

Eberron: Forgia dell'Artefice

Per Dungeons & Dragons Quinta Edizione 2024

Sommario

Introduzione: Forgia dell'Artefice Una scatola di nuovi strumenti La profezia-draconica

Capitolo 1: L'artefice Tratti principali dell'artefice Diventare un artefice Privilegi di Classe dell'Artefice Sottoclassi dell'Artefice Lista degli Incantesimi dell'Artefice

Capitolo 2: Opzioni dei personaggi Marchi del Drago Background Descrizioni delle specie Talenti

Capitolo 3: Bastioni nel Khorvaire Bastioni mobili Strutture Speciali

Capitolo 4: Investigatori di Sharn Personaggi Investigatori Conflitti degli Investigatori di Sharn Quartieri di Sharn Avventura Investigativa: Il nemico del mio nemico

Capitolo 5: Intrigo Marchiato dal Drago Personaggi con il Marchio del Drago Conflitti dei Marchiati dal Drago Case Marchiate dal Drago PNG con il Marchio del Drago

Capitolo 6: Spedizioni Morgrave Personaggi Morgrave Conflitti di Morgrave Università di Morgrave Destinazioni pericolose Avventura: Corsa al tempio del granchio

Capitolo 7: Aeronavi elementali Gestione di un'aeronave Aeronavi in combattimento Tipi di dirigibili Migliorare un'aeronave Viaggi nei cieli

Appendice: Oggetti magici

Introduzione: Forgia dell'Artefice

*Quando il soffio della Gorgone dà la vita invece della morte di pietra,
quando i fuochi creano invece di distruggere, quando le torri si alzano
dalle macerie e si protendono verso il cielo, allora la brace rinacerà
nell'oscurità, e cinque sorgneranno per causare la caduta di un drago.*

— LA PROFEZIA DRACONICA

Questo libro è un ampio supplemento a **Eberron: Rinascita dopo l'Ultima Guerra**. Quel libro è una guida completa al mondo di Eberron; questo aggiunge nuove opzioni per i personaggi, nuovi modelli di campagna e nuove regole per i veicoli per la tua campagna Eberron. Non hai bisogno di quel libro per usare

questo, ma questi libri funzionano meglio insieme e troverai frequenti riferimenti a Eberron: Rinascita dopo l'Ultima Guerra in questo libro.

Una scatola di nuovi strumenti

Eberron: Forgia dell'Artefice è uno strumento pieno di nuove opzioni per qualsiasi campagna Eberron, come riepilogato di seguito.

Artefice rivisto La classe dell'Artefice è stata rivista in linea con le revisioni delle classi nella versione 2024 della quinta edizione del Manuale del Giocatore. La classe include un nuovo incantesimo. Contenuti aggiuntivi che apparivano come opzioni dei privilegi di classe nelle versioni precedenti della classe ora appaiono come oggetti magici in un'appendice alla fine del libro.

Questa versione dell'Artefice include una nuova sottoclasse, il **Cartografo**.

Marchi del Drago Questo libro include talenti che garantiscono ai personaggi Marchi del Drago e background che conferiscono alcuni di questi talenti ai personaggi. Una barra laterale all'inizio del capitolo 2 riassume le nuove opzioni del Marchio del Drago presenti in questo libro.

Specie In questo libro compaiono quattro specie aggiornate: Cangiante, Kalashtar, Morfico e Forgiato. **Khoravar** è una nuova specie, radicata nell'esperienza del popolo del Khorvaire di discendenza mista umana ed elfica.

Opzioni del Bastione Il Capitolo 3 offre nuove strutture speciali ai personaggi per migliorare i propri Bastioni, oltre a modi per costruire un Bastione mobile.

Modelli di campagna I capitoli 4, 5 e 6 forniscono strumenti per aiutare i DM ad avviare una campagna Eberron in modo rapido e semplice. Ogni capitolo descrive un tipo di campagna che potresti condurre in Eberron:

- La dura vita di un investigatore nelle cattive strade di Sharn
- Intrighi ad alto rischio tra le casate marchiate dal drago
- Le divertenti avventure degli esploratori accademici della Morgrave University

Basandosi sugli strumenti forniti nella Guida del Dungeon Master del 2024, questi capitoli delineano i conflitti chiave, suggeriscono gli archi della campagna, forniscono informazioni sull'ambientazione e forniscono blocchi delle statistiche per le figure NPC che i personaggi potrebbero incontrare nella campagna.

Tutto sui dirigibili L'ultimo capitolo presenta regole e risorse per i dirigibili elementali: utilizzarli, usarli in combattimento e intraprendere viaggi aerei.

La profezia draconica

Il linguaggio della profezia draconica è riccamente simbolico e in gran parte condizionale. Invece di esporre una serie predeterminata di eventi, esplora la causa e le conseguenze: descrive cosa potrebbe accadere in un'arena dell'esistenza se qualcosa cambiasse in un'altra.

Gli studiosi a volte affrontano la Profezia Draconica come un enigma, dove risolverlo è la sua stessa ricompensa. Considerano ogni singolo frammento della Profezia come una sfida a sé stante ed esplorano come una certa serie di azioni potrebbe adempiere la Profezia.

Gli esseri immortali che sono veramente coinvolti nella Profezia, tuttavia, principalmente i draghi della Camera e i diabolici Signori della Polvere, vedono ogni frammento come un minuscolo pezzo di un tutto molto più grande. Da questa prospettiva più ampia, un frammento o un verso precipita in un altro, mettendo in scena un dramma che si svolge nel corso di decenni, secoli o addirittura millenni.

Interpretare la profezia Il versetto della Profezia che apre questa introduzione è tipico, in quanto ogni verso è aperto a molteplici interpretazioni. Considera queste possibilità:

“Il respiro della gorgone.” Queste parole potrebbero riferirsi a: - Una gorgone letterale, forse magicamente alterata o infusa di energia radiosa - Casa Cannith, il cui simbolo è una gorgone - Gli artefici Cannith “danno vita” alle loro creazioni forgiate

“Quando i fuochi creano.” Queste parole potrebbero riferirsi a: - I fuochi della fucina di un fabbro - La nascita di una cosa nuova dalle ceneri del vecchio - Le passioni mortali (i fuochi del cuore) vengono trasformate in attività creative dopo anni di violenza durante l’Ultima Guerra

“Quando le torri rinascono dalle macerie.” Queste parole potrebbero essere: - Un riferimento generale agli edifici ricostruiti dopo un disastro - Un riferimento specifico ad un progetto di costruzione nel quartiere dei Caduti di Sharn - Una rinascita in una linea familiare, con rampolli notevoli derivanti da una famiglia in declino

“Le braci prendono vita.” Questo potrebbe significare: - La speranza si accende nel mezzo della disperazione - Un nuovo, distruttivo incendio che riprende vita dopo essere rimasto a lungo dormiente - La schiusa dell’uovo di un drago rosso

“Cinque sorgeranno per causare la caduta del drago.” Il modo migliore per leggere questa riga è come riferimento ai personaggi della tua campagna (se ci sono più o meno di cinque personaggi, puoi modificare il numero).

Usare la Profezia Inizia dalla fine. Supponiamo che l'ultima riga si riferisca ai personaggi della tua campagna che provocano la caduta di uno dei principali antagonisti della tua campagna. Se stai utilizzando uno dei modelli di campagna descritti in questo libro, la caduta del drago potrebbe riferirsi a:

- **Investigatori di Sharn** (Capitolo 4): Il Daask, o un potente antagonista la cui assunzione di Sangue di Drago ha indotto una trasformazione draconica.
- **Intrigo Marchiato dal Drago** (Capitolo 5): Un drago legato alla Camera o il capo di una Casata Marchiata.
- **Spedizioni Morgrave** (Capitolo 6): Lady Illmarrow, a capo dell'Artiglio di Smeraldo, oppure un Signore Supremo immondo che ha assunto sembianze draconiche.

Tenendo in mente il finale culminante della campagna, traccia un semplice arco narrativo: una serie di quattro eventi apparentemente non collegati, ognuno dei quali riflette una linea del frammento della Profezia.

Capitolo 1: L'Artefice

Un artigiano magico e un inventore di meraviglie

Gli artefici di Eberron sono responsabili di molte invenzioni sorprendenti, ma nessuna è più miracolosa dei forgiati.

Tratti principali dell'Artefice

Caratteristica	Descrizione
Caratteristica Primaria	Intelligenza
Dadi Vita	D8 per livello dell'Artefice
Competenze nei tiri salvezza	Costituzione e Intelligenza
Competenza nelle Abilità	Scegli 2: Arcani, Storia, Investigazione, Medicina, Natura, Percezione o Gioco di prestigio
Competenze nelle armi	Armi semplici
Competenza sugli strumenti	Arnesi da Scasso, Strumenti da Stagnino e un tipo di Strumenti da artigiano a tua scelta
Addestramento sull'armatura	Armature e scudi leggeri e medi
Attrezzatura iniziale	Scegli A o B: (A) Armatura di cuoio borchiatto, pugnale, Arnesi da Scasso, Strumenti da Stagnino, zaino da dungeoneer e 16 mo; oppure (B) 150 mo

Maestri dell'invenzione, gli artefici usano l'ingegno e la magia per sbloccare capacità straordinarie negli oggetti. Vedono la magia come un sistema complesso in attesa di essere decodificato e poi sfruttato nei loro incantesimi e invenzioni.

Diventare un Artefice

Come personaggio di livello 1

- Ottieni tutti i tratti nella tabella dei tratti principali dell'artigiano
- Ottieni le funzionalità di livello 1 dell'Artefice, elencate nella tabella Caratteristiche dell'Artefice

Come personaggio multiclass

- Ottieni i seguenti tratti dalla tabella dei tratti fondamentali dell'artefice: dado dei Punti Ferita, competenza con gli Strumenti da Stagnino, competenza in un'abilità a tua scelta dalla lista delle abilità dell'artefice e addestramento con armature e scudi leggeri e medi
- Ottieni le funzionalità di livello 1 dell'Artefice, elencate nella tabella Caratteristiche dell'Artefice
- Consulta le regole del multiclass nel Manuale del giocatore per determinare gli slot degli incantesimi disponibili, aggiungendo metà dei tuoi livelli da Artefice (arrotondato per eccesso)

Privilegi della classe dell'Artefice

Tabella delle caratteristiche dell'Artefice

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi di Classe	Infusioni Conosciute	Oggetti Magici
1	+2	Incantesimi, Magia dell'Ingegnere	—	—
2	+2	Replica Oggetto Magico	4	2
3	+2	Sottoclasse dell'Artefice	4	2
4	+2	Miglioramento del Punteggio di Carat- teristica	4	2
5	+3	Caratteristica della Sottoclasse	4	2

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi di Classe	Infusioni Conosciute	Oggetti Magici
6	+3	Esperto di Strumenti	6	3
7	+3	Lampo di Genio	6	3
8	+3	Miglioramento del Punteggio di Caratteristica	6	3
9	+4	Caratteristica della Sottoclasse	6	3
10	+4	Esperto di Oggetti Magici	8	4
11	+4	Oggetto Accumulante Incantesimi	8	4
12	+4	Miglioramento del Punteggio di Caratteristica	8	4
13	+5	—	8	4
14	+5	Artifizio Avanzato	10	5
15	+5	Caratteristica della Sottoclasse	10	5
16	+5	Miglioramento del Punteggio di Caratteristica	10	5
17	+6	—	10	5
18	+6	Maestro degli Oggetti Magici	12	6
19	+6	Vantaggio Epico	12	6
20	+6	Anima dell'Artificio	12	6

Slot Incantesimo

Livello	Trucchetti	Preparati	1°	2°	3°	4°	5°
1	2	2	2	—	—	—	—
2	2	2	2	—	—	—	—
3	2	2	3	—	—	—	—
4	2	2	3	—	—	—	—
5	2	2	4	2	—	—	—
6	2	2	4	2	—	—	—
7	2	2	4	3	—	—	—
8	2	2	4	3	—	—	—
9	2	2	4	3	2	—	—
10	3	3	4	3	2	—	—
11	3	3	4	3	3	—	—
12	3	3	4	3	3	—	—
13	3	3	4	3	3	1	—
14	4	4	4	3	3	1	—
15	4	4	4	3	3	2	—
16	4	4	4	3	3	2	—
17	4	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	3	1
19	4	4	4	3	3	3	2
20	4	4	4	3	3	3	2

Livello 1: Lancio degli incantesimi Hai imparato come incanalare l’energia magica attraverso gli oggetti. Vedi il Manuale del Giocatore per le regole sul lancio degli incantesimi.

Strumenti richiesti. Producvi i tuoi incantesimi da Artefice tramite gli strumenti. Puoi usare gli Arnesi da Scasso, gli Strumenti da Fabbro o un altro tipo di Strumenti da Artigiano con cui hai competenza come Focus da Incantatore, e devi avere uno di questi focus in mano quando lanci un incantesimo da Artefice (il che significa che l’incantesimo ha una componente M quando lo lanci).

Trucchetti. Conosci due trucchetti dell’Artefice a tua scelta. Si consigliano Fiotto Acido e Prestidigitazione.

Ogni volta che finisci un riposo lungo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti da questa funzione con un altro trucchetto dell’Artefice a tua scelta.

Quando raggiungi i livelli 10 e 14 dell’Artefice, impari un altro trucchetto da Artefice a tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche dell’Artefice.

Slot incantesimi. La tabella Caratteristiche dell’Artefice mostra quanti slot incantesimi hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Ri acquisti tutti gli slot spesi quando finisci un riposo lungo.

Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1+ che puoi lanciare con questa funzionalità. Per iniziare, scegli due incantesimi da Artefice di livello 1. Si consiglia di Cura Ferite e Unto.

Abilità da incantatore. L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi dell'Artefice.

Livello 1: Magia dell'Ingegnere Conosci il trucchetto del Riparare.

Come Azione Magica mentre tieni in mano gli Strumenti da Artigiano, puoi creare un oggetto in uno spazio non occupato entro 1,5 metri da te, scegliendo l'oggetto dal seguente elenco:

- Cuscinetti a sfera, cestino, sacco a pelo, campana, coperta, blocco e attrezzatura, bottiglia (vetro), secchio, triboli, candela, piede di porco
- Fiaschetta, Rampino, Trappola da caccia, Brocca, Lampada, Manette, Rete, Olio, Carta, Pergamena, Custodia, Asta, Corda
- Sacco, pala, spuntoni (ferro), spago, acciarino, torcia, fiala

L'oggetto dura finché non termini un riposo lungo, dopodiché svanisce.

Puoi utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una volta) e recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Riposo Lungo.

Livello 2: Replica oggetto magico Hai appreso gli schemi arcani che usi per creare oggetti magici.

Infusioni Conosciute. Quando ottieni questa funzionalità, scegli quattro infusioni da apprendere dalla tabella Infusioni per Oggetti Magici (Artefice livello 2+). Si consigliano Borsa Conservante, Cappello per respirare nell'acqua, Pietre invio e Bacchetta del mago da guerra.

Creazione di un oggetto. Al termine di un riposo lungo, puoi creare uno o due oggetti magici diversi se hai gli Strumenti da Artigiano in mano. Ogni articolo si basa su una delle infusioni che conosci per questa funzionalità.

Infusioni per Oggetti Magici (Artefice livello 2+)

Infusione Oggetto Magico	Sintonizzazione
Caraffe dell'Alchimia	No
Borsa Conservante	No
Cappuccio del Respirare Sott'acqua	No
Oggetto magico comune che non sia una Pozione, una Pergamena o un maledetto*	Varia
Occhiali Notturni	No
Strumento Tuttofare†	Sì
Colpo a Ripetizione†	Sì

Infusione Oggetto Magico	Sintonizzazione
Arma del Ritorno†	No
Corda da arrampicata	No
Pietre dell'Invio	No
Scudo, +1	No
Bacchetta dell'Individuazione del Magico	No
Bacchetta dei segreti	No
Bacchetta del Mago della Guerra, +1	Sì
Arma, +1	No
Armatura della Forza Magica, +1	No

*Puoi apprendere queste infusioni più volte e devi selezionare un oggetto diverso ogni volta. †Vedere l'appendice.

Infusioni per Oggetti Magici (Artefice livello 6+)

Infusione Oggetto Magico	Sintonizzazione
Armatura, +1	No
Stivali Elfici	No
Stivali del Sentiero Tortuoso†	Sì
Mantello Elfico	Sì
Mantello della Manta	Sì
Arma abbagliante†	Sì
Occhi dello Charme	Sì
Occhi della Vista Minuziosa	No
Guanti da ladro	No
Elmo della Consapevolezza†	No
Lanterna della Rivelazione	No
Affilatore mentale†	Sì
Collana di adattamento	Sì
Flauto Spettrale	No
Scudo della Repulsione†	No
Anello del Nuotare	No
Anello del Camminare sull'Acqua	No
Sensi Bestiali	No
Anello Accumula-Incantamenti†	Sì
Bacchetta dei Dardi Incantati	No
Bacchetta della Ragnatela	Sì
Arma dell'Avvertimento	Sì

†Vedere l'appendice.

Infusioni per Oggetti Magici (Artefice livello 10+)

Infusione Oggetto Magico	Sintonizzazione
Armatura della Resistenza	Sì
Pugnale del Veleno	No
Giacco Elfico	No
Anello della Caduta Morbida	Sì
Anello del Saltare	Sì
Anello della Protezione Mentale	Sì
Scudo, +2	No
Oggetto meraviglioso non comune che non è maledetto*	Varia
Bacchetta del Mago della Guerra, +2	Sì
Arma, +2	No
Armatura della Forza Magica, +2	No

*Puoi apprendere queste infusioni più volte e devi selezionare un oggetto diverso ogni volta.

Infusioni per Oggetti Magici (Artefice livello 14+)

Infusione Oggetto Magico	Sintonizzazione
Armatura, +2	No
Scudo dell'Attrazione dei Proiettili	Sì
Lingua di Fuoco	Sì
Oggetto meraviglioso raro che non sia maledetto*	Varia
Anello dell'azione libera	Sì
Anello di protezione	Sì
Anello dell'Ariete	Sì

*Puoi apprendere queste infusioni più volte e devi selezionare un oggetto diverso ogni volta.

Livello 3: Sottoclasse dell'Artefice Ottieni una sottoclasse dell'Artefice a tua scelta. Le sottoclassi Alchimista, Armaiolo, Artigliere, Fabbro da battaglia e Cartografo sono dettagliate dopo la descrizione di questa classe.

Livello 4: Miglioramento del Punteggio di Caratteristica Ottieni il talento Miglioramento del punteggio di caratteristica o un altro talento a tua scelta per il quale sei qualificato. Ottieni nuovamente questa capacità ai livelli Artefice 8, 12 e 16.

Livello 6: Armezzatore di oggetti magici La tua funzionalità Replica oggetto magico ottiene le seguenti opzioni:

Carica oggetto magico. Come Azione Bonus, puoi toccare un oggetto magico entro 1,5 metri da te che hai creato con Replica oggetto magico e che utilizza cariche. Spendi uno Slot Incantesimo di livello 1+ e ricarichi l'oggetto. Il numero di cariche che l'oggetto recupera è pari al livello dello Slot Incantesimo speso.

Risucchia oggetto magico. Come Azione Bonus, puoi toccare un oggetto magico entro 1,5 metri da te che hai creato con Replica oggetto magico e far svanire l'oggetto, convertendo la sua energia magica in uno Slot Incantesimo. Lo slot è di livello 1 se l'oggetto è Comune o di livello 2 se l'oggetto è Non comune o Raro. Una volta utilizzata questa capacità, non potrai utilizzarla nuovamente finché non avrai terminato un riposo lungo.

Trasmuta oggetto magico. Come Azione Magica, puoi toccare un oggetto magico entro 1,5 metri da te che hai creato con Replica oggetto magico e trasformarlo in un oggetto magico diverso. L'oggetto risultante deve essere basato su un'infusione per oggetti magici che conosci. Una volta utilizzata questa capacità, non potrai utilizzarla nuovamente finché non avrai terminato un riposo lungo.

Livello 7: Lampo di genio Quando tu o una creatura che puoi vedere entro 9 metri da te fallisci una prova di caratteristica o un Tiro Salvezza, puoi effettuare una Reazione per aggiungere un bonus al tiro, facendolo potenzialmente riuscire. Il bonus è pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo +1).

Puoi effettuare questa Reazione un numero di volte pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una volta). Riacquisti tutti gli usi spesi quando termini un riposo lungo.

Livello 10: Esperto di oggetti magici Ora puoi sintonizzarti su un massimo di quattro oggetti magici contemporaneamente.

Livello 11: Oggetto accumula incantesimi Ogni volta che finisci un riposo lungo, puoi toccare un'arma semplice o marziale o un oggetto che puoi usare come focus di incantesimi e immagazzinare un incantesimo al suo interno, scegliendo un incantesimo da Artefice di livello 1, 2 o 3 che abbia un tempo di lancio di un'azione e non richieda una componente materiale che venga consumata dall'incantesimo.

Mentre tiene in mano l'oggetto, una creatura può compiere un'Azione Magica per produrre l'effetto dell'incantesimo, usando il tuo modificatore di caratteristica da incantatore.

L'incantesimo rimane nell'oggetto finché non viene utilizzato un numero di volte pari al doppio del proprio modificatore di Intelligenza (minimo due volte) o

finché non si utilizza nuovamente questa funzionalità per immagazzinare un incantesimo in un oggetto.

Livello 14: Artifizio avanzato Ottieni i seguenti vantaggi:

Esperto di oggetti magici. Ora puoi sintonizzarti con un massimo di cinque oggetti magici contemporaneamente.

Genio rinnovato. Quando termini un riposo breve, recupera un uso speso della tua funzione Lampo di genio.

Livello 18: Maestro degli oggetti magici Ora puoi sintonizzarti con un massimo di sei oggetti magici contemporaneamente.

Livello 19: Beneficio epico Ottieni un talento Beneficio Epico o un altro talento a tua scelta per il quale ti qualifichi. Si consiglia il dono della resistenza all'energia.

Livello 20: Anima dell'artificio Hai sviluppato una connessione mistica con i tuoi oggetti magici, a cui puoi attingere per ricevere aiuto. Ottieni i seguenti vantaggi:

Imbrogliare la morte. Se vieni ridotto a 0 Punti Ferita ma non vieni ucciso sul colpo, puoi disintegrare un numero qualsiasi di oggetti magici non comuni o rari creati dalla funzione Replica oggetto magico. Se lo fai, i tuoi Punti Ferita cambiano invece in un numero pari a 20 volte il numero di oggetti magici disintegriti.

Guida magica. Quando termini un riposo breve, recupera tutti gli usi spesi del tuo Lampo di Genio se hai Sintonizzazione con almeno un oggetto magico.

Sottoclassi degli artefici

Una sottoclasse dell'Artefice è una specializzazione che ti garantisce funzionalità a determinati livelli dell'Artefice. Questa sezione presenta l'Alchimista, l'Armaiolo, l'Artigliere, il Fabbro da battaglia e il Cartografo.

Alchimista Crea elisir e pozioni magiche

Un Alchimista è un esperto nel combinare reagenti per produrre effetti magici. Gli alchimisti usano le loro creazioni per dare vita e per depurarla.

Livello 3: Strumenti del mestiere Ottieni i seguenti vantaggi:

Competenza negli strumenti. Ottieni competenza con le scorte dell'alchimista e il kit di erboristeria. Se possiedi già una di queste competenze, acquisisci competenza con un altro tipo di Strumenti da Artigiano a tua scelta (o con altri due tipi se li possiedi entrambi).

Creazione di pozioni. Quando prepari una pozione utilizzando le regole di creazione nella Guida del Dungeon Master, la quantità di tempo necessaria per crearla viene dimezzata.

Livello 3: Incantesimi dell'alchimista Quando raggiungi un livello da Artefice specificato nella tabella Incantesimi dell'Alchimista, da quel momento in poi avrai sempre preparati gli incantesimi elencati.

Livello Artefice	Incantesimi
3	Parola Guaritrice, Raggio di Infermità
5	Sfera Infuocata, Freccia Acida di Melf
9	Forma Gassosa, Parola Guaritrice di Massa
13	Interdizione alla Morte, Sfera Vitriolica
17	Nube Mortale, Rianimare Morti

Livello 3: Elisir sperimentale Ogni volta che finisci un riposo lungo mentre tieni in mano le scorte dell'alchimista, puoi usare quello strumento per produrre magicamente due elisir. Per ogni elisir, tira sulla tabella Elisir Sperimentale per l'effetto dell'elisir, che viene attivato quando qualcuno beve l'elisir.

Bere un elisir. Come Azione Bonus, una creatura può bere l'elisir o somministrarlo a un'altra creatura entro 1,5 metri da sé.

Creazione di elisir aggiuntivi. Come Azione Magica mentre hai in mano le scorte dell'alchimista, puoi spendere uno Slot Incantesimo per creare un altro elisir. Quando lo fai, scegli il suo effetto dalla tabella Elisir Sperimentale invece di tirare.

Quando raggiungi determinati livelli da Artefice, puoi creare un elisir aggiuntivo alla fine di ogni Riposo Lungo: un totale di tre al livello 5, quattro al livello 9 e cinque al livello 15.

Tabella degli Elisir Sperimentali

1d6	Effetto
1	Guarigione. Il bevitore recupera un numero di Punti Ferita pari a 2d8 più il tuo modificatore di Intelligenza. Aumenta di 1d8 ai livelli 9 (3d8) e 15 (4d8).
2	Velocità. La velocità del bevitore aumenta di 3 metri per 1 ora. Aumenta a 4,5 metri al livello 9 e 6 metri al livello 15.
3	Resilienza. Il bevitore ottiene un bonus di +1 alla CA per 10 minuti. La durata aumenta a 1 ora al livello 9 e 8 ore al livello 15.

1d6	Effetto
4	Audacia. Il bevitore può tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto a ogni Tiro per Colpire e Tiro Salvezza per 1 minuto. La durata aumenta a 10 minuti al livello 9 e 1 ora al livello 15.
5	Volo. Il bevitore ottiene una velocità di volo di 3 metri per 10 minuti. La velocità aumenta a 6 metri al livello 9 e 9 metri al livello 15.
6	Puoi determinare l'effetto dell'elisir scegliendo una delle altre righe in questa tabella.

Livello 5: Sapiente Alchemico Ogni volta che lanci un incantesimo utilizzando le tue Forniture da Alchimista come Focus da Incantatore, ottieni un bonus a un tiro dell'incantesimo. Quel tiro deve ripristinare i Punti Ferita o essere un tiro per i danni che infligge danni da Acido, Fuoco o Veleno. Il bonus è pari al tuo modificatore di Intelligenza (bonus minimo pari a +1).

Livello 9: Reagenti ricostituenti Puoi lanciare Ristorare Inferiore senza spendere uno Slot Incantesimo e senza preparare l'incantesimo, a patto che usi Scorte dell'Alchimista come Focus da Incantatore. Puoi farlo un numero di volte pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una volta) e recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Riposo Lungo.

Livello 15: Padronanza chimica Ottieni i seguenti vantaggi:

Eruzione Alchemica. Quando lanci un incantesimo da Artefice che infligge danni da acido, fuoco o veleno a un bersaglio, puoi anche infliggere 2d8 danni di Forza a quel bersaglio. Puoi utilizzare questo beneficio solo una volta per ciascuno dei tuoi turni.

Resistenza chimica. Ottieni resistenza ai danni da acido e ai danni da veleno. Ottieni anche l'immunità alla condizione Avvelenato.

Calderone evocato. Puoi lanciare il Infuso Caustico di Tasha senza spendere uno Slot Incantesimo, senza preparare l'incantesimo e senza componenti materiali, a condizione che usi le scorte dell'alchimista come Focus da Incantatore. Una volta utilizzata questa capacità, non potrai utilizzarla nuovamente finché non avrai terminato un riposo lungo.

Armaiolo Crea un'armatura magica per migliorare le tue abilità

Un Armaiolo modifica l'armatura affinché funzioni quasi come una seconda pelle. L'armatura è potenziata per affinare la magia dell'Armaiolo, scatenare attacchi potenti e generare una difesa formidabile.

Livello 3: Strumenti del mestiere Ottieni i seguenti vantaggi:

Addestramento con l'armatura. Ottieni addestramento con l'armatura pesante.

Competenza negli strumenti. Ottieni competenza con gli Strumenti da Fabbro. Se possiedi già la competenza in questo strumento, acquisisci competenza con un altro tipo di Strumenti dell'Artigiano a tua scelta.

Creazione di armature. Quando crei armature non magiche o magiche, il tempo necessario per realizzarle viene dimezzato.

Livello 3: Incantesimi da armaiolo

Livello Artefice	Incantesimi
3	Dardo Incantato, Onda Tonante
5	Immagine speculare, Frantumare
9	Trama Ipnotica, fulmine
13	Scudo di Fuoco, Invisibilità Superiore
17	Passaparete, Muro di Forza

Livello 3: Armatura arcana Come Azione Magica, mentre hai gli Strumenti da Fabbro in mano, puoi trasformare l'armatura che indossi in un'Armatura Arcana. L'armatura continua ad essere Armatura Arcana finché non indossi un'altra armatura o muori.

Ottieni i seguenti benefici mentre indossi la tua Armatura Arcana:

Nessun requisito di forza. Se l'armatura normalmente ha un requisito di forza, l'Armatura Arcana non ha questo requisito per te.

Indossa e togli rapidamente l'armatura. Puoi indossare o togliere l'armatura come Azione Utilizzare Oggetto. L'armatura non può essere rimossa contro la tua volontà.

Focalizzazione degli incantesimi. Puoi utilizzare l'Armatura Arcana come Focus da Incantatore per i tuoi incantesimi da Artefice.

Livello 3: Modello di armatura Puoi personalizzare la tua Armatura Arcana. Quando lo fai, scegli uno dei seguenti modelli di armatura: Corazzata, Guardiano o Infiltratore.

Corazzata. Progetta la tua armatura per farla diventare un gigantesco colosso in battaglia. Ha le seguenti caratteristiche:

- **Demolitore di forza.** Una palla da demolizione arcana o una mazza fuoriescono dalla tua armatura. Il demolitore conta come un'arma da mischia semplice con la proprietà Portata e infligge 1d10 danni da forza se colpisce.

- **Statura gigante.** Come Azione Bonus, trasformi e ingrandisci la tua armatura per 1 minuto. Per la durata, la tua portata aumenta di 1,5 metri e, se sei più piccolo di Grande, diventi Grande.

Guardiano. Progetta l'armatura per essere in prima linea nel conflitto. Ha le seguenti caratteristiche:

- **Impulso del tuono.** Puoi scaricare esplosioni concussive con i colpi della tua armatura. L'impulso conta come un'arma da mischia semplice e infligge 1d8 danni da tuono in caso di colpo.
- **Campo difensivo.** Mentre sei insanguinato, puoi eseguire un'Azione Bonus per ottenere Punti Ferita temporanei pari al tuo livello da artefice.

Infiltratore. Personalizzi la tua armatura per attacchi furtivi e velocità. Ha le seguenti caratteristiche:

- **Lanciatore di fulmini.** Un nodo simile a una gemma appare sulla tua armatura. Il lanciatore conta come un'arma a distanza semplice con una gittata normale di 27 metri e una gittata lunga di 27 metri, e infligge 1d6 danni da fulmine se colpisce.
- **Passi potenziati.** La tua velocità aumenta di 1,5 metri.
- **Campo smorzante.** Hai vantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività).

Livello 5: Attacco extra Puoi attaccare due volte anziché una volta ogni volta che esegui l'azione Attacco nel tuo turno.

Livello 9: Armaiolo migliorato Ottieni i seguenti vantaggi:

Replica dell'armatura. Apprendi un piano aggiuntivo per la tua funzione Replica oggetto magico e deve essere nella categoria Armatura.

Arsenale migliorato. Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni effettuati con la tua arma speciale del tuo modello di Armatura Arcana.

Livello 15: Armatura perfetta La tua Armatura Arcana ottiene ulteriori vantaggi in base al suo modello:

Corazzata. Il dado di danno del tuo Demolitore di Forza aumenta a 2d6 danni da forza. Quando usi la tua Statura da Gigante, la tua portata aumenta di 3 metri, la tua taglia può aumentare a Grande o Enorme e hai Vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.

Guardiano. Ottieni un bonus di +2 alla Classe Armatura mentre indossi la tua Armatura Arcana. Inoltre, quando colpisci una creatura con i tuoi guanti del tuono, puoi usare una reazione per costringere la creatura a effettuare un tiro salvezza su Forza contro la CD dei tuoi incantesimi o essere buttata a terra prona.

Infiltratore. Qualsiasi creatura che subisce danni dal tuo Lanciatore di Fulmini brilla di luce magica fino all'inizio del tuo prossimo turno. La creatura luccicante

non beneficia di vantaggi derivanti dall'essere invisibile e il prossimo attacco effettuato contro di essa ha vantaggio.

Artigliere Esercita il potere distruttivo da lontano

Un Artigliere è specializzato nell'uso della magia per scagliare energia, proiettili ed esplosioni su un campo di battaglia.

Livello 3: Strumenti del mestiere Ottieni i seguenti vantaggi:

Armi a distanza. Ottieni competenza con le armi marziali a distanza.

Competenza negli strumenti. Ottieni competenza con gli Strumenti da Intagliatore di Legno. Se possiedi già questa competenza, acquisisci competenza con un altro tipo di Strumenti dell'Artigiano a tua scelta.

Creazione di bacchette. Quando crei una bacchetta magica, il tempo necessario per realizzarla viene dimezzato.

Livello 3: Incantesimi dell'artigliere

Livello Artefice	Incantesimi
3	Scudo, Onda Tonante
5	Raggio Rovente, Frantumare
9	Palla di Fuoco, Muro di Vento
13	Tempesta di Ghiaccio, Muro di Fuoco
17	Cono di Freddo, Muro di Forza

Livello 3: Cannone Occulto Utilizzando gli Strumenti da Fabbro o gli Strumenti da Intagliatore del Legno, puoi effettuare un'Azione Magica per creare un Cannone Occulto Piccolo o Minuscolo in uno spazio non occupato su una superficie orizzontale entro 1,5 metri da te.

Statistiche del Cannone Occulto: - **Dimensioni:** Oggetto piccolo o minuscolo - **Classe Armatura:** 18 - **Punti ferita:** 5 volte il tuo livello da Artefice - **Immunità:** Veleno, Psichico

Attiva cannone (è necessario che tu sia entro 18 metri): Come Azione Bonus, ordini al cannone di utilizzare una di queste opzioni: - **Lanciafiamme.** Il cannone spara fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area effettua un Tiro Salvezza su Destrezza contro la CD del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi, subendo 2d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza o la metà di questi danni se lo riesce. - **Balista di Forza.** Effettua un attacco con incantesimo a distanza proveniente dal cannone contro una creatura o un oggetto entro 36 metri da esso. Se viene colpito, il bersaglio subisce 2d8 danni da forza. - **Protettore.** Il cannone emette un'esplosione di energia positiva che garantisce

a se stesso e a ogni creatura di tua scelta entro 3 metri dal cannone un numero di Punti Ferita Temporanei pari a 1d8 più il tuo modificatore di Intelligenza.

Livello 5: Arma da Fuoco Arcana Quando finisci un riposo lungo, puoi usare gli Strumenti da Intagliatore di Legno per incidere sigilli speciali su una verga, un bastone, una bacchetta o un'arma marziale a distanza e trasformarla così nella tua arma da fuoco arcana.

Puoi usare la tua Arma da Fuoco Arcana come Focus da Incantatore per i tuoi incantesimi da Artefice. Quando lanci un incantesimo da Artefice attraverso l'arma da fuoco, tira 1d8 e ottieni un bonus a uno dei tiri per i danni dell'incantesimo pari al numero tirato.

Livello 9: Cannone Esplosivo Ogni cannone arcano che crei ora è più distruttivo. Ottieni i seguenti vantaggi:

Detonazione. Quando il tuo cannone subisce danni, puoi effettuare una Reazione per comandare al cannone di esplodere se ti trovi entro 18 metri da esso. Ogni creatura entro 6 metri da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza contro la CD del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi, subendo 3d10 danni da forza se fallisce il Tiro Salvezza o la metà di questi danni se lo riesce.

Potenza di fuoco. I tiri per i danni del cannone e il numero di Punti Ferita temporanei concessi dal Protettore aumentano di 1d8.

Livello 15: Posizione Fortificata Sei un maestro nel creare postazioni ben difese usando il tuo cannone mistico. Ottieni i seguenti vantaggi:

Doppia potenza di fuoco. Ora puoi avere due cannoni contemporaneamente e puoi crearne due con la stessa Azione Magica. Puoi attivarli entrambi con la stessa Azione Bonus.

Proiezione del campo scintillante. Tu e i tuoi alleati godete di mezza copertura finché vi trovate entro 3 metri dal vostro cannone mistico.

Fabbro da battaglia Comanda un guardiano dei costrutti

Un Fabbro da Battaglia è una combinazione tra protettore e medico, un esperto nel difendere gli altri e nel riparare sia materiale che personale. Per aiutarli nel loro lavoro, i Fabbri da Battaglia sono accompagnati da uno Difensore d'Acciaio, un compagno protettivo di loro creazione.

Livello 3: Strumenti del mestiere Ottieni i seguenti vantaggi:

Competenza negli strumenti. Ottieni competenza con gli Strumenti da Fabbro. Se possiedi già questa competenza, acquisisci competenza con un altro tipo di Strumenti dell'Artigiano a tua scelta.

Creazione di armi. Quando crei un'arma magica o non magica, il tempo necessario per realizzarla viene dimezzato.

Livello 3: Incantesimi del Forgiatore da Battaglia

Livello Artefice	Incantesimi
3	Eroismo, Scudo
5	Punizione Marchiante, Legame di Interdizione
9	Aura di vitalità, Evoca raffica
13	Aura di purezza, Scudo di Fuoco
17	Punizione Epuratrice, Cura Ferite di Massa

Livello 3: Battaglia pronta Il tuo addestramento al combattimento e i tuoi esperimenti con la magia hanno dato i loro frutti in due modi:

Potenziamento arcano. Quando attacchi con un'arma magica, puoi utilizzare il tuo modificatore di Intelligenza, invece del modificatore di Forza o Destrezza, per i tiri per colpire e per i danni.

Conoscenza delle armi. Ottieni competenza con le armi marziali. Puoi usare un'arma nella quale hai competenza come Focus da Incantatore per i tuoi incantesimi da Artefice.

Livello 3: Difensore d'Acciaio Il tuo armeggiare ti ha dato un compagno, un Difensore d'Acciaio. Sei tu a determinare l'aspetto del difensore e se ha due o quattro gambe.

Statistiche del difensore d'acciaio: - **Taglia:** Costruzione media - **CA:** 12 + il tuo modificatore di Intelligenza - **PF:** 5 + cinque volte il tuo livello da Artefice - **Velocità:** 12 metri. - **Immunità:** Veleno; Affascinato, Esaurito, Avvelenato

Azioni: - **Squarcio Potenziato dalla Forza.** Tiro per colpire in mischia: il bonus è pari al tuo modificatore di attacco con incantesimo, portata 1,5 m. Colpito: $1d8 + 2$ più il tuo modificatore di Intelligenza Danni di Forza. - **Riparazione (3/Giorno).** Il difensore, o un Costrutto o un oggetto che può vedere entro 1,5 metri da sé, recupera un numero di Punti Ferita pari a $2d8$ più il tuo modificatore di Intelligenza.

Reazioni: - **Deviare Attacco.** Quando una creatura che il difensore può vedere entro 1,5 metri da sé effettua un Tiro per Colpire contro una creatura diversa dal difensore, la creatura che lo attiva effettua il Tiro per Colpire con Svantaggio.

Livello 5: Attacco extra Puoi attaccare due volte anziché una volta ogni volta che esegui l'azione Attacco nel tuo turno. Puoi rinunciare a uno dei tuoi attacchi quando esegui l'azione Attacco per comandare al tuo Difensore d'Acciaio di eseguire l'azione Squarcio Potenziato dalla Forza.

Livello 9: Scossa Arcana Quando colpisci un bersaglio con un Tiro per Colpire usando un'arma magica o quando il tuo Difensore d'Acciaio colpisce un bersaglio, puoi incanalare l'energia magica attraverso il colpo per creare uno dei seguenti effetti:

- **Energia distruttiva.** Il bersaglio subisce 2d6 danni da forza aggiuntivi.
- **Energia riparatrice.** Scegli una creatura o un oggetto che puoi vedere entro 9 metri dal bersaglio. L'energia curativa fluisce nel destinatario prescelto, ripristinandogli 2d6 Punti Ferita.

Puoi utilizzare questa energia un numero di volte pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una volta), ma non puoi farlo più di una volta per turno. Riacquisti tutti gli usi spesi quando termini un riposo lungo.

Livello 15: Difensore migliorato Il tuo Arcane Jolt e Difensore d'Acciaio sono diventati più potenti: **Scossa Arcana Migliorata.** I danni extra e le cure di Scossa Arcana aumentano entrambi a 4d6.

Deviazione migliorata. Ogni volta che il tuo difensore d'acciaio usa il suo attacco deviato, l'attaccante subisce danni da forza pari a 1d4 più il tuo modificatore di Intelligenza.

Cartografo Traccia percorsi vantaggiosi durante le turbolenze

I cartografi sono i principali navigatori e agenti di riconoscimento. Usando le loro creazioni, i cartografi possono evidenziare minacce, salvaguardare gli alleati e creare portali verso luoghi distanti.

Livello 3: Strumenti del mestiere Ottieni i seguenti vantaggi:

Competenza negli strumenti. Ottieni competenza con le scorte del calligrafo e gli strumenti del cartografo. Se possiedi già una di queste competenze, acquisisci competenza con un altro tipo di Strumenti da Artigiano a tua scelta (o con altri due tipi se li possiedi entrambi).

Creazione di pergamene. Quando crei una pergamena di incantesimo utilizzando le regole di creazione nel Manuale del giocatore, la quantità di tempo necessaria per crearla viene dimezzata.

Livello 3: Incantesimi del cartografo

Livello Artefice	Incantesimi
3	Fuoco fatato, Dardo guida, Parola Guaritrice
5	Individua oggetto, Fitta Mentale
9	Invokeare il Fulmine, Chiaroveggenza
13	Esilio, Individua creatura
17	Scrutare, Cerchio di teletrasporto

Livello 3: Atlante dell'avventuriero

Livello 2

- Aiuto, Alterare Se Stesso, Serratura Arcana, Vigore Arcano, Sfocatura, Fiamma Continua
- Scurovisione, Soffio del Drago, Potenzia Abilità, Ingrandisci/Riduci, Riscalda il Metallo
- **Servitore Homunculus*** (nuovo incantesimo), Invisibilità, Ristorare Inferiore, Levitazione
- Bocca Magica, Arma Magica, Protezione dal Veleno, Trucco della Corda, Vedere l'Invisibilità
- Movimenti del Ragno, Ragnatela

*Appare in questo capitolo

Livello 3

- Intermittenza, Crea Cibo e Acqua, Dissolvi Magie, Arma Elementale, Volare
- Glifo di Interdizione, Velocità, Protezione dall'Energia, Rinascita, Respirare Sott'acqua, Camminare sull'Acqua

Livello 4

- Occhio arcano, Fabbricare, Libertà di movimento, Scrigno Segreto di Leomund
- Segugio Fedele di Mordenkainen, Santuario Privato di Mordenkainen

Nuovo incantesimo: Servitore Homunculus

Livello 2 Evocazione (Artefice)

Tempo di Lancio: 1 ora o rituale **Gittata:** 3 metri **Componenti:** V, S, M (una gemma del valore di oltre 100 mo) **Durata:** Istantanea

Evochi un omuncolo speciale in uno spazio non occupato entro la gittata. Questa creatura utilizza il blocco statistiche Servitore Homunculus. Se possiedi già un

omuncolo derivante da questo incantesimo, l'omuncolo verrà sostituito da quello nuovo.

Combattimento. L'omuncolo è un alleato tuo e dei tuoi alleati. In combattimento, condivide il tuo conteggio di Iniziativa, ma svolge il suo turno immediatamente dopo il tuo.

Utilizzo di uno Slot Incantesimo di livello superiore. Usa il livello dello Slot Incantesimo per il livello dell'incantesimo nel blocco delle statistiche.

Servitore Homunculus

Costrutto Minuscolo, Neutrale

PF 5 + 5 per livello dell'incantesimo **Velocità** 6 metri, **Volo** 9 metri.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Immunità Veleno; Esaurimento, avvelenato **Sensi** Scurovisione 18 m; Percezione passiva 10 **Lingue** Telepatia 1,5 km (funziona solo con te) **GS** Nessuno (BC equivale al tuo bonus di competenza)

Caratteristiche

Evasione. Se l'omuncolo è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza per subire solo la metà dei danni, l'omuncolo invece non subisce danni se supera il Tiro Salvezza e solo la metà dei danni se fallisce.

Legame magico. Aggiungi il livello dell'incantesimo a qualsiasi prova di caratteristica o Tiro Salvezza effettuato dall'omuncolo.

Azioni

Colpo di Forza. Tiro per colpire in mischia o a distanza: il bonus è pari al modificatore di attacco dell'incantesimo, portata 1,5 m o raggio 9 m. Colpito: 1d6 più il livello dell'incantesimo danni da forza.

Reazioni

Incanalare Magia. Innesco: lancia un incantesimo che ha un raggio di contatto mentre l'omuncolo si trova entro 36 metri da te. Risposta: L'omuncolo lancia l'incantesimo attraverso il suo tocco.

Capitolo 2: Opzioni dei personaggi

Questo capitolo offre nuovi background, specie e talenti. La specie Khoravar in questo capitolo è una nuova opzione di gioco, che rappresenta il popolo Eberron che a volte viene chiamato mezzelfo.

I segni del drago sono simboli misteriosi e magici che appaiono sulla pelle di alcune persone in tutto il Khorvaire. I dodici marchi del drago stabiliti sono legati a linee familiari specifiche, e i rampolli di quelle famiglie lavorano duramente per consolidare il potere dei marchi.

Marchi del Drago Maggiori La maggior parte dei marchi del drago sono piccoli, non più grandi del palmo della mano di chi li indossa, e garantiscono un potere magico limitato. Ma su alcuni individui compaiono segni più rari e più potenti. I marchi del drago superiori si manifestano solo su persone che già possiedono un marchio ordinario. Quando si manifesta un marchio del drago superiore, cresce da un marchio normale e si espande verso l'esterno fino a due o tre volte la dimensione del marchio originale.

Marchi di Siberys Sebbene la gente del Khorvaire abbia una comprensione limitata dei marchi dei draghi, i marchi dei draghi di Siberys rimangono per loro un completo mistero. La magia di questi potenti segni è chiaramente collegata agli altri segni presenti nella propria casa. Ma un erede con il marchio del drago può trascorrere anni a perfezionare e padroneggiare i poteri di un marchio senza mai manifestare un marchio Siberys.

Il Dono di Siberys, descritto nella sezione “Talenti” più avanti in questo capitolo, può riflettere un marchio di Siberys o un potente marchio aberrante.

Segni di mistero Secoli di manipolazione e consolidamento hanno fatto sì che i marchi del drago si manifestassero principalmente nei membri di determinate linee familiari. Tuttavia, le eccezioni sono sempre esistite e negli ultimi anni sono diventate sempre più comuni.

Se scegli un marchio del drago per il tuo personaggio, considera queste quattro opzioni per la sua origine:

1. **Erede con il marchio del drago** - Sei un membro di una casata con il marchio del drago e della sua linea familiare
2. **Discendente distante** - Sei un discendente distante di una linea familiare segnata dal drago
3. **Marchio della profezia** - Porti un marchio non correlato alla tua specie
4. **Marchio aberrante** - Porti un marchio del drago aberrante

Background

Questa sezione presenta diciassette sfondi utilizzando lo stesso formato di quelli del Manuale del Giocatore. I quattordici che rappresentano gli eredi con il

marchio del drago offrono talenti del Marchio del Drago piuttosto che talenti dell'Origine.

Punteggi di caratteristica: Forza, Costituzione, Carisma **Talento:** Marchio del drago aberrante **Competenza nelle abilità:** Storia e intimidazione **Competenza nello strumento:** Kit di travestimento **Equipaggiamento:** Scegli A o B: (A) Pugnale, kit di travestimento, costume, abiti da viaggiatore, 16 mo; o (B) 50 mo

Il tuo aberrante marchio del drago ha reso la vita difficile da quando si è manifestato. Potresti averlo nascosto con successo per gran parte della tua vita o essere riuscito a evitare di essere notato. In alternativa, potresti aver incontrato sospetto e paura, magari uniti al totale antagonismo di una o più casate marchiate dal drago.

Archeologo **Punteggi di caratteristica:** Destrezza, Intelligenza, Saggezza **Talento:** Abile **Competenza nelle abilità:** Storia e sopravvivenza **Competenza negli strumenti:** Strumenti del cartografo **Equipaggiamento:** Scegli A o B: (A) Strumenti da cartografo, Lanterna Bullseye, Mappa, Custodia per mappa o pergamena, Pala, Tenda, Abiti da viaggiatore, 17 mo; o (B) 50 mo

Hai studiato per tutta la vita le culture perdute e decadute del passato, visitando le loro rovine, decifrando i loro documenti scritti ed esaminando i loro capolavori sopravvissuti.

Agente della Camera **Punteggi di caratteristica:** Forza, Intelligenza, Carisma **Talento:** Fortunato **Competenza:** Investigazione e persuasione **Competenza negli strumenti:** scegli un tipo di strumenti dell'artigiano **Equipaggiamento:** Scegli A o B: (A) Strumenti da artigiano (come sopra), Abiti pregiati, 20 mo; o (B) 50 mo

Sei connesso a una delle case con il marchio del drago, ma non hai (ancora) manifestato il marchio del drago. Potresti essere un membro della famiglia per nascita o un dipendente della casa senza alcun legame familiare.

Punteggi di caratteristica: Forza, Destrezza, Intelligenza **Talento:** Marchio della creazione **Competenza nelle abilità:** Investigazione e gioco di prestigio **Competenza negli strumenti:** scegli un tipo di strumenti dell'artigiano **Equipaggiamento:** Scegli A o B: (A) Strumenti da artigiano (come sopra), piede di porco, vestiti pregiati, 2 sacchetti, 17 mo; o (B) 50 mo

Come rampollo della Casata Cannith, porti con te un'orgogliosa eredità. Cannith crea meraviglie del mondo moderno e ci si aspetta che tu contribuisca al continuo successo della casa.

Erede della Casa Deneith **Punteggi di caratteristica:** Forza, Costituzione, Saggezza **Talento:** Marchio della Sentinella **Competenza:** Intuizione e percezione **Competenza negli strumenti:** Scegli un tipo di set da gioco

Equipaggiamento: Scegli A o B: **(A)** Lancia, arco corto, 20 frecce, set da gioco (come sopra), abiti pregiati, kit da guaritore, faretra, 1 mo; o **(B)** 50 mo

In quanto erede della Casata Deneith, sei stato addestrato al combattimento: non a cercarlo, ma nemmeno a evitarlo. Hai imparato l'importanza del dovere, dell'onore e delle leggi utilizzate per governare la società.

Erede della Casa Gallanda Punteggi di caratteristica: Destrezza, Saggezza, Carisma **Talento:** Marchio di ospitalità **Competenza:** Intuizione e persuasione **Competenza negli strumenti:** Utensili da cuoco **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Utensili da cucina, vestiti pregiati, pentola di ferro, lampada, olio (5 ampolle), profumo, 26 mo; o **(B)** 50 mo

Grazie ai tuoi legami con la Casata Ghallanda, sei cresciuto abituandoti alle comodità, alle conversazioni vivaci, al buon bere e al cibo delizioso.

Erede della Casa Jorasco Punteggi di caratteristica: Destrezza, Costituzione, Saggezza **Talento:** Marchio di guarigione **Competenza nelle abilità:** Medicina e Furtività **Competenza negli strumenti:** Kit di erboristeria **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Kit erboristeria, abiti pregiati, kit da guaritore, 25 mo; o **(B)** 50 mo

Casa Jorasco insegna che le malattie e gli infortuni perseguitano i vivi come fantasmi, derubando le persone della salute e della longevità. Ti sono stati insegnati modi per combattere questi flagelli, sia magicamente che medicamente.

Erede della Casa Kundarak Punteggi di caratteristica: Forza, Costituzione, Intelligenza **Talento:** Marchio dell'Interdizione **Competenza nelle abilità:** Arcani e Investigazione **Competenza negli strumenti:** Strumenti dei ladri **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Attrezzi da ladro, abiti pregiati, 10 mo; o **(B)** 50 mo

In quanto erede della Casa Kundarak, sei molto orgoglioso della tua famiglia e del suo lavoro di salvaguardia dei valori del Khorvaire.

Erede della Casa Lyrandar Punteggi di caratteristica: Forza, Destrezza, Carisma **Talento:** Marchio della Tempesta **Competenza nelle abilità:** Acrobazia e natura **Competenza negli strumenti:** Strumenti del navigatore **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Strumenti del navigatore, bei vestiti, 10 mo; o **(B)** 50 mo

In quanto erede della Casata Lyrandar, il vento è il tuo alleato, il mare e il cielo il tuo dominio. Nonostante la devastazione dell'Ultima Guerra, la tua casata è in ascesa, sostenuta dalla sua padronanza della nuova tecnologia dei dirigibili.

Erede della Casa Medani Punteggi di caratteristica: Destrezza, Intelligenza, Saggezza **Talento:** Marchio di individuazione **Competenza:** Intuizione e investigazione **Competenza nello strumento:** Kit di travestimento

Equipaggiamento: Scegli A o B: **(A)** Kit di travestimento, abiti pregiati, 10 mo; o **(B)** 50 mo

Come membro della Casata Medani, la tua vita ruota attorno ai sotterfugi: non impegnarsi in essi, ma impedire agli altri di farlo.

Erede della Casa Orien Punteggi di caratteristica: Destrezza, Costituzione, Intelligenza **Talento:** Marchio di passaggio **Competenza nelle abilità:** Acrobazia e Atletica **Competenza negli strumenti:** Strumenti del cartografo **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Strumenti da cartografo, abiti pregiati, mappa, custodia per mappa o pergamena, 18 mo; o **(B)** 50 mo

Prima dell'Ultima Guerra, l'influenza di Orien copriva il Khorvaire, e le sue strade commerciali e i suoi binari del Treno Folgore erano la linfa vitale di un regno vibrante.

Erede della Casata Phiarlan Punteggi di caratteristica: Destrezza, Saggezza, Carisma **Talento:** Marchio dell'Ombra **Competenza nelle abilità:** Inganno e furtività **Competenza nello strumento:** Kit di travestimento **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Kit di travestimento, abiti pregiati, 10 mo; o **(B)** 50 mo

Sebbene tu abbia visto ricchezza, fama e bellezza da figlio della Casata Phiarlan, consideri la conoscenza (e il potere che porta con sé) il tesoro più grande di tutti.

Erede della Casata Sivis Punteggi di caratteristica: Intelligenza, Saggezza, Carisma **Talento:** Marchio della Scrittura **Competenza nelle abilità:** Storia e percezione **Competenza negli strumenti:** Forniture per calligrafi **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Forniture da calligrafo, vestiti pregiati, inchiostro, 5 penne a inchiostro, carta (30 fogli), pergamena (9 fogli), 8 mo; o **(B)** 50 mo

Per quasi trenta secoli la vostra famiglia ha lavorato per mantenere l'ordine. La comunicazione è la corda che tiene insieme la civiltà.

Erede della Casata Tharashk Punteggi di caratteristica: Costituzione, Intelligenza, Saggezza **Talento:** Marchio della scoperta **Competenza nelle abilità:** Percezione e sopravvivenza **Competenza negli strumenti:** Scegli un tipo di set da gioco **Equipaggiamento:** Scegli A o B: **(A)** Set da gioco (come sopra), kit da scalatore, abiti pregiati, Tagliola, manette, 2 mo; o **(B)** 50 mo

Gli eredi di altre casate conducono una vita di lusso, ma nella Casata Tharashk hai imparato l'autosufficienza fin dalla tenera età.

Erede della Casata Thuranni Punteggi di caratteristica: Destrezza, Intelligenza, Carisma **Talento:** Marchio dell'Ombra **Competenza nelle abilità:**

Intrattenere e Furtività **Competenza negli strumenti**: scegli un tipo di strumento musicale **Equipaggiamento**: Scegli A o B: (A) Strumento musicale (come sopra), costume, abiti eleganti, 13 mo; o (B) 50 mo

Considerata la breve storia della Casata Thuranni e la sua attenzione allo spionaggio, i suoi capi si aspettano che tu promuova gli interessi della casata in ogni occasione.

Erede della Casa Vadalis Punteggi di caratteristica: Costituzione, Saggezza, Carisma **Talento:** Marchio della manipolazione **Competenza:** Addestrare Animali e natura **Competenza negli strumenti:** Kit di erboristeria

Equipaggiamento: Scegli A o B: (A) Kit erboristeria, vestiti pregiati, rete, 29 mo; o (B) 50 mo

Sei cresciuto nel rispetto sia della famiglia che della natura. Comprendi la cultura delle Cinque Nazioni, ma non ti lasci trascinare nei giochi di ambizione e status a cui giocano gli altri.

Punteggi di caratteristica: Costituzione, Intelligenza, Carisma **Talento:**

Allerta **Competenza:** Intuizione e investigazione **Competenza negli strumenti:** Strumenti dei ladri **Equipaggiamento:** Scegli A o B: (A) Attrezzi da ladro, Lanterna Bullseye, Piede di porco, Olio (10 fiasche), Abiti del viaggiatore, 10 mo; o (B) 50 mo

Hai affinato le tue doti di investigazione e deduzione, alimentate da una curiosità sconfinata, per esplorare misteri, trovare persone scomparse, recuperare beni rubati, portare alla luce corruzione e cospirazioni e risolvere crimini.

Questa sezione presenta le nuove versioni delle quattro specie introdotte in Eberon: Rising from the Last War, nonché la specie Khoravar.

Cangiante Con apparenze in continua evoluzione, i cangianti risiedono in molte società senza essere scoperti. Ogni cangiante può adottare in modo soprannaturale qualsiasi volto preferisca.

Tratti del Cangiante

Tipo di creatura: Fatato **Taglia:** Media (circa 1,2–2,1 metri di altezza) o

Piccola (circa 0,6–1,2 metri di altezza), da scegliere quando selezioni questa specie **Velocità:** 9 metri

Cambiare Istinti. Ottieni competenza in due delle seguenti abilità a tua scelta: Inganno, Intuizione, Intimidazione, Esibizione o Persuasione.

Mutaforma. Con un'azione puoi cambiare forma per cambiare il tuo aspetto e la tua voce. Sei tu a determinare le specifiche delle modifiche. Puoi farti apparire come membro di un'altra specie giocabile, anche se nessuna delle tue statistiche di gioco cambia.

Mentre sei mutato forma con questo tratto, hai Vantaggio alle prove di Carisma.

Rimani nella nuova forma finché non intraprendi un'azione per tornare alla tua vera forma.

Kalashtar I Kalashtar sono creati dall'unione dell'umanità e degli spiriti rinnegati chiamati quori del piano dei sogni. I Kalashtar sembrano umani, ma la loro connessione spirituale li influenza in vari modi.

Tratti dei Kalashtar

Tipo di creatura: Aberrazione **Taglia:** Media (circa 1,8-2,1 metri di altezza)
Velocità: 9 metri

Mente Duale. Hai vantaggio sui tiri salvezza su Saggezza e Carisma.

Disciplina mentale. Hai resistenza ai danni psichici.

Legame Mentale. Possiedi telepatia con una portata in metri pari a 3 volte il tuo livello. Quando usi questo tratto per parlare telepaticamente con una creatura, puoi effettuare un'Azione Magica per dare a quella creatura la capacità di parlare telepaticamente con te per 1 ora o finché non effettui un'altra Azione Magica per porre fine a questo effetto.

Separato dai Sogni. Non puoi essere il bersaglio dell'incantesimo Sogno. Inoltre, quando termini un riposo lungo, ottieni la competenza in un'abilità a tua scelta. Questa competenza dura finché non termini un altro riposo lungo.

Khoravar Nel corso dei secoli, i discendenti sia degli umani che degli elfi hanno sviluppato le proprie comunità e tradizioni nel Khorvaire. I membri di queste comunità si chiamano Khoravar, un termine elfico che significa “figli del Khorvaire”.

Tratti dei Khoravar

Tipo di creatura: Umanoide **Taglia:** Media (circa 1,2-1,8 metri di altezza) o Piccola (circa 0,6-1,2 metri di altezza), scelta quando selezioni questa specie
Velocità: 9 metri

Scurovisione. Possiedi la Scurovisione con un raggio di 18 metri.

Ascendenza Fatata. Hai vantaggio sui tiri salvezza effettuati per evitare o porre fine alla condizione Incantato.

Dono Fatato. Conosci il trucchetto degli Amici. Ogni volta che finisci un riposo lungo, puoi sostituire quel trucchetto con un trucchetto diverso dalla lista degli incantesimi da Chierico, Druido o Mago.

Resilienza Letargica. Quando fallisci un Tiro Salvezza per evitare o porre fine alla condizione di Incoscienza, puoi invece riuscirlo. Una volta utilizzato questo tratto, non è possibile farlo nuovamente finché non si completano 1d4 riposi lunghi.

Versatilità nelle Abilità. Ottieni competenza in un'abilità o con uno strumento a tua scelta. Ogni volta che termini un riposo lungo, puoi sostituirlo con un'altra abilità o competenza in uno strumento.

Morfico I mutaformi, a volte chiamati “toccati”, discendono da persone che hanno contratto la licantropia totale o parziale. Umanoidi dall’aspetto bestiale, i mutaforma non possono cambiare forma completamente, ma possono migliorare temporaneamente le loro caratteristiche animalesche in un processo che chiamano “mutamento”.

Tratti del Morfico

Tipo di creatura: Umanoide **Taglia:** Media (circa 1,2–2,1 metri di altezza) o Piccola (circa 0,6–1,2 metri di altezza), da scegliere quando selezioni questa specie **Velocità:** 9 metri

Istinti bestiali. Incanalando la bestia interiore, ottieni competenza in una delle seguenti abilità a tua scelta: Acrobazia, Atletica, Intimidazione o Sopravvivenza.

Scurovisione. Possiedi la Scurovisione con un raggio di 18 metri.

Mutamento. Come Azione Bonus, puoi cambiare forma per assumere un aspetto più bestiale. Questa trasformazione dura 1 minuto o finché non ritorni al tuo aspetto normale come Azione Bonus. Quando ti muti, guadagni Punti Ferita Temporanei pari a 2 volte il tuo Bonus di Competenza.

Ogni volta che ti muti, ottieni il beneficio di una delle seguenti opzioni (scegli quando selezioni questa specie): - **Pelle Ferina.** Ottieni 1d6 Punti Ferita Temporanei aggiuntivi. Mentre sei in Mutamento, hai un bonus di +1 alla tua Classe Armatura. - **Zannelunghe.** Quando ti muti e come Azione Bonus negli altri turni mentre sei in Mutamento, puoi usare le tue zanne allungate per effettuare un colpo senz’armi. - **Passo Svelto.** Mentre sei in Mutamento, la tua velocità aumenta di 3 metri. Inoltre, puoi muoverti fino a 3 metri come Reazione quando una creatura termina il suo turno entro 1,5 metri da te. - **Caccia Selvaggia.** Mentre sei in Mutamento, hai Vantaggio nelle prove di Saggezza. Inoltre, nessuna creatura entro 9 metri da te può avere Vantaggio su un Tiro per Colpire contro di te a meno che tu non abbia la condizione Incapace.

Forgiato I forgiati sono esseri meccanici costruiti come armi per combattere nell’Ultima Guerra. Una svolta inaspettata ha prodotto esseri senzienti fatti di legno e metallo che tuttavia possono provare dolore ed emozioni.

Tratti dei forgiati

Tipo di creatura: Costrutto **Taglia:** Media (circa 1,8–2,4 metri di altezza) o Piccola (circa 0,9–1,2 metri di altezza), da scegliere quando selezioni questa specie **Velocità:** 9 metri

Resilienza Costruita. Hai resistenza ai danni da veleno. Hai anche vantaggio sui tiri salvezza per evitare o porre fine alla condizione Avvelenato.

Protezione integrata. Ottieni un bonus di +1 alla tua Classe Armatura. Inoltre, l'armatura che hai indossato non può essere rimossa contro la tua volontà mentre sei in vita.

Riposo della sentinella. Non hai bisogno di dormire e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un riposo lungo in 6 ore se trascorri quelle ore in uno stato inattivo e immobile.

Progettazione specializzata. Ottieni una competenza in un'abilità e una competenza in uno strumento a tua scelta.

Instancabile. Non ottieni livelli di esaurimento a causa di disidratazione, malnutrizione o soffocamento.

Talenti

Questa sezione presenta ventotto nuovi talenti per categoria.

Talenti del Marchio del Drago Questi talenti appartengono alla categoria Marchio del Drago.

Marchio del drago aberrante Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Fortezza aberrante. Quando fallisci un Tiro Salvezza su Costituzione, puoi effettuare una Reazione per lanciare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto al Tiro Salvezza, trasformando potenzialmente il fallimento in un successo. Una volta utilizzato questo beneficio, non è possibile utilizzarlo nuovamente finché non si termina un Riposo Lungo.

Magia aberrante. Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi dello stregone. Inoltre, scegli un incantesimo di livello 1 da quella lista di incantesimi. Hai sempre quell'incantesimo pronto. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un riposo breve o lungo.

Impulso aberrante. Quando lanci l'incantesimo di livello 1 derivante da questo talento, puoi spendere uno dei tuoi dadi Punti Ferita e lanciarlo. Se ottieni un numero pari, guadagni un numero di Punti Ferita Temporanei pari al numero tirato. Se ottieni un numero dispari, una creatura entro 9 metri da te (escluso te) subisce danni da forza pari al numero tirato.

Marchio dell'Individuazione Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione deduttiva. Quando effettui una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Intuizione), puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Rilevazione Magica. Hai sempre pronti gli incantesimi Individuazione magia e Individuazione veleno e malattia. Puoi lanciare ogni incantesimo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre preparato anche l'incantesimo Vedere l'invisibilità e puoi lanciarlo allo stesso modo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Individua il male e il bene, identifica
2	Rileva pensieri, trova trappole
3	Chiaroveggenza, non rilevamento
4	Occhio Arcano, Divinazione
5	Conoscenza delle Leggende

Marchio del Ritrovamento Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione del cacciatore. Quando effettui una prova di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza), puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Magia del cercatore. Hai sempre preparato l'incantesimo Marchio del cacciatore. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre preparato anche l'incantesimo Localizza oggetto e puoi lanciarlo allo stesso modo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Fuoco Fatato, Passo Veloce
2	Individua animali o piante, Fitta Mentale
3	Chiaroveggenza, Parlare con le Piante
4	Divinazione, Individua creatura
5	Comunione con la Natura

Marchio dell'Addestramento Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione selvaggia. Quando effettui una prova di Intelligenza (Natura) o Saggezza (Addestramento di Animali), puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Connessione primordiale. Hai sempre pronti gli incantesimi Amicizia animale e Parla con gli animali. Puoi lanciare ogni incantesimo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Connessioni mostruose. Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, puoi prendere di mira una Mostruosità quando lanci Amicizia con gli animali o Parla con gli animali se il punteggio di Intelligenza della creatura è 3 o inferiore.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Comando, Trova Famiglio
2	Sensi Bestiali, Calmare Emozioni
3	Faro di speranza, Evoca Animali
4	Aura di Vita, Dominare Bestie
5	Risveglio

Marchio di guarigione Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione medica. Quando effettui una prova di Saggezza (Medicina) o una prova di abilità utilizzando un Kit di Erboristeria, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Tocco curativo. Hai sempre preparato l'incantesimo Cura Ferite. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre preparato anche l'incantesimo Ristorare Inferiore e puoi lanciarlo allo stesso modo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Vita Falsa, Parola Guaritrice
2	Vigore Arcano, Preghiera di Guarigione
3	Aura di vitalità, Parola Guaritrice di Massa
4	Aura di Vita, Aura di Purezza
5	Ristorare Superiore

Marchio di ospitalità Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Sempre ospitale. Quando effettui una prova di Carisma (Persuasione) o una prova di abilità utilizzando le Forniture del Birraio o gli Utensili del Cuoco, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Magia del locandiere. Hai sempre pronti gli incantesimi Purificare Cibo e Bevande e Servitore invisibile. Puoi lanciare ogni incantesimo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre preparato anche l'incantesimo Calmare Emozioni e puoi lanciarlo allo stesso modo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Bacche Benefiche, Sonno
2	Aiuto, Potenzia Abilità
3	Crea Cibo e Acqua, Capanna di Leomund
4	Aura di purezza, santuario privato di Mordenkainen
5	Consacrare

Marchio della creazione Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione dell'artigiano. Quando effettui una prova di Intelligenza (Arcano) o una prova di abilità utilizzando gli Strumenti dell'artigiano, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Fabbro Incantatore. Conosci il trucchetto Riparare. Inoltre hai sempre preparato l'incantesimo Arma Magica. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Identificazione, Disco Fluttuante di Tenser
2	Fiamma Continua, Arma Spirituale
3	Evoca Raffica, Arma Elementale
4	Fabbricare, Modellare Pietra
5	Creazione

Marchio del Passaggio Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Velocità del corriere. La tua velocità aumenta di 1,5 metri.

Movimento intuitivo. Quando effettui una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia), puoi lanciare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Passaggio magico. Hai sempre preparato l'incantesimo Passo Nebbioso. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Ritirata Rapida, Salto

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
2	Trova Cavalcatura, Passare Senza Tracce
3	Intermittenza, destriero fantasma
4	Porta Dimensionale, Libertà di Movimento
5	Cerchio di teletrasporto

Marchio della scrittura **Talento del Marchio del Drago** (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Scriba dotato. Quando effettui una prova di Intelligenza (Storia) o una prova di abilità utilizzando le Forniture del Calligrafo, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Intuito dello Scriba. Conosci il trucchetto del Messaggio. Inoltre hai sempre preparato l'incantesimo Comprensione dei Linguaggi. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre pronto anche l'incantesimo Bocca magica e puoi lanciarlo allo stesso modo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Comando, Scritto Illusorio
2	Messaggero Animale, Silenzio
3	Inviare, Lingue
4	Occhio Arcano, Confusione
5	Sogno

Marchio della Sentinella **Talento del Marchio del Drago** (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione della sentinella. Quando effettui una prova di Saggezza (Intuizione o Percezione), puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Scudo del guardiano. Hai sempre l'incantesimo Scudo pronto. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Guardiano vigile. Quando una creatura che puoi vedere entro 1,5 metri da te viene colpita da un Tiro per Colpire, puoi effettuare una Reazione per scambiare di posto con quella creatura e invece vieni colpito dall'attacco. Puoi utilizzare questa capacità un numero di volte pari al tuo Bonus di Competenza e recuperare tutti gli usi spesi quando termini un Riposo Lungo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Duello Obbligato, Scudo della Fede
2	Legame di Interdizione, Zona di Verità
3	Controincantesimo, Protezione dall'Energia
4	Interdizione alla Morte, Guardiano della Fede
5	La mano di Bigby

Marchio dell'Ombra Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione astuta. Quando effetti una prova di Destrezza (Furtività) o Carisma (Intrattenere), puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Forma le ombre. Conosci il trucchetto dell'Illusione Minore. Inoltre hai sempre preparato l'incantesimo Invisibilità. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Camuffare Se Stesso, Immagine Silenziosa
2	Oscurità, Passare Senza Tracce
3	Chiaroveggenza, Immagine Maggiore
4	Invisibilità Superiore, Terreno Illusorio
5	Fuorviare

Marchio della Tempesta Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi: **Intuizione del Forgiavento.** Quando effettui una prova di Destrezza (Acrobazia) o una prova di abilità utilizzando gli Strumenti del Navigatore, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Dono della tempesta. Hai resistenza ai danni da fulmine.

Magia della tempesta. Conosci il trucchetto Rombo di Tuono. Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre preparato anche l'incantesimo Folata di vento. Puoi lanciarlo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Caduta Morbida, Nube di Nebbia
2	Levitazione, Frantumare
3	Tempesta di Nevischio, Muro di Vento
4	Evoca Elementali Minori, Controllare Acqua
5	Evoca Elementale

Marchio dell'Interdizione Talento del Marchio del Drago (Prerequisito: campagna di Eberron, non puoi possedere un altro talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Intuizione del guardiano. Quando effettui una prova di Intelligenza (Indagare) o una prova di abilità utilizzando gli Strumenti dei Ladri, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di abilità.

Protezioni e sigilli. Tieni sempre pronti gli incantesimi Allarme e Armatura magica. Puoi lanciare ogni incantesimo una volta senza uno Slot Incantesimo e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando finisci un Riposo Lungo.

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, hai sempre preparato anche l'incantesimo Blocco arcano e puoi lanciarlo allo stesso modo.

Incantesimi del Marchio. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi o Magia del Patto, i seguenti incantesimi verranno aggiunti all'elenco degli incantesimi di quel privilegio:

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1	Armatura di Agathys, Santuario
2	Scassinare, Aura Magica di Nystul
3	Glify di Interdizione, Cerchio magico
4	Scrigno Segreto di Leomund, Segugio Fedele di Mordenkainen
5	Guscio Antivita

Talenti generali

Marchio aberrante maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio del drago aberrante)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta il tuo punteggio di Costituzione di 1, fino a un massimo di 20.

Tempra Migliorata. Quando usi il beneficio della Tempra Aberrante del tuo talento Marchio del Drago Aberrante, puoi tirare 1d6 invece di 1d4. Ora riacquisti anche l'uso della Tempra Aberrante ogni volta che finisci un riposo breve o lungo.

Marchio dell'ispirazione. Quando lanci un trucchetto, puoi lanciare uno o due dei tuoi dadi Punti Ferita non spesi. Ottieni un numero di Punti Ferita Temporanei pari al numero tirato più il tuo modificatore di Costituzione, e una creatura a tua scelta entro 9 metri da te (escluso te) subisce danni da forza pari al numero tirato.

Marchio dell'Individuazione Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio dell'Individuazione)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio Intuizione Deduttiva del tuo talento Marchio dell'Individuazione, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Individuazione condivisa. Quando usi il beneficio di Individuazione Magica del tuo talento Marchio dell'Individuazione per lanciare Vedere Invisibilità senza uno Slot Incantesimo, puoi scegliere una creatura che puoi vedere entro 9 metri da te. Quella creatura ottiene anche i benefici dell'incantesimo per la sua durata.

Marchio del Ritrovamento Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio del Ritrovamento)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio dell'Intuizione del Cacciatore derivante dal talento Marchio del Ritrovamento, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Ricerca migliorata. Quando usi il beneficio della Magia del Cercatore del tuo Marchio del Ritrovamento per lanciare Marchio del Cacciatore senza uno Slot Incantesimo, la portata dell'incantesimo viene raddoppiata e puoi modificare l'incantesimo in modo che il bersaglio non possa beneficiare della condizione Invisibile per la durata.

Marchio dell'Addestramento Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio dell'Addestramento)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio Intuizione Selvaggia del tuo talento Marchio dell'Addestramento, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Maneggevolezza migliorata. Mentre sei in sella, subito dopo aver colpito un bersaglio entro 1,5 metri dalla tua cavalcatura con un Tiro per Colpire in mischia, la tua cavalcatura può effettuare una Reazione per spostarsi fino alla sua Velocità o eseguire l'azione Attacco per effettuare un solo attacco (a tua scelta).

Sottomettere un animale. Come Azione Magica, eserciti il comando su una Bestia o una Mostruosità che puoi vedere entro 9 metri da te. Il bersaglio deve riuscire in un Tiro Salvezza su Saggezza (CD 8 più il tuo modificatore di Saggezza e Bonus di Competenza) o avere la condizione Spaventato fino all'inizio del tuo turno successivo.

Marchio della Guarigione Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio di guarigione)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio Intuizione Medica del tuo talento Marchio di Guarigione, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Guarigione migliorata. Ora puoi usare il beneficio Tocco Curativo del talento Marchio di Guarigione per lanciare Cura Ferite senza usare uno Slot Incantesimo un numero di volte pari al tuo Bonus di Competenza, e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Riposo Lungo.

Inoltre, quando lanci Cura Ferite e tiri i dadi per determinare il numero di Punti Ferita ripristinati, puoi considerare qualsiasi 1 o 2 su un tiro come un 3.

Marchio dell’Ospitalità Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio di Ospitalità)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio Sempre Ospitale del tuo talento Marchio di Ospitalità, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Ospitalità ispirata. Quando lanci Purifica cibo e bevande, puoi modificare l’incantesimo in modo che invece del suo effetto normale, ogni creatura di tua scelta entro 9 metri da te venga rinfrescata. Il livello di Esaurimento di ciascuna creatura influenzata viene ridotto di 1 e la creatura ottiene Punti Ferita Temporanei pari al tuo Bonus di Competenza più il tuo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma.

Marchio della Creazione Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio della Creazione)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio dell’Intuizione dell’Artigiano del tuo talento Marchio della Creazione, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Creazione migliorata. Quando usi il beneficio Fabbro Incantatore del tuo talento Marchio della Creazione per lanciare Arma Magica senza uno Slot Incantesimo, lancia l’incantesimo come la sua versione di livello 3.

Marchio del Passaggio Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio del Passaggio)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio Movimento Intuitivo del tuo talento Marchio del Passaggio, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Passaggio Condiviso. Quando usi il beneficio Passaggio Magico del talento Marchio del Passaggio per lanciare Passo Nebbioso senza uno Slot Incantesimo, puoi anche scegliere fino a due creature consenzienti che puoi vedere entro 9 metri da te prima di teletrasportarti. Ogni bersaglio può quindi effettuare una

Reazione per teletrasportarsi fino a 9 metri in uno spazio non occupato che può vedere.

Marchio della Scrittura Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio della Scrittura)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio dello Scriba Dotato del tuo talento Marchio della Scrittura, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Scrittura Condivisa. Quando lanci Comprensione dei Linguaggi, puoi modificare l'incantesimo per includere fino a tre creature consenzienti che puoi vedere entro 9 metri da te. Ogni creatura scelta ottiene inoltre i benefici dell'incantesimo per la sua durata.

Marchio Maggiore della Sentinella Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio della Sentinella)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio dell'Intuizione della Sentinella derivante dal talento Marchio della Sentinella, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Sentinella migliorata. Quando usi il beneficio Guardiano Vigile del talento Marchio della Sentinella, puoi anche effettuare un attacco con un'arma o un Colpo Senz'armi come parte della stessa Reazione.

Marchio dell'Ombra Maggiore Talento Generale (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio dell'Ombra)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio Intuizione Astuta del tuo talento Marchio dell'Ombra, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Ombra migliorata. Quando usi il beneficio Forma Ombre del tuo talento Marchio dell'Ombra per lanciare Invisibilità senza uno Slot Incantesimo, lanci l'incantesimo come la sua versione di livello 3.

Marchio della Tempesta Maggiore **Talento Generale** (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio della Tempesta)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio dell'Intuizione del Forgiavento del tuo talento Marchio della Tempesta, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Tempesta migliorata. Quando usi il beneficio Magia della tempesta del talento Marchio della tempesta per lanciare Folata di vento senza uno Slot Incantesimo, ottieni anche una velocità di volo di 18 metri per la durata dell'incantesimo.

Marchio dell'Interdizione Maggiore **Talento Generale** (Prerequisito: livello 4+, talento Marchio dell'Interdizione)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 20.

Intuizione Migliorata. Quando usi il beneficio dell'Intuizione del Guardiano del tuo talento Marchio di Interdizione, puoi tirare 1d6 invece di 1d4.

Protezione migliorata. Quando una creatura effettua un Tiro per Colpire contro di te o contro una creatura che puoi vedere entro 9 metri da te, puoi effettuare una Reazione per imporre uno Svantaggio a quel tiro. Puoi utilizzare questo beneficio un numero di volte pari al tuo Bonus di Competenza e recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Riposo Lungo.

Marchio del drago potente **Talento Generale** (Prerequisito: livello 4+, qualsiasi talento del Marchio del Drago)

Ottieni i seguenti vantaggi:

Aumento del Punteggio di Caratteristica. Aumenta il punteggio di caratteristica da incantatore utilizzato dal tuo talento del Marchio del Drago di 1, fino a un massimo di 20.

Preparazione del Marchio del Drago. Hai sempre gli incantesimi presenti nella tua lista degli Incantesimi del Marchio (se presenti) preparati.

Lancio di incantesimi del Marchio del Drago. Hai uno Slot Incantesimo extra per lanciare gli incantesimi concessi dal tuo talento del Marchio del Drago. Il livello dello Slot Incantesimo è pari alla metà del tuo livello (arrotondato per eccesso), fino a un massimo di livello 5. Recuperi lo slot speso quando termini un riposo breve o lungo.

Talenti Dono Epico

Favore di Siberys Talento Dono Epico (Prerequisito: livello 19+, campagna di Eberron)

Ottieni i seguenti vantaggi: **Aumento del Punteggio di Caratteristica.** Aumenta un punteggio di caratteristica a tua scelta di 1, fino a un massimo di 30.

Magia aberrante. Scegli un incantesimo di livello 8 o inferiore dalla lista degli incantesimi dello Stregone o un incantesimo dalla tabella Incantesimi del Marchio del Drago di Siberys. Hai sempre quell'incantesimo pronto. Puoi lanciarlo una volta senza slot incantesimo o componenti di incantesimo, e riacquisti la capacità di lanciarlo in quel modo quando termini un riposo breve o lungo.

Incantesimi del Marchio del Drago di Siberys

Incantesimo	Marchio del Drago suggerito
Forme Animali	Addestramento
Controllare Tempo Atmosferico	Tempesta
Semipiano	Creazione
Banchetto degli Eroi	Ospitalità
Labirinto	Interdizione
Mente vuota	Sentinella
Spostamento Planare	Passaggio
Immagine Proiettata	Ombra
Rigenera	Guarigione
Simbolo	Scrittura
Teletrasporto	Ritrovamento
Visione del Vero	Individuazione

Capitolo 3: Bastioni nel Khorvaire

La Guida del Dungeon Master contiene le regole per i Bastioni, che consentono ai personaggi di stabilire una base operativa per le loro avventure. Questo capitolo aggiunge ulteriori opzioni ai personaggi per stabilire Bastioni che utilizzano le qualità e le risorse speciali di Eberron.

Bastioni Mobili

Le regole dei Bastioni nella Guida del Dungeon Master presuppongono che i personaggi stabiliscano i loro Bastioni in una posizione fissa. Ma in Eberron, i personaggi potrebbero stabilire una base operativa permanente che non è collegata a una posizione fissa, magari su un veliero, un vagone ferroviario o persino un'aeronave.

Un Bastione mobile ha due requisiti fondamentali: deve essere costruito sotto forma di veicolo e una delle sue strutture speciali deve consentire la propulsione.

Se i personaggi viaggiano con i loro Bastioni mobili, possono anche avere incontri e affrontare ostacoli proprio come se si allontanassero dai loro Bastioni. Quando il DM pianifica degli ostacoli per un viaggio di questo tipo, una potenziale conseguenza di un incontro o di un ostacolo è la temporanea perdita di accesso a una o più strutture del Bastione.

Strutture Speciali

Le strutture speciali qui sono presentate in ordine alfabetico.

Tabella dei servizi speciali

Livello	Struttura speciale	Prerequisito	Ordina
5	Avamposto del Marchio del Drago	Fama 10+ con qualsiasi casata con il marchio del drago	Potenziare
9	Timone del Navigatore	Nessuno	Potenziare
9	Timone Orien	Fama 15+ con Casa Orien	Potenziare
13	Forgia dell'artigiano	Capacità di utilizzare gli strumenti dell'artigiano come focus per il lancio di incantesimi	Artigianato
13	Agenzia Investigativa	Nessuno	Ricerca
13	Timone Lyrandar	Fama 25+ con Casa Lyrandar	Potenziare
13	Zona manifesta	Capacità di utilizzare un focus di lancio di incantesimi	Potenziare
13	Museo	Nessuno	Ricerca
17	Costruisci Forgia	Capacità di utilizzare gli strumenti dell'artigiano come focus per il lancio di incantesimi	Recluta

Forgia dell'artigiano Funzione Bastione di livello 13

Prerequisito: Capacità di utilizzare gli strumenti dell'artigiano come focus di lancio di incantesimi **Spazio:** Spazioso **Seguaci:** 2 **Ordine:** Artigianato

La Forgia di un Artigiano include due mercenari maghi esperti nella creazione di oggetti magici.

Assistenti alla creazione. Se crei un oggetto magico nel tuo Bastione utilizzando le regole della Guida del Dungeon Master, uno o entrambi i mercenari di questa struttura possono aiutarti, riducendo il tempo richiesto per la creazione.

Crea: oggetto magico. Quando impartisci l'ordine di Creazione a questa struttura, incarichi i mercenari della struttura di creare un oggetto magico comune o non comune scelto da te dalla Guida del Dungeon Master.

Rinfresco di carica. Ogni volta che un oggetto magico nel tuo Bastione recupera delle cariche, recupera 1 carica extra spesa.

Forgia dei Costrutti Struttura Bastione di livello 17

Prerequisito: Capacità di utilizzare gli strumenti dell'artigiano come focus di lancio di incantesimi **Spazio:** Vasto **Seguaci:** 2 **Ordine:** Recluta

Una Forgia di Costrutti viene utilizzata per creare Costrutti.

Recluta: Costrutto. Quando impartisci l'ordine di reclutamento a questa struttura, incarichi i mercenari della struttura di creare un Costrutto dalla tabella Forgia Costrutti.

Forgia costrutti

Creatura	Tempo	Costo
Armatura animata	14 giorni	1.000 mo
Scopa animata	7 giorni	250 mo
Spada volante animata	7 giorni	250 mo
Tappeto animato del soffocamento	21 giorni	2.000 mo
Orrore Corazzato	42 giorni	5.000 mo
Spaventapasseri	14 giorni	1.000 mo
Guardiano dello scudo	63 giorni	25.000 mo
Titano forgiato*	250 giorni	200.000 mo

*La creazione di nuovi Titani Forgiati è illegale secondo i termini del Trattato di Korth.

Avamposto del Marchio del Drago Funzione Bastione di livello 5

Prerequisito: Fama 10+ con qualsiasi casata con il marchio del drago **Spazio:** Spazioso **Seguaci:** 1 **Ordine:** Potenzia

Un avamposto del marchio del drago è un'area riservata all'uso della tua casa con il marchio del drago. Il mercenario è un sovrintendente e funge da collegamento tra te e i tuoi superiori in casa.

Quando aggiungi questa struttura al tuo Bastione, il tuo punteggio di Fama con la tua casa aumenta di 1.

Potenziamento del Marchio del Drago (richiede qualsiasi talento del Marchio del Drago). Quando finisci un riposo lungo nel tuo Bastione, ottieni uno slot incantesimo extra di livello 2. Puoi usare questo slot dell'incantesimo per lanciare solo un incantesimo che hai preparato a causa di un talento del Marchio del Drago.

Potenzia: favore della casata. Quando emetti l'ordine di potenziamento a questa struttura, istruisci il tuo mercenario a richiedere un favore alla tua casata con il marchio del drago.

Agenzia Investigativa Funzione Bastione di livello 13

Prerequisito: Nessuno **Spazio:** Spazioso **Seguaci:** 1 **Ordine:** Ricerca

Questa struttura è l'ufficio di un'agenzia investigativa.

Ricerca: raccolta di informazioni. Quando emetti l'ordine di ricerca a questa struttura, incarichi il segretario dell'agenzia di raccogliere informazioni da contatti e agenti riguardanti un individuo specifico da te designato, raccogliendo un quadro completo delle attività di quella persona durante i 7 giorni precedenti e nel corso dei 7 giorni successivi, entro 16 chilometri dal tuo Bastione.

Cripta Kundarak Funzione Bastione di livello 9

Prerequisito: Fama 15+ con la Casata Kundarak **Spazio:** angusto **Seguaci:** 1 **Ordine:** Commercio

Una Cripta Kundarak occupa lo spazio nel tuo Bastione come qualsiasi altra struttura speciale, ma è uno spazio extradimensionale a cui è possibile accedere da altri luoghi.

Accesso Kundarak. Poiché il caveau è uno spazio extradimensionale, tu (e solo tu) puoi accedere ai suoi contenuti da qualsiasi struttura bancaria Kundarak nel mondo.

Commercio: merci. Quando emetti l'ordine di commercio a questa struttura, i suoi mercenari trascorrono i successivi 7 giorni procurandosi oggetti non magici che hanno un valore totale di 2.000 mo o inferiore e li immagazzinano nella Cripta Kundarak.

Timone Lyrandar Funzione Bastione di livello 13

Prerequisito: Fama 25+ con Casa Lyrandar **Spazio:** angusto **Seguaci:** 1
Ordine: Potenzia

Un Timone Lyrandar consente a un Bastione mobile costruito all'interno di un'aeronave elementale o di un galeone elementale di viaggiare. Il mercenario di questa struttura è un erede della Casa Lyrandar con il marchio del drago.

Potenzia: Viaggia. Quando impartisci l'ordine di Potenziamento a questa struttura, ordini ai suoi assoldati di pilotare il Bastione verso una destinazione specificata. Il Bastione viaggia alla velocità del veicolo, 8 ore al giorno, per tutta la durata del turno del Bastione.

Zona manifesta Funzione Bastione di livello 13

Prerequisito: Capacità di utilizzare un Focus da incantatore **Spazio:** Vasto
Seguaci: 1 **Ordine:** Potenzia

Un Bastione con una Zona Manifesta è infuso con l'energia planare di uno dei piani di esistenza di Eberron. Scegli il piano quando costruisci questa struttura.

Potenzia: Fascino manifesto. Quando impartisci l'ordine di Potenziamento a questa struttura, il mercenario della struttura conduce riti magici per i successivi 7 giorni. Alla fine di quel periodo, ottieni un fascino speciale chiamato fascino manifesto, che dura finché non lo usi.

Museo Funzione Bastione di livello 13

Prerequisito: Nessuno **Spazio:** Spazioso **Seguaci:** 1 **Ordine:** Ricerca

Un Museo contiene cimeli e tesori riportati dalle spedizioni a cui hai partecipato o sponsorizzato, accuratamente catalogati ed esposti.

Ricerca: conoscenze specializzate. Quando impartisci l'ordine di ricerca a questa struttura, incarichi il mercenario di studiare particolari tesori nel museo. Il lavoro dura 7 giorni. Il mercenario acquisisce conoscenza riguardo ad alcune questioni di storia antica come se avesse lanciato l'incantesimo Conoscenza della Leggenda.

Segreti del passato. Il tuo museo contiene un tesoro che ti conferisce un talismano magico quando trascorri 7 giorni a studiarlo e poi finisci un riposo lungo nel tuo Bastione.

Timone del Navigatore Funzione Bastione di livello 9

Prerequisito: Nessuno **Spazio:** angusto **Seguaci:** 1 **Ordine:** Potenzia

Il Timone del Navigatore consente a un Bastione mobile costruito all'interno di un banale veicolo acquatico di viaggiare.

Potenzia: Viaggia. Quando impartisci l'ordine di Potenziamento a questa struttura, ordini ai suoi assoldati di pilotare il Bastione verso una destinazione specificata.

Timone Orien Funzione Bastione di livello 9

Prerequisito: Fama 15+ con Casa Orien **Spazio:** angusto **Seguaci:** 1 **Ordine:** Potenzia

Un Timone Orien consente a un Bastione mobile costruito all'interno di un carrello del Treno Folgore di viaggiare. Il mercenario di questa struttura è un erede della Casa Orien con il marchio del drago.

Potenzia: Viaggia. Quando impartisci l'ordine di Potenziamento a questa struttura, ordini ai suoi assoldati di pilotare il Bastione verso una destinazione specificata.

Capitolo 4: Gli Investigatori di Sharn

Genere avventura: Film noir **Cultura pop:** Philip Marlowe, Sam Spade, Mike Hammer, Dick Tracy

Gli Investigatori di Sharn sono una razza particolare di avventurieri: in parte investigatore privato, in parte detective della polizia e in parte spia. Per loro, l'avventura significa indagare sui crimini e assicurarsi che i criminali ricevano ciò che meritano.

Personaggi Investigatori

Una campagna investigativa di Sharn ruota attorno all'idea dei personaggi come investigatori che potrebbero lavorare per un'agenzia investigativa. Il background Investigatori nel capitolo 2 è una buona opzione per i personaggi di questa campagna.

Agenzie curiose di Sharn Le agenzie curiose spaziano da una manciata di investigatori privati che lavorano insieme a reti di investigatori supportate da case marchiate dal drago.

Sede dell'agenzia

A seconda del livello della Città delle Torri su cui si concentra un'agenzia inquisitrice, i suoi membri potrebbero essere coinvolti in tipi molto diversi di indagini:

- **Lower Sharn:** Clienti poveri e strade senza legge
- **Medio Sharn:** Rivalità tra commercianti e paghe migliori
- **Upper Sharn:** Scoprire i segreti nascosti dietro la patina di rispettabilità

Affiliazione alla gilda

Indipendentemente dal fatto che qualcuno dei personaggi possieda o meno i marchi del drago, la loro agenzia può scegliere di affiliarsi alla Gilda dei Trovatori della Casata Tharashk o alla Gilda degli Avvertiti della Casata Medani.

Conflitti degli Investigatori di Sharn

Puoi selezionare i conflitti in una campagna inquisitiva di Sharn dalle numerose imprese criminali che dominano lo squallido mondo sotterraneo della Città delle Torri.

Il Clan Boromar Il clan Boromar è l'organizzazione criminale più potente di Sharn, con una portata che comprende il consiglio comunale, la Guardia di Sharn, la Casata Jorasco, i circoli sociali d'élite di Skyway, il commercio marittimo e una vasta gamma di attività illegali.

Obiettivi del Clan Boromar

Per generazioni, gli obiettivi del clan Boromar sono stati semplici: mantenere un controllo ferreo sulle attività losche e illegali a Sharn.

Un RC del Clan Boromar

- **Livelli 1–4:** i personaggi indagano su piccoli crimini e aiutano a consegnare alla giustizia diversi membri del clan Boromar
- **Livelli 5–10:** gli alleati di Characters' Watch li reclutano per consegnare alla giustizia una banda di Daask
- **Livelli 11–16:** I capi dei Boromar cercano di reclutare i personaggi dalla loro parte
- **Livelli 17–20:** La leadership del clan cerca di eliminare i personaggi usando il potere politico

Daask I Daask sono una banda violenta di rapinatori, estorsori, saccheggiatori, cultisti e spacciatori supportati da mostri. Sembra una semplice banda criminale impegnata in una battaglia per il territorio e il potere, ma la verità è più complicata.

Obiettivi dei Daask

Gli obiettivi dei Daask, come quelli delle Figlie di Sora Kell, sono avvolti nel mistero. Rimane un obiettivo immediato: eliminare il clan Boromar, o almeno spezzare la sua presa sul mondo criminale di Sharn.

Un arco oscuro

- **Livelli 1–4:** I personaggi indagano sui crimini perpetrati da Daask contro le aziende affiliate a Boromar
- **Livelli 5–10:** Indagine sul commercio di Daask della droga a base di sangue di drago

- **Livelli 11–16:** Gli agenti di Daask rapiscono una figura di spicco
- **Livelli 17–20:** Daask fomenta rivolte e piazza esplosivi arcani in tutta la città

Il sogno oscuro Il sinistro e misterioso Dreaming Dark, una forza metafisica che cerca di prolungare l'attuale era di disperazione e violenza, cerca di estendere la sua portata verso il Khorvaire.

Obiettivi dell’Oscurità Sognante

Il Sogno Oscuro ha tre obiettivi nella Città delle Torri:

1. Causare caos e conflitti minando la fiducia nelle forze dell’ordine
2. Promuovere i campioni scelti (agenti della Casa Deneith)
3. Minare il kalashtar in tutta la città

Un arco oscuro sognante

- **Livelli 1–4:** Le prime avventure presentano sogni vividi che rivelano dettagli chiave
- **Livelli 5–10:** Le indagini sui crimini portano al coinvolgimento dei marescialli sentinella
- **Livelli 11–16:** i personaggi sperimentano incubi sempre più frequenti
- **Livelli 17–20:** Gli investigatori scoprono la corruzione nel cuore della Casa Deneith a Sharn

Quartieri di Sharn

Sharn è divisa in quartieri geografici e ogni trimestre ha tre livelli. Questa sezione offre suggerimenti per misteri, intrighi e avventure nei reparti di Sharn.

Centrale superiore L’Upper Central è caratterizzato da ricchezza e prestigio ed è pesantemente pattugliato sia dalla Sharn Watch che da agenti di sicurezza privati, quindi la criminalità tende maggiormente a rapine elaborate.

Centro centrale L’intrigo internazionale è la forma più comune di attività criminale nel Centro Centrale, che comprende le Torri degli Ambasciatori, il quartier generale della Cittadella del Re e le principali enclavi delle casate con il marchio del drago.

Agenzia di informazione globale

Kava Velderan, investigatrice principale della Globe Information Agency, è orgogliosa della sua capacità di trovare chiunque, ovunque.

Centrale inferiore Lower Central sembra esistere nella beata ignoranza delle lotte di potere che infuriano sopra di esso, ed è un luogo in gran parte pacifico.

La città dei morti La necropoli nelle scogliere a nord di Sharn, chiamata la Città dei Morti, sembra pacifica perché la maggior parte dei suoi residenti sono morti. Ma alcuni dei morti sono irrequieti.

Scogliera Nonostante la presenza di Sharn Watch a Cliffside, questo quartiere portuale in rovina rimane una delle zone più colpite dalla criminalità.

Gli ingranaggi Il Cogs comprende i distretti industriali di Ashblack e Blackbones e i caseggiati di Khyber's Gate. La Guardia di Sharn continua ad essere presente, ma le bande di strada dilagano.

Upper Dura Upper Dura, sebbene molto diversa dai quartieri squallidi e poveri sottostanti, conserva alcuni degli aspetti più grezzi di quei quartieri.

Dura media Il Medio Dura potrebbe essere più sicuro dei distretti sottostanti, ma questo non dice molto. Il Bazaar, il più grande quartiere commerciale di Sharn, ha la più alta concentrazione di attività illegali.

Acquisizione informazioni

Kalaash'arrna, un astuto orco con il Marchio del Ritrovamento, gestisce l'acquisizione di informazioni, un'agenzia investigativa affiliata alla Gilda dei Trovatori.

Dura inferiore Un tempo cuore di Sharn, Lower Dura è decaduto mentre il resto della città si è innalzato più in alto verso il cielo. Ora è un luogo oscuro e pericoloso.

Menti superiore Upper Menthis è fortemente caratterizzato dalla presenza della Morgrave University.

Menti medio Middle Menthis, il quartiere più diversificato di Sharn, vanta un vivace mix di culture immigrate provenienti da tutto il Khorvaire.

Servizi investigativi di Thuanne d'Velderan

Thuranne d'Velderan, un'investigatrice umana, gestisce un'agenzia investigativa nel distretto di Warden Towers come parte della Finders Guild della sua casa.

Menti inferiore Molti abitanti di Sharn adorano l'intrattenimento poco costoso disponibile a Lower Menthis.

Bordo nord superiore Upper Northedge è un quartiere tranquillo, in gran parte residenziale, con pochi crimini palese.

Bordo Nord Medio Un tranquillo quartiere residenziale abitato da gente laboriosa, Middle Northedge vanta strade pulite e silenziose e nasconde i suoi crimini dietro le porte chiuse delle case benestanti.

Bordo nord inferiore Lower Northedge ospita i laboriosi lavoratori di Sharn, generalmente gente perbene che crede in una giornata di lavoro onesta.

Skyway Gli abitanti di Skyway sono ridicolamente ricchi e privilegiati: aristocratici i cui piedi non toccano letteralmente mai il suolo.

Approdo di Tavick superiore Con le sue leggi restrittive e l'orgoglio aristocratico, Upper Tavick's Landing è apertamente ostile non solo alla criminalità di strada ma a qualsiasi manifestazione di violenza, rumore forte e persino maleducazione.

Approdo di Middle Tavick Crocevia di viaggiatori, commercianti ed esploratori, Middle Tavick's Landing ospita anche contrabbandieri, fuggitivi ed esiliati.

Le indagini di Karr'Aashta

Karr'Aashta, un investigatore umano affiliato alla Gilda degli Investigatori, gestisce una piccola agenzia nel distretto di Deathsgate.

Approdo inferiore di Tavick Chiunque arrivi a Sharn via terra entra attraverso Lower Tavick's Landing e la maggior parte si dirige verso i quartieri superiori il più rapidamente possibile.

Il nemico del mio nemico

Un'avventura per personaggi di livello 4

L'investigatore di Sharn IL DRAGO D'ORO BRUCIA!

LA PACIFICA LOCANDA DEL DRAGO D'ORO, ANNIDATA NELLE TORRI INFERIORI DI TERMINUS, È IN FIAMMA E MALEDETTI PREDONI STANNO ATTACCANDO I PATRONI IN FUGA DALL'EDIFICIO IN FIAMME!

La Guardia di Sharn indagherà su questo feroce assalto non solo contro la nostra città, ma anche contro le stesse case marchiate dal drago?

Gancio: La Locanda del Drago d'Oro potrebbe essere il ritrovo preferito dei personaggi curiosi. In alternativa, la locandiera halfling, Irida d'Ghallanda, può assumere i personaggi per indagare sulla situazione.

Incontri Fuoco dentro. Daask ha acquisito due Segugi Infernali e li ha portati all'interno della locanda per appiccare il fuoco e terrorizzare le persone all'interno.

Panico fuori. Fuori dalla locanda in fiamme, otto Predoni Daask (gnoll) stanno attaccando le persone terrorizzate in fuga dal fuoco. Ogni gnoll tenta di fuggire quando viene insanguinato.

Nessun grande mistero. Identificare gli gnoll come agenti di Daask non è difficile. Diversi indizi confermano questa ipotesi.

Daask Hideout. Le domande dei personaggi su Daask li portano a un nascondiglio dove alcuni membri della banda attendono le loro prossime istruzioni.

Ricompensa. Se i personaggi consegnano questi membri di Daask alla giustizia per i loro crimini, Irida d'Ghallanda paga loro 500 mo (totale).

Capitolo 5: Intrigo Marchiato dal Drago

Genere di avventura: Schemi e lotte rinascimentali **Cultura pop:** I Soprano, Successione

La prosperità del Khorvaire si basa sulla magia, con le case marchiate dal drago come malta che tiene insieme questa magica economia.

Personaggi con il Marchio del Drago

Una campagna di intrighi con il marchio del drago presuppone che tutti i personaggi abbiano qualche collegamento con una casa con il marchio del drago. L'sovrintendente e vari background di eredi della casata nel capitolo 2 si adattano ai personaggi di questa campagna.

Fama della Casata del Marchio del Drago Puoi utilizzare le regole della Fama nella Guida del Dungeon Master per misurare l'influenza e la posizione di un personaggio all'interno di una casa marchiata dal drago.

Vantaggi di fama

I personaggi che ottengono fama con una casata con il marchio del drago hanno diritto ai seguenti vantaggi:

Favorito nella Casata **Prerequisito:** Fama 3+ con una casata marchiata dal drago

Puoi richiedere un favore alla tua casata. Inoltre, la tua casa ti paga uno stipendio che sostiene il tuo stile di vita modesto (1 mo al giorno).

Riconosciuto dalla Casata **Prerequisito:** Fama 10+ con una casata marchiata dal drago

Quando richiedi un favore a casa tua, può assumere forme aggiuntive. Il tuo stipendio per la casa aumenta per sostenere il tuo stile di vita confortevole (2 mo al giorno).

Celebrato nella Casata **Prerequisito:** Fama 25+ con una casata marchiata dal drago

Quando richiedi un favore a casa tua, può assumere forme aggiuntive. Il tuo stipendio domestico aumenta per sostenere il tuo stile di vita ricco (4 mo al giorno).

Preminente nella Casata **Prerequisito:** Fama 50+ con una casata marchiata dal drago

Quando richiedi un favore a casa tua, può assumere forme aggiuntive. Il tuo stipendio della casa aumenta per sostenere il tuo stile di vita aristocratico (10 mo al giorno).

Creare un Gruppo Puoi mettere insieme un gruppo eterogeneo di personaggi di D&D tratti da un'unica casata con il marchio del drago, oppure il tuo gruppo può includere membri di diverse case unite da alleanze o principi comuni.

Conflitti dei Marchiati dal Drago

Una campagna di intrighi con il marchio del drago potrebbe presentare tre conflitti significativi legati alla natura dei marchi del drago.

Case rivali Conflitti, rivalità e faide tra le tredici casate marchiate dal drago guidano una campagna di intrighi marchiata dal drago.

Obiettivi delle case rivali

Le rivalità tra le casate marchiate dal drago vengono descritte:

- **Cannith e Tharashk:** queste due case si scontrano non per interessi economici concorrenti ma per ottenere influenza politica
- **Cannith e Vadalis:** Filosoficamente, caratterialmente e moralmente opposti
- **Deneith e Medani:** Entrambi offrono servizi di protezione personale
- **Deneith e Tharashk:** Tharashk sta invadendo il territorio economico di Deneith
- **Ghallanda e tutti:** La Casa dell'Ospitalità ha un'influenza sottile
- **Kundarak e Thuranni:** L'inimicizia risale allo Scisma dell'Ombra
- **Lyrandar e Orien:** Prima dell'invenzione dell'aeronave, la Casata Orien aveva il monopolio sui viaggi

- **Medani e Tharashk:** Entrambi gestiscono gilde di curiosi
- **Phiarlan e Thuranni:** Le due casate che portano il Marchio dell’Ombra si sono separate meno di trent’anni fa

Tensioni Interne

Lo scisma tra Casa Phiarlan e Casa Thuranni segna la prima volta che una casa si divide tra linee familiari:

- **Cannith:** Tre potenti baroni ora competono per il controllo
- **Sivis:** Enorme quantità di rivalità familiare all’interno della casa
- **Tharashk:** Antico conflitto tra il clan Torrn e il clan Aashta

L’arco narrativo delle case rivali

- **Livelli 1–4:** i personaggi diventano bersagli di due casate rivali
- **Livelli 5–10:** il conflitto tra due casate rivali sfocia in una guerra commerciale
- **Livelli 11–16:** viene coinvolto un terzo gruppo
- **Livelli 17–20:** Il caos si diffonde e i personaggi devono fare una scelta

Casa Tarkanan La Casata Tarkanan è una banda criminale di Sharn, fondata quando Thora Tavin riunì i sopravvissuti di una squadra suicida che portava segni di drago aberranti.

Obiettivi della Casa Tarkanan

La Casa Tarkanan cerca di amplificare il potere dei propri marchi del drago fino al livello sconvolgente degli aberranti campioni della Guerra del Marchio.

Arco di Tarkanan della casata

- **Livelli 1–4:** Indagine su un’onda di omicidi in cui tutte le vittime portano i segni del drago
- **Livelli 5–10:** Le informazioni indicano un raduno di eredi aberranti nelle profondità di Sharn
- **Livelli 11–16:** La Casa Tarkanan invia potenti assassini dopo la festa
- **Livelli 17–20:** Il figlio di Khyber guida un piccolo esercito per sfidare l’autorità di Sharn

La Camera La Camera è una rete segreta di draghi che monitora i popoli del Khorvaire da migliaia di anni.

Obiettivi della Camera

Sebbene la maggior parte dei membri della Camera si limiti a osservare gli eventi, molti draghi cercano di comprendere la connessione tra i marchi dei draghi e la Profezia.

Un arco da camera

- **Livelli 5–10:** I personaggi con il marchio del drago attirano l'attenzione di un drago
- **Livelli 11–16:** Il drago si convince che le attività dei personaggi stanno corrompendo la profezia
- **Livelli 17–20:** Diversi draghi tentano di eliminare il gruppo

Case Marchiate dal Drago

Eberron: Rising from the Last War contiene informazioni di base sulle case marchiate dal drago. Questa sezione fornisce una panoramica di ciascuna casa, concentrandosi sulle opportunità di intrigo.

Casa Cannith Dalla distruzione del Cyre, la casata ha funzionato come tre organizzazioni distinte mentre i tre baroni Cannith si contendono il controllo.

Cannith Orientale

Con sede a Korth (nel Karrnath) e guidata da Zorlan d'Cannith, il ramo Cannith Orientale gode di stretti legami con il governo di Karrnath.

Cannith Meridionale

Sotto la guida di Merrix d'Cannith, le proprietà del ramo Cannith Meridionale a Sharn sono arrivate a rivaleggiare con il vecchio quartier generale della casa.

Cannith Occidentale

Con sede vicino alla capitale aundairiana di Fairhaven, il ramo Cannith Occidentale segue Jorlanna d'Cannith.

Vantaggi Fama di Casa Cannith

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Acquista un oggetto magico comune o non comune a metà costo
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti ordine di artigianato alla Casata Cannith come struttura di fucina o officina

Casa Deneith Il barone Breven d'Deneith guida la casa sulla strada che ha seguito per secoli: mantenendo una posizione di assoluta neutralità.

Vantaggi Fama di Casa Deneith

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Richiedi assistenza di 1d4 + 1 mercenari per un massimo di 1 giorno
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Recluta fino a dodici difensori del Bastione con l'ordine Recluta

Casa Gallanda Yoren d'Ghalla ha ampliato i possedimenti della sua casata ben oltre le sue origini nelle Pianure di Talenta.

Vantaggi Fama della Casa Gallanda

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Soggiorno gratuito in una locanda Casa Ghallanda per 30 giorni
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti l'ordine di raccolto alla Casata Ghallanda come struttura da giardino

Casa Jorasco Resthold è l'enclave della Casata Jorasco a Vedykar (nel Kar-rnath) e la dimora del suo capo, attualmente il Barone Ulara d'Jorasco.

Vantaggi Fama della Casa Jorasco

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Acquista una pozione di guarigione a metà costo
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti l'ordine di raccolto alla Casata Jorasco come struttura da giardino

Casa Kundarak La Casa Kundarak è una delle casate marchiate dal drago più insulari. Lord Morrikan d'Kundarak mantiene i rapporti con le altre casate in modo strettamente professionale.

Vantaggi Fama della Casa Kundarak

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Conserva qualcosa in un caveau Kundarak per un massimo di 1 mese senza alcun costo
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti un ordine commerciale alla Casata Kundarak come magazzino

Casa Lyrandar Si dice che il kraken si nasconde anche sotto i mari più belli, e lo stesso si dice della Casa Lyrandar.

Vantaggi Fama della Casa Lyrandar

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Passaggio sicuro su una nave della Casata Lyrandar a costo zero o pari alla metà
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** La Casata Lyrandar può manipolare il clima per raddoppiare il raccolto

Casa Medani La forza della Casata Medani è l'acuto intuito e la capacità dei suoi agenti di prevedere le azioni degli altri.

Vantaggi Fama della Casa Medani

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Pernottamento sicuro in una casa sicura Medani
- **Riconosciuto dalla Casata (Fama 10+):** Emette un ordine di ricerca alla Casata Medani come struttura bibliotecaria

Casa Orien Le carovane della Casa Orien sono il mezzo più economico e spesso più affidabile per raggiungere località fuori mano.

Vantaggi Fama della Casa Orien

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Trasporto sicuro con qualsiasi mezzo della Casa Orien a metà costo
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti un ordine commerciale alla Casata Orien come magazzino

Casa Phiarlan I cinque Demani della Casata Phiarlan sono dedicati ciascuno ad una specifica tradizione artistica.

Vantaggi Fama della Casa Phiarlan

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Acquista una dose di veleno o oggetto illegale a metà prezzo
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti l'ordine di artigianato alla Casata Phiarlan come struttura di officina

Casa Sivis Sotto la guida della Doyenne Lysse Lyrriman d'Sivis, la Casata Sivis fa tutto il possibile per stabilizzare un mondo dilaniato dalla guerra.

Vantaggi Fama della Casa Sivis

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Ottieni servizi di traduzione o messaggistica gratuitamente
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti l'ordine di creazione della Casata Sivis come struttura di studio arcano

La Casata Tharashk è un'alleanza di tre grandi famiglie, ciascuna con origini e programmi diversi.

Vantaggi Fama della Casa Tharashk

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** acquista un frammento di drago o un oggetto magico a metà costo oppure richiedi un mercenario
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Recluta fino a dodici difensori del bastione con l'ordine di reclutamento

Casa Thuranni La storia dello Scisma dell'Ombra che separò la Casa Thuranni dai suoi parenti della Casata Phiarlan è un intricato nodo di mistero.

Vantaggi Fama della Casa Thuranni

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** Acquista una dose di veleno o oggetto illegale a metà prezzo
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti ordine di artigianato alla Casata Thuranni come struttura di officina

Casa Vadalis La Casa Vadalis ha una reputazione attentamente coltivata come la più innocua delle casate marchiate dal drago.

Vantaggi Fama della Casa Vadalis

- **Favorito nella Casata (Fama 3+):** acquista qualsiasi animale a metà costo o assicurati cibo e stalla gratuiti
- **Riconosciuto nella Casata (Fama 10+):** Emetti un ordine di ricerca alla Casata Vadalis come struttura bibliotecaria

PNG con il marchio del drago

Puoi utilizzare i blocchi delle statistiche in questa sezione per gli eredi delle casate con il marchio del drago nelle tue avventure.

Cannith Artificer Gli artefici del Drago della Casata Cannith (tipicamente umani) spesso brandiscono dispositivi compatti simili a cannoni mistici.

Cannith Artificer

- **E16**
- **PF 71 (11d8 + 22)**
- **Velocità** 9 metri.

Risoluzione dei problemi di Ghallanda Le locande della Casa Ghallanda sono pensate per essere luoghi di rifugio sicuro, quindi la casa impiega degli addetti alla risoluzione dei problemi (per lo più halfling) per proteggere gli ospiti.

Jorasco Medico Gli eredi della Casa Jorasco portatori del marchio del drago prestarono servizio a fianco degli eserciti di ogni nazione durante l'Ultima Guerra, fornendo cure mediche e cure magiche.

Guardiano Kundarak Alcuni eredi della Casa Kundarak (per lo più nani) che portano il marchio del drago fungono da guardiani personali delle casseforti e dei magazzini della casa.

Discendente di Lyrandar I rampolli della Casa Lyrandar con il marchio del drago Khoravar includono spavaldi capitani del cielo, avventurieri marittimi e sinistri cultisti.

Medani investigatore Gli investigatori più apprezzati della Casata Medani impiegano i loro marchi del drago e il loro acuto intelletto per anticipare le minacce.

Tutore dell'Orien Gli esecutori della Casa Orien (per lo più umani) dotati del marchio del drago proteggono gli interessi della loro casata e mantengono la sua reputazione di affidabilità.

Maresciallo Sentinella I Marescialli Sentinella della Casa Deneith hanno nelle loro mani l'onore della casata. Il Trattato di Thronehold ha confermato la loro autorità nel perseguire i criminali oltre i confini internazionali.

Agente segnato dall'ombra Gli agenti della Casa Phiarlan e della Casa Thuranni combinano la furtività e lo spionaggio con la maestria nelle arti dello spettacolo.

Sivis Scriba Gli eredi della Casa Sivis con il marchio del drago sono tipicamente gnomi esperti di magia.

Cacciatore di Tharashk Gli eredi della Casata Tharashk includono curiosi, cercatori di frammenti di drago e cacciatori di taglie.

Eredi di Vadalis Combinando la magia druidica con l'abilità nel maneggiare animali naturali e mostruosi, gli eredi della Casa Vadalis con il marchio del drago sono più temibili di quanto la loro casata apparentemente innocua suggerisca.

Capitolo 6: Spedizioni Morgrave

Genere di avventura: Avventura d'azione pulp **Cultura pop:** Professor Challenger, Indiana Jones, Lara Croft

La Morgrave University di Sharn ha una reputazione mista. Il suo fondatore lo immaginava come “un faro di conoscenza che risplende dalle torri più alte della città”. Ma ir’Morgrave aveva anche la reputazione di cacciatore di tesori che costruì la sua fortuna vendendo artefatti rubati.

Personaggi Morgrave

Una campagna di spedizioni di Morgrave presuppone che i personaggi siano collegati alla Morgrave University, che è una mecenate del gruppo di avventurieri. Il background di Archeologo descritto nel capitolo 2 è una buona opzione per i personaggi di questa campagna.

Vantaggi per i sostenitori del gruppo Assistenza di gruppo

Ogni membro del gruppo può concedere vantaggio a un test D20 effettuato da un altro membro del gruppo.

Compensazione

L'università paga per il lavoro che svolgi per suo conto. In media, l'università paga a ciascun membro del tuo gruppo 1 mo al giorno.

Documentazione

Ogni membro del tuo gruppo ha documenti d'identità che attestano la loro affiliazione con la Morgrave University.

Ricerca

L'università dispone di abbondanti risorse per facilitare qualsiasi ricerca richiesta dalla tua missione.

Risorse

La Morgrave University ha vaste biblioteche e musei. Puoi chiedere un favore per ottenere l'accesso a reliquie pericolose, oggetti magici e libri degli incantesimi.

Formazione

Hai accesso alla formazione continua senza alcun costo. Puoi trascorrere 30 giorni in classe per acquisire competenza in un'abilità, uno strumento o una lingua.

Conflitti Morgrave

Una campagna incentrata sulla Morgrave University suggerisce tre significativi conflitti elettorali.

Esploratori rivali I personaggi possono esplorare la tensione tra la legittima erudizione e l'avidità mentre intraprendono spedizioni in competizione con avventurieri rivali.

Obiettivi degli esploratori rivali

Crea una squadra di esploratori rivali che si oppongono ai personaggi in diversi modi.

Una saga di esploratori rivali

- **Livelli 1–4:** i personaggi incontrano per la prima volta gli avversari alla Morgrave University
- **Livelli 5–10:** i personaggi incontrano rivali sul campo
- **Livelli 11–16:** La rivalità raggiunge il culmine a causa di uno sfortunato evento
- **Livelli 17–20:** (risolto nel livello precedente)

Ordine dell'Artiglio di Smeraldo Guidato da un male fanatico e sostenuto da legioni di soldati non morti, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo è un'organizzazione malvagia.

Obiettivi dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo

Al servizio della sua guida non morta, Lady Illmarrow, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo è alla ricerca di potenti oggetti magici, in particolare quelli creati con la magia necromantica.

Un arco dell'Artiglio di Smeraldo

- **Livelli 1–4:** i personaggi si scontrano con scheletri e zombi sotto il controllo dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo
- **Livelli 5–10:** gli agenti dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo usano la violenza per tenere i personaggi lontani dai tesori
- **Livelli 11–16:** La spia della Morgrave University viene scoperta
- **Livelli 17–20:** Lady Illmarrow pianifica un elaborato rituale a Shae Mor-dai

I signori della polvere I racconti dell'antica storia di Eberron raccontano di un'epoca in cui i malvagi signori governavano il mondo. I Signori della Polvere sono servitori di quei signori.

Obiettivi dei Signori della Polvere

I Signori della Polvere incoraggiano attività che rafforzano l'influenza dei signori supremi e lavorano per liberarli dalla prigione.

Arco di Lords of Dust

- **Livelli 5–10:** Eventi strani e sconnessi segnano le avventure dei personaggi
- **Livelli 11–16:** I Signori della Polvere cercano di manipolare i personaggi
- **Livelli 17–20:** L'ultima spedizione porta alla scoperta di un signore supremo imprigionato

Università di Morgrave

La Morgrave University è situata in posizione prominente a Sharn, la Città delle Torri, nel quartiere di Upper Menthis.

Strada per la Torre I livelli più bassi della Dalannan Tower ospitano uffici di facoltà per diversi dipartimenti principali. A questi livelli inferiori, l'interno della torre contiene le volte del Museo delle Antichità Dezina.

Vento di Fiamma

Tecnicamente non è un membro della facoltà, la sfinge chiamata Flamewind è sicuramente uno dei personaggi più interessanti del campus.

Ghash Durkat

Sebbene non abbia ancora ricevuto una cattedra, Ghash Duurkat è una celebrità popolare a Morgrave. Un hobgoblin che indossa la tradizionale armatura da battaglia per ogni classe.

Sul serio, sono Morgrave

Larian ir'Morgrave discende direttamente da Lareth ir'Morgrave, fondatore dell'università, e ne è l'attuale maestro.

Cucina

Ampiamente considerata eccentrica, la professoressa Zophik, un'umana che non usa più il suo nome, si è guadagnata il diritto a una certa eccentricità.

Guglia dell'Aundair La maggior parte dell'Aundair Spire ospita dormitori studenteschi, residenze di facoltà e uffici. A coronamento della guglia, i magnifici giardini Hadrill mostrano una straordinaria collezione di piante esotiche.

Alain Gourthan

Il professor Alain Gourthan, un giovane botanico umano, non ha ancora fatto scoperte drammatiche, un fatto che gli dà sui nervi.

Guglia di Breland Al di sotto di molti livelli di residenze, i livelli più bassi ospitano uffici di matematica, ingegneria e dipartimenti correlati.

Un lungo ponte coperto ad arco collega la Breland Spire a un livello vicino alla cima della Dalannan Tower.

I livelli più bassi contengono gli uffici dei dipartimenti di arte, musica, letteratura e campi correlati.

Ala della Ruota

Dala Arand, un giovane umano residente alla Casata Shava, ha un illustre record di spedizioni su Xen'drik. Segretamente, è un'agente dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo.

Guglia di Karrnath Zoologia, zootecnica, medicina e dipartimenti correlati hanno uffici e aule ai livelli più bassi.

Sendor Reddick

Il professor Sendor Reddick è un tassidermista nonché un noto studioso di biologia animale. In qualità di curatore del Museo di Storia Naturale Valdain, Reddick paga profumatamente per esemplari ben conservati.

Torre di Thrane Dipartimenti che comprendono diritto, governo, economia, sociologia, religione e campi correlati occupano gli uffici ai livelli più bassi.

Sana Dhuma

La gente conosce Sana Dhuma, un'anziana studiosa di religione orca, per il suo vasto lavoro tra i benevoli yuan-ti.

Sotto Morgrave Brulicanti quartieri di cittadini occupano le torri e le strade sotto la torre principale dell'università.

Destinazioni pericolose

Dai santuari vecchi di milioni di anni nelle Desolazioni dei Demoni alle rovine di Cyre nelle Terre Lapidee, Eberron è disseminato di rovine di antiche civiltà.

L'era dei demoni L'Era dei Demoni è avvolta nel mito e gli esploratori raramente trovano rovine di quell'epoca antica.

Ritrovamenti di L'era dei demoni

1d12	Articolo
1	Una statuetta di una figura demoniaca simile a una rana, fatta di una sostanza sconosciuta e viscosa
2	Un pugnale con lama seghettata il cui manico si dimena quando viene tenuto
3	Uno scrigno di gioielli che urla quando viene aperto
4	Un cerchietto o una collana con punte che mordono la pelle quando viene indossato
5	Un semplice anello di metallo che fa sentire a chi lo indossa sussurri incessanti
6	Un amuleto ricoperto da un lichene dall'aspetto malaticcio
7	Un gioiello con una pietra preziosa traslucida
8	Un'arma realizzata in metallo scuro che attenua la luce circostante
9	Un dado fatto di osso pietrificato con glifi misteriosi
10	Braccialetti di vetro dai colori cangianti che non emettono alcun suono
11	Uno scettro di metallo sormontato da una testa mostruosa
12	Un medaglione raffigurante un Demone bloccato in battaglia con un Celestiale o un Drago

L'Era dei Mostri (Dhakaar) L'Impero di Pietra unisce diverse nazioni rivali per creare il primo impero significativo del Khorvaire.

Khyber I miti della creazione descrivono il drago primordiale Eberron che trattiene e imprigiona Khyber nelle sue spire.

Xen'drik Le spedizioni a Xen'drik rimangono il fulcro del lavoro archeologico dell'Università di Morgrave.

Un viaggio da Sharn a Stormreach comporta il viaggio di circa 2400 chilometri via mare.

Viaggi di Xen'drik

Trasporti	Costo	Tempo
Nave a vela	150 mo/persona	32 giorni
Galeone Lyrandar	750 mo/persona	7 giorni
Aeronave Lyrandar	1.500 mo/persona	3 giorni
Cerchio di teletrasporto	2.500 mo	Istantaneo

Drow di Xen'drik

Meraviglie di Xen'drik

Enormi distese di Xen'drik rimangono completamente inesplorate. Le rovine più conosciute e i siti importanti si trovano nella regione settentrionale.

Gara per il Tempio del Granchio

Un'avventura per personaggi di livello 3

L'investigatore di Sharn I RIVALI CORRONO VERSO LA ROVINA

Non una ma due spedizioni della Morgrave University verranno lanciate questa settimana per esplorare il cosiddetto Tempio del Granchio, scoperto il mese scorso vicino a Stormreach.

Incontri Viaggio a Stormreach. L'università noleggia un veliero per trasportare i personaggi a Stormreach e ritorno.

Camminata al tempio. Per raggiungere il tempio, il gruppo deve prima attraversare la giungla fino al villaggio dell'Ultima Possibilità.

Tempio del Granchio. Il tempio è una rovina parzialmente allagata, realizzata dai drow poco dopo la caduta dell'impero dei giganti.

Capitolo 7: Aeronavi elementali

Durante l'Ultima Guerra e in seguito, gli artefici di tutto il Khorvaire fecero molti progressi, ma nessuno così impressionante come l'aeronave elementale.

Operare su un'aeronave

Sia che assumano un mezzo per viaggiare via terra o cerchino di portare un equipaggio in cielo, è probabile che i personaggi incontreranno dirigibili elementali.

Membri dell'equipaggio e stazioni L'equipaggio standard è composto da un capitano, un pilota e uno o più membri dell'equipaggio aggiuntivi per gestire gli altri sistemi della nave.

Timone

- **Classe Armatura:** 15
- **Punti ferita:** 20
- **Guidare (richiede Marchio della Tempesta):** la nave si muove fino alla sua velocità di volo
- **Cambiare Marcia (richiede Marchio della Tempesta):** il nucleo elementale della nave viene soppresso o riattivato

Riparazioni Se l'aeronave o una delle postazioni dell'equipaggio ha subito danni ma ha almeno 1 Punto Ferita, una creatura può impiegare 1 ora o più cercando di effettuare riparazioni.

Crash Quando un'aeronave si schianta contro qualcosa, sia la nave che la creatura o l'oggetto che colpisce subiscono danni contundenti.

Danni da incidente

Dimensione della creatura o dell'oggetto colpito	Danno contundente
Medio o più piccolo	2d10
Grande	4d10
Enorme	8d10
Gigantesco	16d10

Evitare un incidente

Una creatura sulla traiettoria di un'aeronave che si schianta effettua un Tiro Salvezza su Destrezza CD 15.

Motori elementali Le aeronavi sono alimentate da uno spirito elementale legato a un nucleo scolpito da un frammento di drago Khyber.

Sopprimere il Nucleo Elementale

Al comando del pilota dell'aeronave, il nucleo elementale può essere soppresso.

Rompere il Nucleo Elementale

Frantumando il frammento di drago Khyber del nucleo si libera lo spirito elementale ad esso legato.

Protezioni dal vento

Oltre ad alimentare il movimento di un'aeronave e le postazioni dell'equipaggio, il motore elementale alimenta anche le difese del vento che circondano la nave.

Aeronavi in combattimento

Le seguenti regole sono progettate per rendere il combattimento aereo semplice ed emozionante.

Manovrare un'aeronave La manovra della nave durante il combattimento è responsabilità del membro dell'equipaggio che gestisce la postazione dell'equipaggio del timone.

Imbarco Quando un'aeronave si sposta entro 1,5 metri da un altro aeronave, le creature possono spostarsi in sicurezza dal ponte di una nave all'altro.

Tattiche dei mostri Mostri volanti come draghi, roc, viverne e arpie a volte attaccano i dirigibili.

Personaggi nel combattimento tra dirigibili Quando un'aeronave entra in combattimento, i personaggi hanno due opzioni: usare le proprie abilità o occupare una postazione dell'equipaggio.

Incrociatore aereo Lyrandar

Avvolti dai loro enormi anelli di energia elementale, gli incrociatori aerei Lyrandar proiettano ombre imponenti mentre solcano i cieli.

Riepilogo dell'incrociatore aereo Lyrandar

Statistica	Valore
E	16
PF	600
Soglia di Danno	20
Velocità	16 km/h (velocità di volo 30 metri [fluttuare])
Equipaggio	10
Passeggeri	40
Carico	2 tonnellate
Costo	50.000 mo

Stazioni dell'equipaggio Torretta Fulminante (6)

- **Classe Armatura:** 17
- **Punti ferita:** 50
- **Esplosione di fulmine (richiede nucleo elementale):** Tiro per colpire a distanza: +9, portata 24/96 metri. Colpito: 22 (4d10) danni da fulmine

Stazione Scudo

- **Classe Armatura:** 15
- **Punti ferita:** 25
- **Calibrazione (richiede Nucleo Elementale):** prepara le barriere antivento della nave a diventare scudi
- **Attiva gli scudi (richiede Nucleo Elementale e Calibrazione):** La nave e le sue postazioni dell'equipaggio ottengono un bonus di +5 alla CA

Una recente innovazione, il Lyrandar Skyskiff è un'aeronave agile e compatto utilizzato per viaggi a corto raggio e missioni di salvataggio.

Riassunto di Lyrandar Skyskiff

Statistica	Valore
E	18
PF	150
Soglia di Danno	5
Velocità	11 km/h (velocità di volo 21 metri [fluttuare])
Equipaggio	2
Passeggeri	2
Carico	1/2 tonnellata
Costo	20.000 mo

Stazioni dell'equipaggio Cavo da traino

- **Classe Armatura:** 10
- **Punti ferita:** 40
- **Arpione:** Tiro per colpire a distanza: +6, portata 15/30 metri. Colpito: 5 (2d4) danni perforanti

Aeronave Strider

L'aeronave Strider è preferito da mercanti indipendenti, esploratori e corsari.

Riepilogo dell'aeronave Strider

Statistica	Valore
E	16
PF	350
Soglia di Danno	10
Velocità	13 km/h (velocità di volo 24 metri [fluttuare])
Equipaggio	6
Passeggeri	20
Carico	1 tonnellata
Costo	40.000 mo

Stazioni dell'equipaggio Lanciatore Arcano (4)

- **Classe Armatura:** 17
- **Punti ferita:** 30
- **Esplosione di energia (richiede nucleo elementale):** Tiro per colpire a distanza: +7, raggio 30/150 metri. Colpito: 14 (4d6) danni da forza

Migliorare un'aeronave

Corsari, avventurieri e ricchi mecenati che acquistano un'aeronave possono migliorarne o personalizzarne le capacità.

Classe Armatura Con 30 giorni di lavoro e 15.000 mo di materie prime, la Classe Armatura della nave aumenta di 1. Una nave può ricevere questo potenziamento fino a cinque volte.

Punti ferita Con 7 giorni di lavoro e materie prime pari a un decimo del costo totale della nave, i Punti Ferita massimi della nave aumentano di 20. Una nave può ricevere questo potenziamento fino a cinque volte.

Postazioni aggiuntive per l'equipaggio Se un'aeronave ha spazio sufficiente, è possibile installare nuove postazioni per l'equipaggio. L'installazione di una nuova stazione dell'equipaggio richiede 14 giorni di lavoro.

Propulsori elementali (7.500 mo)

- **Classe Armatura:** 18
- **Punti ferita:** 20
- **Potenziamento (richiede Nucleo Elementale):** la velocità di volo della nave aumenta di 15 metri fino all'inizio del turno successivo di questo membro dell'equipaggio

Riparare i morsetti (5.000 mo)

- **Classe armatura:** 20

- **Punti ferita:** 50
- **Riparazione rapida (3/giorno; richiede Nucleo elementale e Marchio della creazione):** La nave recupera 2d8 Punti Ferita

Volo Celeste (15.000 mo)

- **Classe Armatura:** 15
- **Punti ferita:** 25
- **Carica (richiede Nucleo Elementale):** un membro dell'equipaggio deve spendere uno slot incantesimo di livello 1+
- **Occultamento (richiede nucleo elementale e carica):** La nave ha la condizione Invisible

Viaggi nei cieli

Viaggiare attraverso il continente su un'aeronave è diverso, ma non per questo meno emozionante, del trekking via terra.

Ritmo di viaggio I dirigibili utilizzano la loro velocità in chilometri orari per determinare la velocità del loro viaggio. L'equipaggio di un'aeronave determina quante ore al giorno la nave può viaggiare.

Sfide aeree Un vantaggio del viaggio in aeronave è che non è soggetto a molte sfide che interferiscono con il viaggio via terra.

Incontri

I dirigibili possono incontrare mostri volanti, effetti ambientali o altri vascelli.

Distanza dell'incontro

Condizioni di viaggio dell'aeronave

Condizioni	Distanza dell'incontro	CD Navigazione
Giorno, cielo sereno	300 metri	10
Giorno, precipitazioni leggere	150 metri	13
Giorno, forti precipitazioni	75 metri	15
Notte, cielo sereno	150 metri	10
Notte, deboli precipitazioni	75 metri	15
Notte, forti precipitazioni	6d6 × 3 metri	20

Incontri casuali

Incontri aerei

1d10	Incontro
1	Uno scintillante incrociatore aereo Lyrandar timonato da un nobile amichevole ma pomposo
2	Un aeronave Strider con un equipaggio ostile di pirati
3	Lyrandar Skyskiffs si è riunito per una gara
4	Un incrociatore aereo Lyrandar abbandonato
5	Elementali dell'Aria che realizzano sculture di nuvole
6	Grifoni che difendono il loro territorio
7	Due Sfingi dei Segreti
8	Tre viverne a caccia di prede
9	Uno stormo di Peryton nascosti in una nuvola
10	Un Roc in cerca di cibo

Navigazione

Quando un'aeronave rischia di perdersi, il membro dell'equipaggio che gestisce il timone della nave effettua una prova di Saggezza (Sopravvivenza).

Pericoli atmosferici

Pericoli ambientali

1d4	Incontro
1	Turbolenza violenta
2	Altitudine estrema per 1d4 ore
3	Tempesta di fulmini per 1d4 ore
4	Vento forte per 1d4 ore

Ricerche

Quando i personaggi esplorano il terreno dall'alto, usano la CD per Cercare per il terreno a terra.

Appendice: Oggetti magici

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico.

Stivali del Sentiero Tortuoso

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questi stivali, puoi eseguire un’Azione Bonus per teletrasportarti fino a 4,5 metri in uno spazio non occupato che puoi vedere. Devi aver occupato quello spazio ad un certo punto durante il turno attuale.

Arma Radiosa

Arma (qualsiasi semplice o marziale), rara (richiede sintonia)

Quest’arma magica garantisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni effettuati con essa. L’arma ha 4 cariche. Puoi effettuare una Reazione immediatamente dopo essere stato colpito da un Tiro per Colpire per spendere 1 delle cariche dell’arma e costringere l’attaccante a effettuare un Tiro Salvezza su Costituzione con CD 15. Se il Tiro Salvezza fallisce, l’attaccante rimane nella condizione Accecato fino alla fine del suo turno successivo.

Elmo della Consapevolezza

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questo elmo, hai Vantaggio sui tiri di Iniziativa.

Strumento Tuttofare

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Questo strumento assume la forma di una chiave inglese, di un cacciavite o di un altro strumento di base. Come Azione Magica, puoi toccare l’oggetto e trasformarlo in un tipo di strumenti da artigiano a tua scelta. Qualunque sia la forma assunta dallo strumento, ne hai competenza quando lo usi.

Affilatore Mentale

Anello, non comune (richiede sintonia)

L’articolo ha 4 cariche. Quando fallisci un Tiro Salvezza su Costituzione per mantenere la Concentrazione, puoi invece effettuare una Reazione e spendere 1 delle cariche dell’oggetto per riuscirti. L’oggetto recupera 1d4 cariche spese ogni giorno all’alba.

Colpo a Ripetizione

Arma (qualsiasi arma semplice o marziale con la proprietà munizioni), non comune (richiede sintonia)

Quest’arma magica garantisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni effettuati con essa quando viene utilizzata per effettuare un attacco a distanza, e ignora la proprietà Caricamento se possiede quella proprietà.

Se l'arma è priva di munizioni, ne produce di proprie, creando automaticamente un pezzo di munizione magica quando chi la impugna effettua un Tiro per Colpire a distanza con essa.

Scudo della Repulsione

Armatura (scudo), non comune

Ottieni un bonus di +1 alla Classe Armatura mentre impugni questo scudo.

Lo scudo ha 4 cariche. Mentre lo impugni, quando una creatura Grande o più piccola entro 1,5 metri da te ti colpisce con un Tiro per Colpire in mischia, puoi effettuare una Reazione per spendere 1 delle cariche dello scudo e spingere l'attaccante fino a 4,5 metri immediatamente. Lo scudo recupera 1d4 cariche spese ogni giorno all'alba.

Arma del Ritorno

Arma (qualsiasi arma semplice o marziale con la proprietà da lancio), non comune

Quest'arma magica garantisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni effettuati con essa, e ritorna nella tua mano immediatamente dopo averla usata per effettuare un Tiro per Colpire a distanza.

Anello Accumula-Incantesimi

Anello, non comune (richiede sintonia con un incantatore)

Mentre indossi questo anello, puoi recuperare uno slot incantesimo speso come Azione Bonus. Lo slot recuperato può essere di livello 3 o inferiore. Una volta utilizzato, l'anello non potrà essere riutilizzato fino all'alba successiva.

Questo documento di riduzione contiene la versione riformattata completa del manuale di Eberron: Forgia dell'Artefice.