro strane magie, oppure assumono il comando di umanoidi selvaggi o di uno strano culto nelle terre selvagge. Altri conquistano posizioni di grande influenza, specialmente là dove gli esseri elementali vengono venerati. Alcuni genasi lasciano il Piano Materiale per trovare rifugio nelle dimore dei geni che li hanno generati.

SELVAGGI E VOLITIVI

È raro che i genasi abbiano un carattere insicuro: si considerano all'altezza di quasi tutte le sfide che incontrano sul loro cammino. Questa certezza può manifestarsi come aggraziata sicurezza nelle proprie forze in un genasi e come spietata arroganza in un altro. Questa fiducia in se stessi può a volte accecare i genasi e indurli a ignorare certi rischi: i loro grandi piani spesso finiscono per mettere nei guai sia loro che chi sta loro intorno.

Troppi fallimenti possono intaccare anche la smisurata opinione che un genasi ha di se stesso, quindi un genasi si impone costantemente di migliorare, di affinare i suoi talenti e di perfezionare le sue arti.

TERRE DEI GENASI

I genasi sono esseri rari e potrebbero trascorrere tutta la vita senza mai incontrare un altro membro della loro specie. Non esistono grandi città o imperi dei genasi. È raro che i genasi abbiano una loro comunità: solitamente adottano le culture e le società in cui sono nati. Più strano è il loro aspetto, più avranno difficoltà a farlo. Molti genasi si perdono nelle città più affollate, dove difficilmente i loro tratti peculiari potranno stupire chi è abituato alla presenza di molte razze.

Chi vive nelle terre di frontiera, tuttavia, avrà maggiori difficoltà. La gente di quei luoghi tende a non accettare le differenze. A volte un atteggiamento scostante o uno sguardo diffidente sono la cosa migliore in cui un genasi può sperare; nei luoghi più arretrati, i genasi devono fare i conti con un ostracismo dichiarato e perfino con atti di violenza da parte di coloro che li scambiano erroneamente

GENASI SU ATHAS

Anche se qualsiasi mondo dotato di uno o più piani elementali può ospitare i genasi, su Athas, il mondo dell'ambientazione di Dark Sun, le forze elementali esercitano una maggiore influenza rispetto a quella esercitata sugli altri mondi. In quanto individui toccati dal potere elementale, i genasi sono considerati veggenti, profeti ed eletti. La nascita di un genasi, che si tratti di uno schiavo, di un nobile o di un membro di una tribù del deserto, è considerato un evento di buon auspicio. Molti Athasian credono che un genasi sia destinato a compiere grandi cose... o cose terribili.

per degli immondi. Di fronte a una vita dura come questa, i genasi spesso scelgono l'isolamento e si stabiliscono sulle montagne, nelle foreste, nei pressi di un lago o sottoterra.

Molti genasi dell'aria e del fuoco nei Reami sono discendenti dei djinn e degli efreet che un tempo regnavano sul Calimshan. Quando quei sovrani furono spodestati, i loro figli di stirpe planare si dispersero. Nel corso di migliaia di anni, i loro discendenti si diffusero nelle altre terre. Anche se tutt'altro che figure comuni, i genasi dell'aria e del fuoco tendono a frequentare le regioni occidentali di Faerûn, lungo la costa del Calimshan e più a nord, fino alla Costa della Spada, o più a est, nelle Terre Centrali Occidentali. Alcuni scelgono anche di restare nella loro terra natia.

D'altro canto, i genasi dell'acqua e della terra non hanno una storia che li accomuni. I singoli individui hanno difficoltà a risalire al loro lignaggio e le discendenze di sangue a volte saltano una generazione o due. Molti genasi della terra hanno avuto origine nel Nord e si sono diffusi altrove da quelle terre. I genasi dell'acqua provengono dalle aree costiere e la loro maggiore concentrazione è situata nelle regioni che circondano il Mare delle Stelle Cadute.

La remota terra di Zakhara è nota soltanto nelle leggende alla maggior parte degli abitanti di Faerûn. Laggiù i geni e gli incantatori stringono patti di ogni genere e da tali patti possono spesso avere origine dei genasi, figure che sono fonte di grandi meraviglie e grandi sventure nella storia di quella terra.

NOMI DEI GENASI

I genasi usano le convenzioni dei nomi usate dai popoli in cui sono cresciuti. In seguito potrebbero assumere dei nomi caratteristici che simboleggino il loro retaggio, come Fiamma, Brace, Onda o Onice.

TRATTI DEI GENASI

Un personaggio genasi ha alcune peculiarità in comune con tutti gli altri genasi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un genasi aumenta di 2.

Età. I genasi maturano più o meno alla stessa velocità degli umani e raggiungono l'età adulta poco prima dei vent'anni. Vivono leggermente più a lungo degli umani e possono arrivare all'età di 120 anni.

Allineamento. I genasi sono indipendenti e autosufficienti e tendono verso un allineamento neutrale.

Taglia. La corporatura dei genasi può essere variegata quanto quella dei loro genitori mortali, ma normalmente tendono ad assomigliare agli umani e hanno un'altezza che varia tra 1,5 e 1,8 metri. Un genasi è una creatura di taglia Media.

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

Linguaggi. Un genasi può parlare, leggere e scrivere in Comune e in Primordiale. Il Primordiale è una lingua gutturale, ricca di sillabe aspre e consonanti dure.

Sottorazze. Nei mondi di D&D esistono quattro sottorazze principali di genasi: genasi dell'acqua, genasi dell'aria, genasi del fuoco e genasi della terra. Il giocatore deve scegliere una di queste sottorazze per il suo personaggio.

GENASI DELL'ACQUA

Lo sciabordio delle onde, lo spruzzo della schiuma marina al vento, le profondità dell'oceano... tutte queste cose toccano il cuore di un genasi dell'acqua, un individuo che ama vagare in libertà e va fiero della sua indipendenza, anche se altri potrebbero considerarlo egoista.

Molti genasi dell'acqua sembrano avere appena finito di fare il bagno: hanno la pelle e i capelli imperlati di umidità e il profumo della pioggia e dell'acqua cristallina. La pelle azzurra o verde è molto comune e spesso hanno gli occhi di colore azzurro-nero più grandi della media. I capelli di un genasi dell'acqua fluttuano nell'aria, galleggiando e ondeggiano come se il genasi si trovasse sott'acqua. Le voci di alcuni di questi genasi sono accompagnate da un riverbero in sottofondo che ricorda il canto delle balene o lo zampillare dei ruscelli.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un genasi dell'acqua aumenta di 1.

Resistenza all'Acido. Un genasi dell'acqua possiede resistenza ai danni da acido.

Anfibio. Un genasi dell'acqua può respirare in aria e in acqua.

Nuotare. Un genasi dell'acqua possiede una velocità di nuotare pari a 9 metri.

Richiamare l'Onda. Un genasi dell'acqua conosce il trucchetto *modellare acqua* (vedi il capitolo 2). Quando raggiunge il 3° livello, può inoltre lanciare l'incantesimo *creare o distruggere acqua* come incantesimo di 2° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Costituzione.

GENASI DELL'ARIA

Un genasi dell'aria discende dai djinn. È mutevole come il tempo atmosferico e può passare dalla calma alla furia scatenata senza alcun preavviso, anche se nemmeno quelle tempeste durano troppo.

I genasi dell'aria solitamente hanno la pelle, i capelli e gli occhi azzurri. Sono accompagnati da una brezza debole ma costante, che scompiglia i loro capelli e agita le loro vesti. Alcuni genasi dell'aria parlano con voce ansimante, accompagnata da un leggero riverbero. Alcuni sfoggiano strani disegni sulla pelle o sono dotati di cristalli che crescono sul cranio.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un genasi dell'aria aumenta di 1.

Respiro Senza Fine. Un genasi dell'aria può trattenere il respiro a tempo indeterminato fintanto che non è incapacitato.

Mescolarsi al Vento. Un genasi dell'aria può lanciare l'incantesimo *levitazione* una volta con questo tratto, non ha bisogno di componenti materiali e recupera la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questo incantesimo è Costituzione.

GENASI DEL FUOCO

Un genasi del fuoco ha ereditato l'umore volubile e la mente acuta degli efreet. Tende a essere impaziente e a prendere decisioni nel giro di un istante. Anziché nascondere i propri tratti caratteristici, li mette in evidenza.

Quasi tutti i genasi del fuoco emanano un forte calore, come se dentro di loro ardesse una fiamma, un'impressione rafforzata dalle tonalità rosso fiamma, nero carbone o grigio cenere della loro pelle. Quelli di aspetto più umano hanno dei capelli color rosso fuoco che si agitano quando il genasi è sottoposto a emozioni estreme; gli esemplari più esotici sfoggiano delle fiamme vere e proprie al posto della loro chioma. La voce di un genasi del fuoco può assomigliare al rumore di una fiamma crepitante e i suoi occhi risplendono quando si infuria. Alcuni emanano un vago odore di zolfo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un genasi del fuoco aumenta di 1.

Surovizione. Un genasi del fuoco in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse

BACKGROUND DEI GENASI

Ogni sottorazza dei genasi è caratterizzata da un temperamento diverso, che potrebbe rendere certi background più adatti di altri.

I **genasi dell'acqua** hanno quasi tutti qualche esperienza di lavoro a bordo o nei pressi dei vaselli navali. Sono ottimi marinai e pescatori. Come i genasi della terra, tuttavia, i genasi dell'acqua preferiscono la tranquillità e la solitudine; gli ampi tratti di costa sono le loro dimore naturali. Vanno e vengono quando vogliono, fanno quello che vogliono e raramente si sentono vincolati a qualsiasi cosa. I background migliori per un genasi dell'acqua includono l'eremita e il marinaio.

I **genasi dell'aria** vanno fieri del loro retaggio, a volte al punto di apparire sprezzanti. Possono agire in modo appariscente e amano attirare l'attenzione. È raro che rimangano nello stesso posto a lungo e vanno sempre in cerca di nuovi cieli da contemplare e nuova aria da respirare. Quei genasi dell'aria che non vivono nelle città spesso prediligono terre aperte come le pianure, i deserti e le zone d'alta montagna. I background più adatti includono il ciarlatano, l'intrattenitore e il nobile.

I **genasi del fuoco** sono dotati di un carattere irruento che spesso finisce per metterli nei guai. Come i loro cugini, i genasi dell'aria, a volte tendono a vantarsi della loro presunta superiorità di fronte alla gente comune. Tuttavia, vogliono che gli altri condividano l'alta opinione che essi hanno di se stessi, quindi cercano costantemente di migliorare la loro reputazione. I background più probabili per un genasi del fuoco includono il criminale, l'eroe popolare e il nobile.

I **genasi della terra** sono più controversi e il loro legame con la terra li mette a disagio nella maggior parte delle città. La taglia e la forza insolita di cui dispongono fanno di loro degli ottimi soldati e il loro atteggiamento stoico può servire a incoraggiare gli altri e a fare di loro dei grandi condottieri. Molti genasi della terra vivono sottoterra, dove possono godersi al massimo il loro elemento preferito. Quando escono dalle caverne, possono aggirarsi tra le montagne e le colline oppure rivendicare il controllo di un complesso di vecchie rovine. I background più appropriati per i genasi della terra includono l'eremita, il forestiero e il soldato.

in luce fioca. Il suo legame con il Piano Elementale del Fuoco rende la sua scurovizione insolita: tutto ciò che vede nell'oscurità assume una tonalità rossastra.

Resistenza al Fuoco. Un genasi del fuoco possiede resistenza ai danni da fuoco.

Mani Fiammegianti. Un genasi del fuoco conosce il trucchetto *produrre fiamma*. Quando raggiunge il 3° livello, può inoltre lanciare l'incantesimo *mani brucianti* come incantesimo di 1° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Costituzione.

GENASI DELLA TERRA

Un genasi della terra discende dai crudeli e avidi dao, ma non è necessariamente malvagio. Ha ereditato un minimo di controllo sulla terra e ama la forza superiore e il potere stabile. Tende a evitare le decisioni improvvise e si sofferma a riflettere sulle sue opzioni possibili prima di entrare in azione.

La terra elementale si manifesta in modo diverso da un individuo all'altro. Alcuni genasi della terra perdono sempre qualche frammento di polvere dal corpo o hanno gli abiti incrostati di fango e non riescono mai a ripulirsi fino in fondo, per quante volte si lavino. Altri sono lucidi e levigati come le gemme, hanno la pelle di tonalità marroni scure o nere e gli occhi che scintillano come agate. I genasi della terra possono anche avere la pelle liscia e metallica, color ferro opaco maculata di ruggine, ruvida e ricoperta di sassolini o addirittura tempestata di minuscoli cristalli. I



più vistosi mostrano delle crepe nella carne, da cui trapela un debole alone di luce.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un genasi della terra aumenta di 1.

Camminare sulla Terra. Un genasi della terra può muoversi attraverso un terreno difficile fatto di terra o di pietra senza spendere movimento extra.

Fondersi nella Pietra. Un genasi della terra può lanciare l'incantesimo *passare senza tracce* una volta con questo tratto, non ha bisogno di componenti materiali e recupera la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questo incantesimo è Costituzione.

GNOMO DELLE PROFONDITÀ

Gli gnomi delle foreste e gli gnomi delle rocce sono quelli che più comunemente si incontrano nelle terre del mondo di superficie, ma esiste un'altra sottorazza di gnomi che gli abitanti di superficie incontrano raramente: gli gnomi delle profondità, noti anche come svirfneblin. Creature guardinghe e sospette nei confronti di tutti gli sconosciuti, gli svirfneblin sono scaltri e taciturni, ma possono rivelarsi benevoli, leali e compassionevoli quanto i loro cugini di superficie.

NATI NELLE VISCERE DELLA TERRA

Gli svirfneblin sembrano più creature fatte di pietra che non di carne. La loro pelle, dura come il cuoio, ha solitamente tonalità grigie, marroni o olivastre che

consentono loro di mimetizzarsi tra le pietre circostanti. I loro corpi sono nodosi, composti da muscoli o strati di grasso induriti e sono più pesanti di quanto la loro piccola statura suggerisca; uno svirfneblin spesso pesa 50 kg o poco più, ma non supera quasi mai i 90 cm d'altezza.

I maschi svirfneblin sono calvi fin dall'infanzia, ma gli adulti possono farsi crescere barba e baffi rigidi. Le femmine hanno una folta chioma che solitamente raccolgono in una treccia o portano molto corta affinché non sia loro d'impiccio quando lavorano.

Gli svirfneblin si sono adattati efficacemente alla loro esistenza sotterranea. Sono dotati di un'ottima scurovisione e molti di loro hanno sviluppato doti magiche che rivaleggiano con gli incantesimi innati dei drow e dei duergar. Sono sorprendentemente forti per la loro taglia e riescono a sopportare fatiche e pericoli che riuscirebbero a sopraffare la maggior parte delle altre creature.

MAESTRI MINATORI

Nonostante la loro natura guardinga, gli svirfneblin non sono estranei alla gioia. Ammirano le opere preggiate e l'artigianato di finissima fattura, proprio come tutti gli altri gnomi. Gli svirfneblin adorano le gemme di ogni genere e vanno audacemente in cerca di pietre preziose anche nei tunnel più oscuri e profondi. Sono inoltre esperti intagliatori di gemme e minatori e mettono i rubini al di sopra di qualsiasi altra pietra preziosa.

ABITATORI DELLE PROFONDITÀ

Gli svirfneblin sono noti come gnomi delle profondità perché hanno scelto di vivere ben al di sotto della superficie della terra. Molti svirfneblin non vedono mai la luce del giorno. Le loro dimore sono roccaforti ben nascoste, occultate da passaggi labirintici e ingegnose illusioni. Vaste reti di tunnel minerari circondano la maggior parte degli insediamenti svirfneblin, protetti da letali trappole e sentinelle occultate. Una volta che un viaggiatore ha oltrepassato le difese esterne, i tunnel sfociano in meravigliose città scavate con amorevole cura nella roccia di vaste caverne. Gli svirfneblin conducono una vita spartana in confronto ai loro cugini di superficie, grandi amanti delle comodità, ma vanno molto fieri delle loro opere in pietra.

Gli gnomi delle profondità fanno del loro meglio per rimanere nascosti e, anche qualora un viaggiatore di superficie dovesse riuscire a individuare una comunità di svirfneblin, conquistarsi la fiducia di queste creature può rivelarsi ancora più difficoltoso. Quei rari viaggiatori che riescono a fare amicizia con gli gnomi delle profondità scoprono di avere trovato degli alleati coraggiosi e fedeli, pronti ad affrontare assieme a loro qualsiasi avversario.

ESPLORATORI E SPIE

Gli gnomi di superficie spesso intraprendono una vita da avventuriero spinti da pura curiosità nei confronti del mondo che li circonda: sono impazienti di vedere nuovi luoghi e incontrare nuove persone. In confronto a loro, la maggior parte degli svirfneblin ha ben poca voglia di viaggiare e raramente si allontana troppo da casa. Considerano il mondo di superficie un luogo confusionario, privo di confini e denso di pericoli ignoti. Nonostante questo, alcuni svirfneblin sanno che a volte è necessario informarsi su cosa sta succedendo nelle aree di superficie vicine ai loro rifugi nascosti. Di conseguenza, alcuni svirfneblin diventano esploratori, spie o messaggeri che si spingono all'estero, pur facendo del loro meglio per evitare di attirare l'attenzione. Questi viaggiatori si rivelano notoriamente taciturni quando devono discutere del luogo da cui provengono o del motivo che li porta in superficie, ma prima o poi qualcuno impara a fidarsi della gente di buon cuore del mondo di superficie.

Alcuni svirfneblin diventano mercanti che trattano sia con le altre razze di superficie che con quelle sotterranee. I drow, i duergar e gli altri popoli sanno che gli svirfneblin sono generalmente creature di indole neutrale e oneste nelle loro trattative. Fungere da intermediari tra razze troppo ostili per trattare tra loro direttamente può essere proficuo e fornisce anche degli indubbi vantaggi difensivi: gli intermediari svirfneblin riescono a scoprire molte più dicerie e minacce relative ai mercanti rivali di chiunque altro.

GNOMI DELLE PROFONDITÀ IN FORGOTTEN REALMS

In Forgotten Realms, gli gnomi delle profondità vivono in un pericoloso mondo sotterraneo noto come l'Underdark. Questo labirinto di tunnel e caverne è popolato da alcune delle creature più temute di tutto Faerûn. Per questo motivo, gli svirfneblin che vivono laggiù sono molto più cauti e diffidenti dei loro simili presenti in altri mondi. È molto raro che accettino uno straniero nelle loro comunità e gli stranieri con cui devono trattare vengono sempre tenuti a distanza di sicurezza. Chi ha la fortuna di godere dell'amicizia di uno gномо delle profondità si è fatto un amico per tutta la vita. Per gli svirfneblin dell'Underdark, la fiducia genuina è un lusso molto più prezioso dell'oro.

NOMI DEGLI GNOMI DELLE PROFONDITÀ

Gli svirfneblin preferiscono nomi meno appariscenti di quelli dei loro cugini delle rocce o delle foreste. I nomi dei clan rappresentano le abilità o le occupazioni in cui una particolare famiglia si distingue e a volte possono cambiare se un individuo degno di nota si distingue in un campo diverso.

Nomi Maschili: Belwar, Brickers, Durthmeck, Firble, Krieger, Kronthud, Schnelheck, Schnicktick, Thulwar, Walschud

Nomi Femminili: Beliss, Durthee, Fricknarti, Ivridda, Krivi, Lulthiss, Nalvarti, Schnella, Thulmarra, Wirsidda

Nomi di Clan: Crystalfist, Gemcutter, Ironfoot, Rockhewer, Seamfinder, Stonecutter

TRATTI DEGLI GNOMI DELLE PROFONDITÀ

Al momento di creare un personaggio gnomo, un giocatore può scegliere lo gnomo delle profondità come alternativa alle sottorazze del *Player's Handbook*. Per comodità di consultazione, i tratti dello gnomo e dello gnomo delle profondità sono stati uniti in questa sezione.



Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di uno gnomo delle profondità aumenta di 2 e quello di Destrezza aumenta di 1.

Età. Gli gnomi delle profondità sono meno longevi rispetto agli altri gnomi. Maturano alla stessa velocità degli umani e sono considerati adulti pienamente sviluppati all'età di 25 anni. Vivono dai 200 ai 250 anni, anche se le fatiche e i pericoli dell'Underdark spesso reclamano le loro vite prematuramente.

Allineamento. Gli svirfneblin credono che per sopravvivere sia essenziale non lasciarsi coinvolgere nelle vicende delle altre creature e non farsi nemici, quindi prediligono gli allineamenti neutrali. Diffidamente si augurano il male degli altri, ma raramente corrono rischi per aiutare il prossimo.

Taglia. Un tipico svirfneblin è alto dai 90 cm a un metro e pesa dai 40 ai 60 kg. Uno gnomo delle profondità è una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di uno gnomo delle profondità è di 7,5 metri.

Scurovisione Superiore. La scurovisione di uno gnomo delle profondità ha un raggio di 36 metri.

Astuzia Gnomesca. Uno gnomo delle profondità dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Mimetismo nella Pietra. Uno gnomo delle profondità dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Linguaggi. Uno gnomo delle profondità può parlare, leggere e scrivere in Comune, Gnomesco e Sottocomune. Il dialetto degli svirfneblin è più gutturale rispetto allo Gnomesco di superficie e la maggior parte degli svirfneblin conosce solo poche parole in Comune; quelli che interagiscono con gli stranieri (il che include anche gli gnomi avventurieri) conosce il Comune abbastanza bene da cavarsela anche nelle altre terre.

TALENTO FACOLTATIVO

Se il DM consente l'uso dei talenti come descritto nel capitolo 6 del *Player's Handbook*, uno gnomo delle profondità può accedere al seguente talento speciale.

MAGIA SVIRFNEBLIN

Prerequisito: Gnomo (*gnomo delle profondità*)

Lo gnomo delle profondità ha ereditato la capacità di incantesimi innati dei suoi antenati. Questa capacità gli permette di lanciare *anti-individuazione* su se stesso a volontà, senza bisogno di componenti materiali. Può inoltre lanciare ognuno degli incantesimi seguenti una volta con questa capacità: *camuffare se stesso*, *cecità*/*sordità* e *sfocatura*. Recupera la capacità di lanciare questi incantesimi quando completa un riposo lungo.

La caratteristica da incantatore dello gnomo delle profondità per questi incantesimi è Intelligenza. Ogni incantesimo viene lanciato al suo livello più basso possibile.

GOLIATH

I misteriosi goliath vivono sui picchi montani più alti, al di sopra delle pendici dove crescono gli alberi, dove l'aria è rarefatta e soffia un vento gelido. Sono in pochi a poter affermare di avere visto un goliath e ancora meno quelli che possono affermare di essere loro amici. I goliath si aggirano in un cupo reame di pietra, vento e gelo. I loro corpi sembrano ricavati dalla pietra della montagna e tradiscono una potenza fisica impressionante. I loro spiriti imitano il vento irrequieto d'altitudine, spingendoli a

giro vagare da un picco all'altro come se fossero dei nomadi. I loro cuori sono pervasi dal gelo che aleggia sul loro freddo reame: ogni goliath ha la responsabilità di guadagnarsi un posto all'interno della tribù o di morire nel tentativo.

COMPETITORI ACCANITI

Per un goliath, ogni giorno è una nuova sfida. Cibo, acqua e riparo sono cose rare sui picchi montani più elevati. Un singolo errore può portare alla rovina un'intera tribù, mentre un gesto eroico individuale può garantire la sopravvivenza dell'intero gruppo.

Ne consegue che i goliath danno grande valore all'autosufficienza e alle abilità individuali. Hanno l'abitudine di tenere ossessivamente il conto delle loro imprese e di vantarsi dei loro risultati per confrontarli con gli altri. Ai goliath piace vincere e considerano la sconfitta uno sprone a migliorare le loro abilità.

Questa passione per la competizione ha anche un lato oscuro. I goliath sono competitori accaniti, ma più di ogni altra cosa si sentono obbligati a superare le loro imprese passate. Se un goliath uccide un drago, si metterà in cerca di un dragone più potente da combattere. Pochi avventurieri goliath raggiungono la vecchiaia, in quanto molti muoiono tentando di surclassare le loro imprese passate.

GIOCO PULITO

Per i goliath, la competizione esiste solo se avallata da un campo di gioco neutro. La competizione è qualcosa che misura il talento, la dedizione e lo sforzo. Sono questi fattori a determinare la sopravvivenza nel loro territorio natio e non l'affidamento agli oggetti magici, al denaro o ad altri elementi che possono far pendere la bilancia da un lato o dall'altro. I goliath accettano di buon grado questi benefici, ma non dimenticano mai che tali vantaggi possono essere perduti da un momento all'altro. Un goliath che si affida troppo a questi fattori può abbassare la guardia, cosa che può portare al disastro chi vive sulle montagne.

Questo tratto si manifesta più marcatamente quando i goliath interagiscono con gli stranieri. Il rapporto tra nobili e contadini è qualcosa che lascia i goliath molto perplessi. Se un re non è dotato dell'intelligenza o dell'autorità adatta a comandare, è naturale che debba essere l'individuo di maggior talento nel regno a prendere il suo posto. I goliath non tengono quasi mai questi pareri per loro stessi e si fanno beffe della gente che si affida alle strutture sociali o alle regole per mantenere il potere.

IL PIÙ FORTE SOPRAVVIVE

Presso i goliath, se un adulto non può offrire il suo contributo alla tribù, viene espulso. Un goliath solitario ha poche speranze di sopravvivere, specialmente se è vecchio o debole. I goliath mostrano poca pietà per quegli adulti che non sono in grado di prendersi cura di loro stessi, anche se un esemplare malato o ferito viene comunque curato, un retaggio del concetto di gioco pulito caro ai goliath.

Un goliath permanentemente ferito è comunque tenuto a dare il suo contributo alla tribù. In genere un goliath di questo tipo muore nel tentativo di stare al passo oppure sguscia via di nascosto di notte per affidarsi alla fredda volontà del fato.

Sotto certi aspetti, l'impulso dei goliath a superare se stessi conduce naturalmente alla cupa inevitabilità del declino e della morte. Un goliath preferisce di gran lunga morire in battaglia, all'apice delle sue forze e della sua abilità, anziché abbandonarsi al lento decadimento della vecchiaia. Quasi nessuno ha mai incontrato un goliath

anziano e anche quei goliath che hanno lasciato il loro popolo devono lottare con l'impulso di rinunciare alla vita quando le loro doti fisiche iniziano a cadere in declino.

A causa della loro tendenza a correre rischi, le tribù di goliath sono affette da una cronica mancanza dell'esperienza che solo un capo longevo può offrire. Sperano sempre nella saggezza innata dei loro capi, poiché raramente possono contare sulla saggezza che si acquisisce col passare del tempo.

NOMI DEI GOLIATH

Ogni goliath possiede tre nomi: un nome proprio che gli viene assegnato dal padre e dalla madre al momento della nascita, un soprannome che gli viene assegnato dal capotribù e un nome di famiglia o di clan. Un nome proprio può essere lungo fino a tre sillabe. I nomi di clan sono lunghi cinque o più sillabe e terminano con una vocale.

È raro che i nomi dati alla nascita siano collegati al sesso. I goliath considerano i maschi e le femmine uguali in ogni aspetto e considerano le società in cui i ruoli sono divisi in base ai sessi sconcertanti o degne di scherno. Per un goliath, la persona più brava a svolgere un certo compito deve essere assegnata a quel compito, punto e basta.

Il soprannome di un goliath è una descrizione che può cambiare in base al capriccio di un capotribù o di un anziano. Si riferisce a un'impresa degna di nota (riuscita o fallita che sia) in cui il goliath si è cimentato. I goliath assegnano e usano i loro soprannomi anche con i loro amici delle altre razze e li cambiano in base alle imprese degne di nota di un individuo.

I goliath enunciano tutti e tre i loro nomi quando si presentano, seguendo l'ordine di nome proprio, soprannome e nome di clan. Nelle conversazioni informali usano il loro soprannome.

Nomi Propri: Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo,

Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak
Soprannomi: Bearkiller (Ammazzaorsi), Dawncaller (Canto dell'Alba), Fearless (Temerario), Flintfinder (Trovaselce), Horncarver (Scavacorno), Keeneye (Occhio Acuto), Lonehunter (Cacciatore Solitario), Longleaper (Saltatore), Rootsmasher (Schiacciaradici), Skywatcher (Sentinella del Cielo), Steadyhand (Mano Ferma), Threadtwister (Intrecciafili), Twice-Orphaned (Due Volte Orfano), Twistedlimb (Bracciostorto), Wordpainter (Pittore di Parole)

Nomi di Clan: Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagiano, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Oogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga

TRATTI DEI GOLIATH

I goliath sono caratterizzati da molti tratti in comune.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un goliath aumenta di 2 e quello di Costituzione aumenta di 1.

Età. I goliath hanno un arco di vita comparabile a quello degli umani. Raggiungono l'età adulta alla fine del secondo decennio e solitamente vivono meno di un secolo.

Allineamento. La società dei goliath, con i suoi ruoli e i suoi compiti ben definiti, è caratterizzata da una forte impronta legale. Il senso di correttezza dei goliath, bilanciato da un'enfasi sull'autosufficienza e sulla responsabilità delle proprie azioni, li spinge verso la neutralità.

Taglia. I goliath sono alti tra i 2,1 e i 2,4 metri e pesano tra i 140 e i 170 kg. Un goliath è una creatura di taglia Media.

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

Atleta Nato. Un goliath possiede competenza nell'abilità Atletica.

Resistenza della Pietra. In certe occasioni, un goliath può concentrarsi per scrollarsi di dosso i danni. Quando un goliath subisce danni, può usare la sua reazione per tirare un d12. Aggiunge il suo modificatore di Costituzione al risultato ottenuto e riduce i danni di quel totale. Dopo che ha usato questo tratto, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Corporatura Possente. Un goliath è considerato più grande di una taglia al fine di determinare la sua capacità di trasporto e il peso che può spingere, trascinare o sollevare.

Nato sulle Montagne. Un goliath è acclimatato alle altitudini elevate, incluse quelle al di sopra dei 6.000 metri. Si è inoltre adattato per natura ai climi freddi, come descritto nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*.

Linguaggi. Un goliath sa parlare, leggere e scrivere in Comune e in Gigante.



CAPITOLO 2: INCANTESIMI



QUESTO CAPITOLO PRESENTA NUOVI incantesimi per molte delle classi presentate nel *Player's Handbook*. Questi incantesimi forniscono vari modi per imbrigliare la potenza dei quattro elementi.

Spetta al DM decidere se questi incantesimi sono disponibili al momento della creazione dei personaggi, se saranno scoperti in un tesoro recuperato o se i personaggi li troveranno per puro caso in un'antica biblioteca o in un altro deposito di conoscenze magiche.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

Le liste degli incantesimi seguenti indicano quali nuovi incantesimi sono disponibili per una classe. La scuola di magia di un incantesimo è annotata tra parentesi dopo il suo nome. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il descrittore rituale compare tra parentesi.

INCANTESIMI DA BARDO

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Rombo di tuono (invocazione)

1° LIVELLO

Scossa tellurica (invocazione)

2° LIVELLO

Pirotecnica (trasmutazione)

Scritta celeste (trasmutazione, rituale)

Vento di interdizione (invocazione)

INCANTESIMI DA DRUIDO

Il DM può scegliere di rendere disponibili per i giocatori solo alcuni di questi incantesimi da druido. Per esempio, se il druido del giocatore proviene da una regione costiera, il DM può concedere al druido soltanto l'accesso agli incantesimi a tema acquatico.

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Controllare fiamme (trasmutazione)

Creare falò (evocazione)

Folata (trasmutazione)

Modellare acqua (trasmutazione)

Modellare terra (trasmutazione)

Morsa del gelo (invocazione)

Pietra magica (trasmutazione)

Rombo di tuono (invocazione)

1° LIVELLO

Assorbire elementi (abiurazione)

Coltello di ghiaccio (evocazione)

Legame con le bestie (divinazione)

Scossa tellurica (invocazione)

2° LIVELLO

Diavololetto di polvere (evocazione)

Scritta celeste (trasmutazione, rituale)

Vento di interdizione (invocazione)

Vincolo della terra (trasmutazione)

3° LIVELLO

Eruzione terrestre (trasmutazione)

Frecce infuocate (trasmutazione)

Muro d'acqua (invocazione)

Onda di marea (evocazione)

4° LIVELLO

Anatema elementale (trasmutazione)

Sfera acquea (evocazione)

5° LIVELLO

Controllare venti (trasmutazione)

Maelstrom (invocazione)

Trasmettere roccia (trasmutazione)

6° LIVELLO

Interdizione primordiale (abiurazione)

Investitura del ghiaccio (trasmutazione)

Investitura del vento (trasmutazione)

Investitura della fiamma (trasmutazione)

Investitura della pietra (trasmutazione)

Ossa della terra (trasmutazione)

7° LIVELLO

Turbine (invocazione)

INCANTESIMI DA MAGO

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Controllare fiamme (trasmutazione)

Creare falò (evocazione)

Folata (trasmutazione)

Modellare acqua (trasmutazione)

Modellare terra (trasmutazione)

Morsa del gelo (invocazione)

Rombo di tuono (invocazione)

1° LIVELLO

Assorbire elementi (abiurazione)

Catapulta (trasmutazione)

Coltello di ghiaccio (evocazione)

Scossa tellurica (invocazione)

2° LIVELLO

Diavolotto di polvere (evocazione)
Pirotecnica (trasmutazione)
Sciame di palle di neve di Snilloc (invocazione)
Scritta celeste (trasmutazione, rituale)
Stretta della terra di Maximilian (trasmutazione)
Vampa di Aganazzar (invocazione)
Vincolo della terra (trasmutazione)

3° LIVELLO

Eruzione terrestre (trasmutazione)
Frecce infuocate (trasmutazione)
Minuscole meteore di Melf (invocazione)
Muro d'acqua (invocazione)
Muro di sabbia (invocazione)
Onda di marea (evocazione)

4° LIVELLO

Anatema elementale (trasmutazione)
Sfera acquea (evocazione)
Sfera al vetriolo (invocazione)
Sfera della tempesta (invocazione)

5° LIVELLO

Controllare venti (trasmutazione)
Immolazione (invocazione)
Trasmutare roccia (trasmutazione)

6° LIVELLO

Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)

7° LIVELLO

Turbine (invocazione)

8° LIVELLO

Orrido avvizzimento di Abi-Dalzim (necromanzia)

INCANTESIMI DA RANGER

1° LIVELLO

Assorbire elementi (abiurazione)
Legame con le bestie (divinazione)

3° LIVELLO

Frecce infuocate (trasmutazione)



INCANTESIMI DA STREGONE

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Controllare fiamme (trasmutazione)
Creare falò (evocazione)
Folata (trasmutazione)
Modellare acqua (trasmutazione)
Modellare terra (trasmutazione)
Morsa del gelo (invocazione)
Rombo di tuono (invocazione)



1° LIVELLO

Catapulta (trasmutazione)
Coltello di ghiaccio (evocazione)
Scossa tellurica (invocazione)

2° LIVELLO

Diavoletto di polvere (evocazione)
Pirotecnica (trasmutazione)
Sciame di palle di neve di Snilloc (invocazione)
Stretta della terra di Maximilian (trasmutazione)
Vampa di Aganazzar (invocazione)
Vento di interdizione (invocazione)
Vincolo della terra (trasmutazione)

3° LIVELLO

Eruzione terrestre (trasmutazione)
Frecce infuocate (trasmutazione)
Minuscole meteore di Melf (invocazione)
Muro d'acqua (invocazione)

4° LIVELLO

Sfera acquea (evocazione)
Sfera al vetriolo (invocazione)
Sfera della tempesta (invocazione)

5° LIVELLO

Controllare venti (trasmutazione)
Immolazione (invocazione)

6° LIVELLO

Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)

8° LIVELLO

Orrido avvizzimento di Abi-Dalzim (necromanzia)

INCANTESIMI DA WARLOCK

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Creare falò (evocazione)
Morsa del gelo (invocazione)
Pietra magica (trasmutazione)
Rombo di tuono (invocazione)

2° LIVELLO

Vincolo della terra (trasmutazione)

4° LIVELLO

Anatema elementale (trasmutazione)

6° LIVELLO

Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

ANATEMA ELEMENTALE

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere e sceglie uno dei tipi di danno seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti sarà influenzato dall'incantesimo per la sua durata. La prima volta in ogni turno in cui il bersaglio influenzato subisce danni del tipo scelto, esso subisce 2d6 danni extra di quel tipo. Il bersaglio perde inoltre qualsiasi resistenza a quel tipo di danno finché l'incantesimo non termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 4°. Le creature devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

ASSORBIRE ELEMENTI

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono

Gittata: Incantatore

Componenti: S

Durata: 1 round

L'incantesimo cattura parte dell'energia in arrivo, ammortizzando i suoi effetti sull'incantatore e consentendogli di incamerarla per il suo attacco in mischia successivo. L'incantatore possiede resistenza al tipo di danno innescante fino all'inizio del proprio turno successivo. Inoltre, la prima volta che colpisce con un attacco in mischia nel suo turno successivo, il bersaglio subisce 1d6 danni extra del tipo innescante e l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni extra aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

CATAPULTA

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto di peso compreso tra 0,5 e 2,5 kg, situato entro gittata e che non sia indossato o trasportato. L'oggetto vola in linea retta fino a 27 metri in una direzione a scelta dell'incantatore prima di cadere a terra, fermandosi prima se impatta contro una superficie solida. Se l'oggetto sta per colpire una creatura, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, l'oggetto colpisce il bersaglio e smette di muoversi. In ogni caso, sia l'oggetto che la creatura o la superficie solida subiscono 3d8 danni contundenti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il peso massimo degli oggetti che può bersagliare con questo incantesimo aumenta di 2,5 kg e i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

COLTELLO DI GHIACCIO

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: S, M (una goccia d'acqua o un frammento di ghiaccio)

Durata: Istantanea

L'incantatore crea un frammento di ghiaccio e lo scaglia contro una creatura entro gittata, effettuando un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni perforanti. Che colpisca o manchi il bersaglio, il frammento poi esplode. Il bersaglio e ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui il ghiaccio è esploso devono superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subiscono 2d6 danni da freddo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni da freddo aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

CONTROLLARE FIAMME

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea o 1 ora (vedi sotto)

L'incantatore sceglie una fiamma non magica situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 1,5 metri. L'incantatore la influenza in uno dei modi seguenti:

- L'incantatore espande istantaneamente la fiamma di 1,5 metri in una direzione, purché nella nuova direzione sia disponibile della legna o altro materiale combustibile.
- L'incantatore estingue istantaneamente le fiamme all'interno del cubo.
- L'incantatore raddoppia o dimezza l'area di luce intensa e luce fioca proiettata dalla fiamma, cambia il suo colore o entrambe le cose. Il cambiamento dura per 1 ora.
- L'incantatore fa in modo che alcune forme semplici (come la vaga forma di una creatura, un oggetto inanimato o un luogo) compaiano tra le fiamme e si animino a suo piacimento. Le forme permangono per 1 ora.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente e può congedare uno di questi effetti con un'azione.

CONTROLLARE VENTI

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore prende il controllo dell'aria all'interno di un cubo con spigolo di 30 metri situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie uno degli effetti seguenti. L'effetto

permane per la durata dell'incantesimo, a meno che l'incantatore non usi la sua azione in un turno successivo per passare a un effetto diverso. Può anche usare la sua azione per interrompere temporaneamente un effetto o per riavviare un effetto interrotto.

Folate. All'interno del cubo, il vento prende velocità e soffia costantemente in una direzione orizzontale a scelta dell'incantatore, che può scegliere anche l'intensità del vento: calmo, moderato o forte. Se il vento è moderato o forte, gli attacchi delle armi a distanza che vi passano attraverso o sferrati contro i bersagli all'interno del cubo subiscono svantaggio ai tiri per colpire. Se il vento è forte, qualsiasi creatura che si muove controvento deve spendere 30 cm extra di movimento per ogni 30 cm di movimento effettuati.

Corrente Discendente. L'incantatore genera una sostenuta raffica di vento forte che soffia verso il basso dall'alto del cubo. Gli attacchi delle armi a distanza che passano attraverso il cubo o sferrati contro i bersagli al suo interno subiscono svantaggio ai tiri per colpire. Una creatura deve effettuare un tiro salvezza su Forza se vola all'interno del cubo per la prima volta in un turno o inizia il proprio turno al suo interno volando. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura si ritrova prona.

Corrente Ascendente. L'incantatore genera una sostenuta raffica di vento che soffia verso l'alto dal basso del cubo. Le creature che terminano una caduta all'interno del cubo subiscono soltanto metà danni dalla caduta. Quando una creatura nel cubo effettua un salto in alto, può saltare fino a 3 metri più in alto rispetto al normale.

CREARE FALÒ

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un falò su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Finché l'incantesimo non termina, il falò occupa un cubo con spigolo di 1,5 metri. Ogni creatura nello spazio del falò nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni da fuoco. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza anche quando entra nello spazio del falò per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

DIAVOLETTO DI POLVERE

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un cubo d'aria con spigolo di 1,5 metri libero, situato entro gittata e che egli sia in grado



di vedere. Una forza elementale simile a un diavoletto di polvere compare nel cubo e permane per la durata dell'incantesimo.

Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dal diavoletto di polvere deve effettuare un tiro salvezza su Forza; se lo fallisce, subisce 1d8 danni contundenti e viene spinta lontano di 3 metri, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non viene spinta.

Come azione bonus, l'incantatore può muovere il diavoletto di polvere fino a 9 metri in qualsiasi direzione. Se il diavoletto di polvere si muove su sabbia, polvere, terriccio o ghiaia, risucchia il materiale e forma attorno a se stesso una nube di detriti del raggio di 3 metri che permane fino all'inizio del prossimo turno dell'incantatore. L'area occupata dalla nube è pesantemente oscurata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

ERUZIONE TERRESTRE

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un frammento d'ossidiana)

Durata: Instantanea

L'incantatore sceglie un punto sul terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una fontana di terra e di pietre turbinanti sgorga in un cubo con spigolo di 6 metri centrato su quel punto. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d12 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Inoltre, il terreno in quell'area diventa terreno difficile finché non viene sgombrato. Ogni porzione quadrata con lato di 1,5 metri dell'area richiede almeno 1 minuto per essere sgombrata a mano.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d12 per ogni slot di livello superiore al 3°.

FOLATA

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Instantanea

L'incantatore stringe il pugno nell'aria e la obbliga a generare uno degli effetti seguenti in un punto situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere:

- Una creatura di taglia Media o inferiore a scelta dell'incantatore deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti sarà spinta lontano da lui di un massimo di 1,5 metri.
- L'incantatore genera una piccola raffica di vento in grado di muovere un oggetto che non sia né trattenuto né trasportato e che non pesi più di 2,5 kg. L'oggetto viene spinto lontano da lui di un massimo di 3 metri. Non viene spinto con forza sufficiente da infliggere danni.
- L'incantatore crea un effetto sensoriale innocuo usando l'aria, come per esempio un fruscio di foglie, un'imposta che sbatte o una brezza che agita leggermente le sue vesti.

FRECCE INFUOCATE

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca una faretra contenente frecce o quadrelli. Quando un bersaglio è colpito da un attacco con arma a distanza che usa una munizione estratta dalla faretra, quel bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco extra. La magia dell'incantesimo sulla munizione termina quando colpisce o manca e l'incantesimo termina quando dodici munizioni sono state estratte dalla faretra.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il numero di munizioni che può influenzare con questo incantesimo aumenta di due per ogni slot di livello superiore al 3°.

IMMOLAZIONE

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura situata entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere viene avviluppata dalle fiamme. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 7d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Inoltre, in caso di tiro salvezza fallito, il bersaglio brucia per la durata dell'incantesimo. Un bersaglio in fiamme proietta luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza. Subisce 3d6 danni da fuoco in caso di tiro salvezza fallito, mentre l'incantesimo termina in caso di tiro salvezza riuscito. Queste fiamme magiche non possono essere estinte tramite mezzi non magici.

Se i danni di questo incantesimo riducono un bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è ridotto in cenere.

INTERDIZIONE PRIMORDIALE

Abiurazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore possiede resistenza ai danni da acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono per la durata dell'incantesimo.

Quando l'incantatore subisce danni di uno di quei tipi, può usare la sua reazione per ottenere immunità a quel tipo di danno, inclusi i danni innescanti. Se lo fa, le resistenze terminano e l'incantatore possiede l'immunità fino alla fine del suo turno successivo, quando l'incantesimo termina.

INVESTITURA DEL GHIACCIO

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, il corpo dell'incantatore è ricoperto da una patina di ghiaccio e l'incantatore ottiene i benefici seguenti:



- L'incantatore è immune ai danni da freddo e possiede resistenza ai danni da fuoco.
- L'incantatore può muoversi su un terreno difficile creato dal ghiaccio o dalla neve senza spendere movimento extra.
- Il terreno in un raggio di 3 metri attorno all'incantatore è ghiacciato ed è considerato terreno difficile per tutte le creature ad eccezione di lui. Il raggio si sposta assieme all'incantatore.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare un cono di 4,5 metri di vento gelido che si estende dalla sua mano tesa in una direzione a sua scelta. Ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 4d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una creatura che fallisce il suo tiro salvezza contro questo effetto ha velocità dimezzata fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

INVESTITURA DEL VENTO

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, il vento turbina attorno all'incantatore, che ottiene i benefici seguenti:

- Gli attacchi con arma a distanza effettuati contro l'incantatore subiscono svantaggio al tiro per colpire.

- L'incantatore ottiene una velocità di volare pari a 18 metri. Se è ancora in volo quando l'incantesimo termina, cade, a meno che non sia in grado di impedirlo in qualche modo.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare un cubo con spigolo di 4,5 metri di vento turbinante centrato su un punto situato entro 18 metri dall'incantatore e che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 2d10 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura di taglia Grande o inferiore fallisce il tiro salvezza, quella creatura viene anche spinta di un massimo di 3 metri lontano dal centro del cubo.

INVESTITURA DELLA FIAMMA

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Una cortina di fiamme corre lungo il corpo dell'incantatore, diffondendo luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per 9 metri aggiuntivi per la durata dell'incantesimo. Le fiamme non infliggono alcun danno all'incantatore. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- L'incantatore è immune ai danni da fuoco e possiede resistenza ai danni da freddo.

- Ogni creatura che giunge entro 1,5 metri dall'incantatore per la prima volta in un turno o termina il suo turno in quella posizione subisce 1d10 danni da fuoco.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare una linea di fuoco lunga 4,5 metri e larga 1,5 metri, che si estende da lui in una direzione a sua scelta. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 4d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

INVESTITURA DELLA PIETRA

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, il corpo dell'incantatore si ricopre di frammenti rocciosi e l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- L'incantatore possiede resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare un piccolo terremoto sul terreno in un raggio di 4,5 metri incentrato su di sé. Le altre creature su quel terreno devono superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cadono a terra pronte.
- L'incantatore può muoversi su un terreno difficile fatto di terra o di pietra senza spendere movimento extra. Può muoversi attraverso la terra solida o la pietra come se fosse aria e senza destabilizzarla, ma non può terminarvi il suo movimento. Se lo fa, viene espulso nello spazio libero più vicino, questo incantesimo termina e l'incantatore è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

LEGAME CON LE BESTIE

Divinazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelliccia avvolto in un pezzo di stoffa)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore stabilisce un legame telepatico con una bestia con cui è in contatto, che è stata da lui affascinata o è amichevole nei suoi confronti. L'incantesimo fallisce se l'Intelligenza della bestia è pari o superiore a 4. Finché l'incantesimo non termina, il legame resta attivo fintanto che l'incantatore e la bestia rimangono entro linea di vista l'uno dall'altra. Attraverso il legame, la bestia può capire i messaggi telepatici che l'incantatore le invia e può a sua volta comunicare telepaticamente le emozioni e i concetti più semplici all'incantatore. Fintanto che il legame è attivo, la bestia dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura situata entro 1,5 metri dall'incantatore e che quest'ultimo sia in grado di vedere.

MAELSTROM

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un foglio di carta o una foglia a forma di imbuto)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una massa d'acqua profonda 1,5 metri compare e turbinia in un raggio di 9 metri centrato su un punto entro gittata

e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il punto deve trovarsi sul terreno o su una massa d'acqua. Finché l'incantesimo non termina, quell'area è considerata terreno difficile e ogni creatura che vi inizi il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti subisce 6d6 danni contundenti e viene trascinata di 3 metri verso il centro.

MINUSCOLE METEORE DI MELF

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (salnitro, zolfo e pece di pino mescolati in una biglia)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea sei minuscole meteore nel suo spazio. Le meteore fluttuano nell'aria e orbitano attorno all'incantatore per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo (e come azione bonus a ogni suo turno successivo) può spendere una o due meteore, inviandole verso uno o più punti a sua scelta entro 36 metri da lui. Quando una meteora raggiunge la sua destinazione o impatta contro una superficie solida, esplode. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui la meteora è esplosa deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il numero di meteore create aumenta di due per ogni slot di livello superiore al 3°.

MODELLARE ACQUA

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea or 1 ora (vedi sotto)

L'incantatore sceglie un'area d'acqua situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 1,5 metri. Manipola quell'acqua in uno dei modi seguenti:

- L'incantatore muove istantaneamente o cambia in altri modi il corso dell'acqua in base al suo comando, fino a 1,5 metri in ogni direzione. Questo movimento non ha abbastanza forza da infliggere danni.
- L'incantatore ricava dall'acqua delle semplici forme che anima in base alle sue indicazioni. Questo cambiamento dura 1 ora.
- L'incantatore cambia il colore o l'opacità dell'acqua. L'intera massa d'acqua deve essere cambiata nello stesso modo. Questo cambiamento dura 1 ora.
- L'incantatore congela l'acqua, purché non ci siano creature in essa. L'acqua si scongela dopo 1 ora.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a due dei suoi effetti non istantanee contemporaneamente e può congedare uno di questi effetti con un'azione.

MODELLARE TERRA

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea o 1 ora (vedi sotto)

L'incantatore sceglie una parte di terra o di pietra situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta entro un cubo con spigolo di 1,5 metri. Manipola quella terra in uno dei modi seguenti:

- Se l'incantatore bersaglia un'area di terra smossa, può istantaneamente scavarla, spostarla lungo il terreno e depositarla fino a 1,5 metri di distanza. Questo movimento non ha abbastanza forza da infliggere danni.
- L'incantatore fa comparire forme, colori o entrambe le cose sulla terra o sulla pietra, per formare parole, creare immagini o tracciare disegni. Questi cambiamenti permangono per 1 ora.
- Se il terriccio o la pietra modellati dall'incantatore si trovano sul terreno, l'incantatore può rendere quel terreno difficile. In alternativa, se quel terreno è già terreno difficile, l'incantatore può renderlo terreno normale. Questo cambiamento permane per 1 ora.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, non può avere attivi più di due suoi effetti non istantanei alla volta e può concedare uno di questi effetti con un'azione.

MORSA DEL GELO

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore crea una patina di gelo che intorpidisce su una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 1d6 danni da freddo e dispone di svantaggio al prossimo tiro per colpire con un'arma che effettua prima della fine del suo turno successivo.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

MURO D'ACQUA

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca un muro d'acqua su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il muro può essere lungo fino a 9 metri, alto fino a 3 metri e spesso 30 cm; in alternativa, l'incantatore può creare un muro circolare del diametro massimo di 6 metri, alto 6 metri e spesso 30 cm. Il muro svanisce quando l'incantesimo termina. Lo spazio del muro è considerato terreno difficile.

Ogni attacco con arma a distanza che entra nello spazio del muro subisce svantaggio al tiro per colpire e i danni da fuoco sono dimezzati se l'effetto di fuoco passa attraverso il muro per raggiungere il bersaglio. Gli incantesimi che infliggono danni da freddo e che passano attraverso il muro fanno congelare e solidificare l'acqua (almeno una sezione quadrata con lato di 1,5 metri rimane congelata). Ogni sezione quadrata con lato di 1,5 metri congelata possiede CA 5 e 15 punti ferita. Se una sezione congelata scende a 0 punti ferita, è distrutta. Quando una sezione è distrutta, l'acqua del muro non va a riempirla.

MURO DI SABBIA

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca un muro di sabbia turbinante su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il muro può essere lungo fino a 9 metri, alto fino a 3 metri e spesso fino a 3 metri e svanisce quando l'incantesimo termina. Blocca le linee di vista ma non i movimenti. Finché una creatura si trova nello spazio del muro, è accecata e deve spendere 90 cm di movimento per ogni 30 cm di cui si muove all'interno del muro.



ONDA DI MAREA

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua)

Durata: Istantanea

L'incantatore evoca un'onda d'acqua che si riversa su un'area entro gittata. L'area può essere lunga fino a 9 metri, larga fino a 3 metri e alta fino a 3 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 4d8 danni contundenti ed è buttata a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è buttata a terra prona. L'acqua si riversa poi sul terreno in tutte le direzioni, estinguendo le fiamme non protette nella sua area ed entro 9 metri da essa.

ORRIDO AVVIZZIMENTO DI ABI-DALZIM

Necromanzia di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di spugna)

Durata: Istantanea

L'incantatore estrae l'umidità da ogni creatura in un cubo con spigolo di 9 metri centrato su un punto a sua scelta che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. I costrutti e i non morti non sono influenzati da questo incantesimo, mentre i vegetali e gli elementali dell'acqua subiscono svantaggio a questo tiro salvezza. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 10d8 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

OSSA DELLA TERRA

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore fa emergere fino a sei colonne di pietra da altrettanti punti del terreno entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Ogni colonna è un cilindro del diametro di 1,5 metri e di un'altezza massima di 9 metri. Il terreno da cui la colonna emerge deve essere abbastanza largo da contenere il diametro della colonna; l'incantatore può bersagliare il terreno sotto una creatura se quella creatura è di taglia Media o inferiore. Ogni colonna possiede CA 5 e 30 punti ferita. Quando una colonna scende a 0 punti ferita, si sbriciola in frammenti, creando un'area di terreno difficile nel raggio di 3 metri. I detriti permangono finché non sono sgombrati.

Se una colonna viene creata sotto una creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti sarà sollevata dalla colonna. Una creatura può scegliere di fallire il tiro salvezza.

Se a una colonna viene impedito di raggiungere la sua altezza completa a causa di un soffitto o di un altro ostacolo, una creatura sulla colonna subisce 6d6 danni contundenti ed è trattenuta, stretta tra la colonna e l'ostacolo. La creatura trattenuta può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o di Destrezza (a sua scelta) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. In caso di successo, la creatura non è più trattenuta e deve muoversi fuori dalla colonna o cadere dalla cima della colonna.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, può creare due colonne aggiuntive per ogni slot di livello superiore al 6°.

PIETRA MAGICA

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

L'incantatore tocca da uno a tre sassolini, infondendo in essi un flusso di magia. L'incantatore o qualcun altro può effettuare un attacco con incantesimo a distanza con uno dei sassolini scagliandolo a mano o con una fionda. Se scagliato a mano, ha una gittata di 18 metri. Se qualcun altro attacca con il sassolino, quell'attaccante aggiunge il modificatore di caratteristica da incantatore (dell'incantatore e non dell'attaccante) al tiro per colpire. Se colpito, il bersaglio subisce un ammontare di danni contundenti pari a 1d6 + il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore. Che il bersaglio sia colpito o mancato, l'incantesimo sulla pietra termina.

Se l'incantatore lancia di nuovo questo incantesimo, l'incantesimo termina anticipatamente sugli eventuali sassolini già influenzati da esso.

PIROTECNICA

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un'area di fiamme situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 1,5 metri. Può estinguere le fiamme in quell'area e creare fuochi d'artificio o fumo.

Fuochi d'Artificio. Il bersaglio esplode in uno spettacolo abbacinante di colori. Ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti diventa accecata fino alla fine del turno successivo dell'incantatore.

Fumo. Un denso fumo nero scaturisce dal bersaglio e si diffonde in un raggio di 6 metri, muovendosi oltre gli angoli. L'area del fumo è pesantemente oscurata. Il fumo persiste per 1 minuto o finché un vento forte non lo disperde.

ROMBO DI TUONO

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 1,5 metri)

Componenti: S

Durata: Istantanea

L'incantatore genera un'esplosione tonante, che può essere udita a 30 metri di distanza. Ogni creatura, ad eccezione dell'incantatore, situata entro 1,5 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 1d6 danni da tuono.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

SCIAME DI PALLE DI NEVE DI SNILLOC

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ghiaccio o una scheggia di pietra bianca)

Durata: Istantanea

Una raffica di palle di neve magiche prorompe da un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. Ogni creatura in una sfera del raggio di 1,5 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

SCOSSA TELLURICA

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore provoca una scossa tellurica sul terreno in un raggio di 3 metri. Ogni creatura entro l'area, a eccezione dell'incantatore, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 1d6 danni contundenti e cade a terra prona. Se il terreno in quell'area è di pietra o terriccio smosso, diventa terreno difficile finché non viene sgombrato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

SCRITTA CELESTE

Trasmutazione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore fa comparire un massimo di dieci parole in una parte del cielo che è in grado di vedere. Le parole sembrano fatte di nuvole e rimangono al loro posto per la durata dell'incantesimo. Le parole si dissolvono quando l'incantesimo termina. Un vento forte può disperdere le nuvole e porre fine all'incantesimo anticipatamente.

SFERA ACQUEA

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore evoca una sfera d'acqua del raggio di 3 metri in un punto entro gittata che egli sia in grado di vedere. La sfera può fluttuare in aria, ma non a più di 3 metri dal terreno. La sfera permane per la durata dell'incantesimo.

Ogni creatura nello spazio della sfera deve effettuare un tiro salvezza su Forza; se lo supera, viene espulsa nello spazio libero più vicino all'esterno. Una creatura di taglia Enorme o superiore supera il tiro salvezza automaticamente. In caso di tiro salvezza fallito, la creatura è trattenuta dalla sfera e inghiottita dall'acqua. Alla fine di ogni suo turno, un bersaglio trattenuto può ripetere il tiro salvezza.

La sfera può trattenere un massimo di quattro creature di taglia Media o inferiore o una creatura Grande. Se la sfera trattiene una creatura in eccesso rispetto a questi numeri, una creatura casuale che era già trattenuta dalla

sfera cade all'esterno e atterra prona in uno spazio entro 1,5 metri da essa.

Con un'azione, l'incantatore può muovere la sfera di un massimo di 9 metri in linea retta. Se si muove sopra una fossa, un burrone o un altro dislivello, scende senza subire danni finché non fluttua a 3 metri dal terreno. Ogni creatura trattenuta dalla sfera si muove assieme ad essa. L'incantatore può speronare le altre creature con la sfera, obbligandole a effettuare il tiro salvezza, ma non più di una volta per turno.

Quando l'incantesimo termina, la sfera cade sul terreno ed estingue tutte le fiamme normali entro 9 metri da essa. Ogni creatura trattenuta dalla sfera è buttata a terra prona nello spazio in cui cade.

SFERA AL VETRIOLO

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di bile di una lumaca gigante)

Durata: Istantanea

L'incantatore indica un punto entro gittata e una sfera luminescente di acido smeraldo del diametro di 30 cm sfreccia verso quel punto, dove esplode in un raggio di 6 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 10d4 danni da acido e 5d4 danni da acido alla fine del suo turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà dei danni iniziali e nessun danno alla fine del suo turno successivo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni iniziali aumentano di 2d4 per ogni slot di livello superiore al 4°.

SFERA DELLA TEMPESTA

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Dal nulla si forma una sfera di aria turbinante del raggio di 6 metri, centrata su un punto entro gittata a scelta dell'incantatore. La sfera permane per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che si trova nella sfera quando questa compare o che vi termina il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti subisce 2d6 danni contundenti. Lo spazio della sfera è terreno difficile.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus a ogni suo turno per generare un fulmine che scaturisce dal centro della sfera e sfreccia verso una creatura a scelta dell'incantatore situata entro 18 metri dal centro. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza. Se il bersaglio si trova nella sfera, l'incantatore dispone di vantaggio al tiro per colpire. Se colpito, il bersaglio subisce 4d6 danni da fulmine.

Le creature entro 9 metri dalla sfera subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per ascoltare.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni di ogni effetto dell'incantesimo aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 4°.

STRETTA DELLA TERRA DI MAXIMILIAN

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una mano in miniatura modellata in argilla)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie sul terreno uno spazio libero quadrato con lato di 1,5 metri situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una mano Media fatta di terriccio compresso emerge dal terreno e si protende verso una creatura situata entro 1,5 metri da essa e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza; se lo fallisce, subisce 2d6 danni contundenti ed è trattenuto per la durata dell'incantesimo.

Con un'azione, l'incantatore può fare in modo che la mano stritoli il bersaglio trattenuto, che deve effettuare un tiro salvezza su Forza: se lo fallisce, subisce 2d6 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Per liberarsi, il bersaglio trattenuto può effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi dell'incantatore. In caso di successo, il bersaglio sfugge e non è più trattenuto dalla mano.

Con un'azione, l'incantatore può fare in modo che la mano si protenda verso una creatura diversa o si muova fino a uno spazio libero diverso entro gittata. La mano libera un bersaglio trattenuto se l'incantatore sceglie l'una o l'altra cosa.

TRASMUTARE ROCCIA

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (argilla e acqua)

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un'area di pietra o di fango situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 12 metri, e sceglie uno degli effetti seguenti.

Trasmutare Roccia in Fango. La roccia non magica di qualsiasi tipo all'interno dell'area diventa un pari volume di fango denso e fluente che permane per la durata dell'incantesimo.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo su un'area di terreno, quell'area diventa talmente fangosa che le creature possono sprofondarvi. Ogni 30 cm di cui una creatura si muove attraverso il fango costa 1,2 metri di movimento e ogni creatura che si trovi sul terreno quando l'incantatore lancia l'incantesimo deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche la prima volta che entra nell'area in un turno o vi termina il proprio turno; se lo fallisce, affonda nel fango ed è trattenuta, anche se può usare un'azione per porre termine alla condizione di trattenuto su se stessa e issarsi fuori dal fango.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo su un soffitto, il fango cade. Ogni creatura situata sotto il fango nel momento in cui esso cade deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 4d8 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Trasmutare Fango in Roccia. Il fango o le sabbie mobili non magici situati nell'area e non più profondi di 3 metri si trasformano in pietra morbida per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che si trova nel fango al momento della trasformazione deve effettuare un tiro

salvezza su Destrezza; se lo fallisce, diventa trattenuta dalla roccia. La creatura trattenuta può usare un'azione per tentare di liberarsi effettuando con successo una prova di Forza (CD 20) o infliggendo 25 danni alla roccia circostante. Se una creatura supera il tiro salvezza, viene spinta senza subire danni in superficie, fino a uno spazio libero.

TURBINE

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, M (una pagliuzza)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un turbine scende urlando fino a un punto del terreno entro gittata che l'incantatore sia in grado di vedere. Il turbine è un cilindro del raggio di 3 metri e alto 9 metri centrato su quel punto. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare la sua azione per muovere il turbine di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione lungo il terreno. Il turbine risucchia ogni oggetto di taglia Media o inferiore che non sia assicurato a qualcosa e che non sia indossato o trasportato da qualcuno.

Una creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza la prima volta in un turno in cui entra nel turbine o la prima volta in cui il turbine entra nel suo spazio, incluso il momento in cui il turbine compare per la prima volta. Una creatura subisce 10d6 danni contundenti, se fallisce il tiro salvezza, o la metà di quei danni, se lo supera. Inoltre, una creatura di taglia Grande o inferiore che fallisce il tiro salvezza deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti diventa trattenuta nel turbine finché l'incantesimo non termina. Quando una creatura inizia il suo turno trattenuta dal turbine, viene spinta di 1,5 metri più in alto, a meno che non si trovi già in cima. Una creatura trattenuta si muove assieme al turbine e cade quando l'incantesimo termina, a meno che non sia in grado di rimanere sospesa in qualche modo.

Una creatura trattenuta può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o di Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, la creatura non è più trattenuta dal turbine e viene scagliata a $3d6 \times 3$ metri di distanza da esso in una direzione casuale.

VAMPA DI AGANAZZAR

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una scaglia di drago rosso)

Durata: Istantanea

Una linea di fiamme rombanti lunga 9 metri e larga 1,5 metri viene emanata dall'incantatore in una direzione a sua scelta. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

VENTO DI INTERDIZIONE

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti



Un vento forte (30 km all'ora) soffia attorno all'incantatore in un raggio di 3 metri e si sposta assieme a lui, rimanendo incentrato su di lui. Il vento permane per la durata dell'incantesimo.

Il vento ha gli effetti seguenti:

- Rende assordati l'incantatore e le altre creature nella sua area.
- Estingue le fiamme non protette situate nella sua area e di taglia pari o inferiore a quella di una torcia.
- L'area è terreno difficile per le creature diverse dall'incantatore.
- I tiri per colpire degli attacchi con arma a distanza subiscono svantaggio se entrano o escono dal vento.
- Spinge via i vapori, i gas e le nebbie che possono essere dispersi da un vento forte.

VINCOLO DELLA TERRA

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Alcune strisce gialle di energia magica avvolgono la creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti la sua velocità di volare (se ne possiede una) è ridotta a 0 metri per la durata dell'incantesimo. Una creatura in volo influenzata da questo incantesimo scende di 18 metri per round finché non arriva a terra o finché l'incantesimo non termina.

DUNGEONS & DRAGONS

NEI MIGLIORI NEGOZI



GaleForce
Nine™

DUNGEONS AND DRAGONS, D&D, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide sono marchi della Wizards of the Coast e sono utilizzati su licenza. © 2019 Wizards of the Coast LLC

ASMODEE