

# MAESTRO DELLE RUNE

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantesimi, Celebrare Rituali, Cerchio Futhark, Trucchetti Runic	1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Ætt, Incantesimi dell'Ætt, Privilegio dell'Ætt	1	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Protezione dell'Inscritto, Maestria	1	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Cerchio Futhark (d8)	2	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Ripristino Runico	2	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Cerchio dell'Ætt	2	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Trucchetti dell'Ætt	2	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Cerchio Futhark (d10)	3	13	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Privilegio dell'Ætt	3	14	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	3	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Tessitore di Fati	3	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Cerchio Futhark(d12)	3	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	3	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Orditor di Fati	3	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Profezia Duratura	3	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## PUNTI FERITA

**Dadi Vita:** 1d8 per ogni livello da maestro delle rune

**Punti ferita al 1° livello:** 8 + il modificatore di Costituzione del maestro delle rune

**Punti ferita ai livelli successivi:** 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del maestro delle rune per ogni livello da maestro delle rune dopo il 1°

## COMPETENZE

**Armature:** Armature leggere

**Armi:** Armi semplici

**Strumenti:** Kit di intaglio per le Rune

**Linguaggi:** uno a scelta

**Tiri Salvezza:** Forza, Saggezza

**Abilità:** due a scelta fra Arcano, Asatru, Intuito, Natura, Percezione, Religione e Sopravvivenza

## EQUIPAGGIAMENTO

Un maestro delle rune inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background.

- (a) un bastone ferrato o (b) una fionda
- Un set di rune
- (a) una dotazione da sacerdote o (b) da esploratore
- Un'armatura di cuoio e due pugnali



## INCANTESIMI

Le Rune non sono semplici simboli, ma un principio fondamentale dell'universo, icone di potere studiate persino dagli Dei. Esse possono predire ed alterare il fato dei vivi e dei non vivi. Un maestro delle rune si allinea con un particolare gruppo di rune e acquisisce la capacità di scagliare effetti miracolosi su alleati ed avversari.

## TRUCCHETTI

Il personaggio conosce un trucchetto a sua scelta dalla lista degli incantesimi del maestro delle rune e ne apprende altri ai livelli successivi, come indicato nella colonna "Trucchetti conosciuti" della tabella "Maestro delle Rune".



Inoltre ha accesso a un gruppo speciale di Trucchetti (vedi la voce Trucchetti Runici).

Dal 10° livello, quando acquisisce un nuovo trucchetto, il personaggio può sceglierlo dalla lista del maestro delle rune o dalla lista dei Trucchetti Runici. Se sceglie la seconda opzione, il trucchetto scelto viene rimosso dalla lista di Trucchetti Runici ed aggiunto a quella degli incantesimi.

## SLOT INCANTESIMI

La tabella "Maestro delle Rune" indica quanti slot incantesimo il personaggio ha disponibili per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello o superiore. Per lanciare un incantesimo, il maestro delle rune deve spendere uno slot di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Il maestro delle rune recupera tutti gli slot spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se un maestro delle rune conosce l'incantesimo di 1° livello *Cura Ferite* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello ed uno 2° livello, può lanciare *Cura Ferite* usando uno qualsiasi dei due.

## INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO E SUPERIORE

Il personaggio conosce quattro incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi del maestro delle rune.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Maestro delle Rune" indica quando il personaggio impara altri incantesimi a sua scelta dalla lista del maestro delle rune. Questi devono appartenere ad un livello per il quale possiede degli slot incantesimo. Per esempio, quando un maestro delle rune arriva al 3° livello, può imparare un nuovo incantesimo di 1° o di 2°.

Inoltre, quando un maestro delle rune acquisisce un livello può scegliere un incantesimo conosciuto e sostituirlo con un altro della propria lista di un livello di cui possiede degli slot incantesimo.

## CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Saggezza è la caratteristica da incantatore del maestro delle rune. La sua magia fluisce dall'essenza intrinseca delle rune stesse, simboli del potere. Il personaggio usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo Modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da maestro delle rune e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.



**CD del tiro salvezza dell'incantesimo** = 8 + il bonus di competenza del maestro delle rune + il suo modificatore di Saggezza

**Modificatore di attacco dell'incantesimo** = il bonus di competenza del maestro delle rune + il suo modificatore di Saggezza

### CELEBRARE RITUALI

Il personaggio può lanciare un incantesimo da maestro delle rune come rituale, se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale. Non è necessario che abbia preparato quell'incantesimo.

### FOCUS DA INCANTATORE

Un maestro delle rune può usare un set di rune, quelle incise sul suo equipaggiamento, o quelle tatuate su una parte visibile della sua pelle, come focus da incantatore per i suoi incantesimi da maestro delle rune.

### TRUCCHETTI RUNICI

A partire dal 1° livello l'addestramento nell'arte delle rune permette al personaggio di focalizzarsi su alcuni aspetti particolari della loro magia. Dipingendosi sulla fronte o sul palmo della mano sinistra una runa particolare, ne assorbe conoscenza e potere.

Alla fine di un riposo lungo, può scegliere un trucchetto dalla lista "Trucchetti Runici" presentata sotto. Fino alla fine del prossimo riposo lungo, conosce e può lanciare quel trucchetto, usando Saggezza come caratteristica da incantatore.

### LISTA: TRUCCHETTI RUNICI

*Condividere il Sangue* (vedere pag. 53)

*Messaggio*

*Produrre Fiamma*

*Spruzzo Velenoso*

### CERCHIO FUTHARK

Il maestro delle rune può creare un cerchio runico, incidendo con la magia l'alfabeto Futhark sul terreno. Per farlo, consuma la sua azione e sceglie un punto sul terreno entro 18 m, creando un cerchio di 3 m di raggio. Per mantenerlo attivo ed esistente, deve essere in grado di vederlo e usare un'azione bonus ad ogni turno successivo.

Quando una creatura che il maestro delle rune può vedere attacca un bersaglio diverso da lui all'interno del cerchio, il maestro delle rune può spendere e tirare un Dado Futhark e sottrarre il risultato a quel tiro d'attacco. Il maestro delle rune può usare questa abilità dopo il

lancio del d20, ma prima di conoscere il risultato.

Un maestro delle rune dispone di un numero di Dadi Futhark pari al proprio modificatore di Saggezza (minimo 1). Recupera tutti i dadi spesi quando completa un riposo lungo.

Il Dado Futhark è pari a un d6, ma cambia quando il maestro delle rune raggiunge livelli superiori: diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10°, e un d12 al 15°.

### ÆTT

Al 2° livello, il maestro delle rune sviluppa una particolare affinità con uno dei tre principali gruppi di rune. Le rune di Freyja, di Tyr e di Heimdalr conferiscono un talento per un particolare stile di magia. L'Ætt di sua scelta conferisce benefici ulteriori al 7°, 9° e 11° livello.

### INCANTESIMI DELL'ÆTT

Ad ogni Ætt corrisponde una lista di incantesimi ampliata. Il personaggio aggiunge gli incantesimi indicati nella lista dell'Ætt scelto alla sua lista di incantesimi da maestro delle rune.

### PROTEZIONE DELL'INSCRITTO

Al 3° livello, come parte di un riposo lungo, il personaggio può dipingere una combinazione di rune sulla pelle di uno dei suoi alleati. Questi è considerato l'Inscritto del maestro delle rune e dispone di alcuni benefici:

- L'Inscritto è sempre considerato come all'interno del Cerchio Futhark del maestro delle rune.
- Il maestro delle rune può scegliere l'Inscritto come bersaglio di un incantesimo anche se non può vederlo e la gittata dei suoi incantesimi è raddoppiata nei confronti dell'Inscritto.

Un maestro delle rune può avere un solo alleato Inscritto alla volta. Se ne sceglie un altro, il precedente perde ogni beneficio.

### MAESTRIA

Al 3° livello, il maestro delle rune sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una competenza in una abilità e quella nel set per intagliare le rune. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica legata a queste scelte.

### INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiunge il 4° livello (e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello) il maestro delle rune può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure aumentare di 1 due punteggi. Non è consentito aumentarne uno oltre 20 utilizzando questo beneficio.





### RIPRISTINO RUNICO

Dal 5° livello, il maestro delle rune recupera tutti i Dadi Futhark quando completa un riposo breve o lungo.

### TESSITORE DI FATI

Al 14° livello, il maestro delle rune capisce che i simboli non solo parlano del futuro, ma possono controllarlo. Apprende così come legare l'esito di un'azione al destino di una creatura.

Quando una creatura dentro il Cerchio Futhark viene colpita da un attacco o un incantesimo a bersaglio singolo, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come reazione. Se lo fa, un'altra creatura all'interno del cerchio e duplica su di essa gli effetti dell'attacco o dell'incantesimo sulla creatura scelta. Il tiro per colpire originale deve comunque superare la CA del nuovo bersaglio e quest'ultimo ha diritto a qualsiasi tiro salvezza previsto dall'effetto duplicato.

Il personaggio non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

### ORDITORE DI FATI

A partire dal 18° livello, il maestro delle rune può usare la capacità di Tessitore di Fati una volta in più prima di completare un riposo lungo.

### PROFEZIA DURATURA

Dal 20° livello, quando il maestro delle rune tira per l'iniziativa e non gli rimane più alcun Dado Futhark, ne recupera uno.

### ÆTT DI HEIMDALLR

*L'affinità con la famiglia di rune di Heimdallr esprime il desiderio di affrontare le avversità. Le Rune aiutano il personaggio annullando mali ed ostacoli. I Maestri delle Rune di Heimdallr spesso diventano guardiani di una comunità o giungono in aiuto degli oppressi.*

### INCANTESIMI - ÆTT DI HEIMDALLR

Il personaggio che sceglie questo Ætt al 2° livello, aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da maestro delle rune quando raggiunge il livello adeguato.

Lvl. Incant.	Incantesimo
1°	<i>Eroismo, Scudo della Fede</i>
2°	<i>Pelle Coriacea, Protezione dal Veleno</i>
3°	<i>Glifo di Interdizione, Spiriti Guardiani</i>
4°	<i>Pelle di Pietra, Santuario Privato</i>
5°	<i>Guscio Anti-Vita, Muro di Forza</i>
6°	<i>Interdizione e Vigilanza</i>
7°	<i>Reggia Meravigliosa</i>
8°	<i>Parola del Potere Stordire</i>
9°	<i>Imprigionare</i>

### SIGILLO ALGIZ

A partire dal 2° livello, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come reazione per obbligare a tirare nuovamente un attacco di opportunità contro una creatura dentro il Cerchio Futhark.



### CERCHIO DI HEIMDALLR

A partire dal 7° livello, gli alleati del maestro delle rune dentro il Cerchio Futhark riducono ogni danno subito di un valore pari alla metà del suo modificatore di Saggezza (prima di calcolare resistenze e vulnerabilità).

Ogni volta che il personaggio usa un'azione bonus per mantener il Cerchio, può spostarlo di 1,5 m.

### TRUCCHETTI DI HEIMDALLR

Al 9° livello il maestro delle rune aggiunge *Raggio di Gelo* e *Resistenza* al suo elenco di Trucchetti Runici.

### PRIVILEGIO DI ÆTT: VIGILANZA DI EHIWAZ

A partire dall'11° livello, durante un riposo lungo il maestro delle rune e il suo Inscritto necessitano di una sola ora di sonno per ottenerne i benefici, svolgendo nel resto del tempo altre attività leggere.

Inoltre, entrambi dispongono di vantaggio sulle prove di Saggezza (Percezione).



### ÆTT DI FREYJA

*La scelta di dedicarsi alla famiglia di Rune di Freyja permette ai Maestri delle Rune di diventare fari di speranza, abbondanza e prosperità. Come la Dea Vanir, questi Maestri delle Rune riempiono i granai, saldano ossa rotte, e si ergono dove la speranza è perduta. Tendono a diventare dottori, levatori e custodi della terra, distribuendo benedizioni e salute.*

### INCANTESIMI - ÆTT DI FREYJA

Il personaggio che sceglie questo Ætt al 2° livello, aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da maestro delle rune quando raggiunge il livello adeguato.

Lvl. Incant.	Incantesimo
1°	<i>Bacche Benefiche, Creare / Distruggere Acqua</i>
2°	<i>Aiuto, Ristorare inferiore</i>
3°	<i>Respirare sott'Acqua, Rinascita</i>
4°	<i>Fabbricare, Interdizione dalla Morte</i>
5°	<i>Creazione, Rianimare i Morti</i>
6°	<i>Banchetto degli Eroi</i>
7°	<i>Rigenerazione</i>
8°	<i>Antipatia / Simpatia</i>
9°	<i>Resurrezione Pura</i>

### BENEDIZIONE DI ANSUZ

A partire dal 2° livello, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come azione e curare una creatura di un numero di punti ferita pari al risultato del Dado Futhark + il suo modificatore di Saggezza.

### CERCHIO DI FREYJA

A partire dal 7° livello, gli alleati dentro al Cerchio Futhark dispongono di vantaggio sui tiri salvezza sulla morte. Inoltre un alleato che ottiene 19 o 20 su un tiro salvezza sulla morte recupera 1 punto ferita.

Ogni volta che il maestro delle rune usa la propria azione bonus per mantenere il Cerchio, può espanderne il raggio di 1,5 m fino ad un massimo di 6.

### TRUCCHETTI DI FREYJA

Al 9° livello il maestro delle rune aggiunge *Luci Danzanti* e *Riparare* al suo elenco di Trucchetti Runici.

### PRIVILEGIO DI ÆTT: FIDUCIA DI WUNJO

A partire dall'11° livello, il maestro delle rune e il suo Inscritto possono usare l'azione di *Aiuto* come azione bonus.



### ÆTT DI TYR

La famiglia di rune del Dio della giustizia simboleggia una vocazione schietta quanto ardua: la retribuzione per ogni torto visto o udito. I Maestri delle Rune che tendono verso questo Ætt giudicano e legiferano su interi clan e villaggi, usando i poteri distruttivi a loro disposizione per assicurarsi che nessuna minaccia possa resistere loro.

### INCANTESIMI - ÆTT DI TYR

Il personaggio che sceglie questo Ætt al 2° livello, aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da maestro delle rune quando raggiunge il livello adeguato.

Lvl. Incant.	Incantesimo
1°	<i>Dardo Tracciante, Scudo</i>
2°	<i>Arma Magica, Arma Spirituale</i>
3°	<i>Fulmine, Tempesta di Nevischio</i>
4°	<i>Esilio, Tempesta di Ghiaccio</i>
5°	<i>Blocca Mostri, Colpo Infuocato</i>
6°	<i>Catena di Fulmini</i>
7°	<i>Spada Arcana</i>
8°	<i>Nube Incendiaria</i>
9°	<i>Tempesta di Vendetta</i>

### CASTIGO DI TIWAZ

A partire dal 2° livello, quando il personaggio o un alleato dentro il Cerchio Futhark viene colpito, il maestro delle rune può spendere un Dado Futhark come reazione.

Tutti i nemici dentro il Cerchio subiscono danni radiosi pari al risultato.

### CERCHIO DI TYR

Dal 7° livello, i nemici dentro il Cerchio Futhark perdono qualsiasi resistenza a danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche.

Ogni volta che il maestro delle rune usa la sua azione bonus per mantenere il Cerchio, ne crea un altro intorno a sé, con un raggio di 1,5 m che si muove insieme a lui. Dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

### TRUCCHETTI DI TYR

Al 9° livello il maestro delle rune aggiunge *Colpo Accurato* e *Fiamma Sacra* al suo elenco di Trucchetti Runic.

### PRIVILEGIO DI ÆTT:

#### ACUME DI IAGUZ

All'11° livello, il maestro delle rune e il suo Inscritto dispongono di vantaggio sulle prove di Intelligenza (Intuito) e Intelligenza (Investigazione).

### ELENCO DI INCANTESIMI DEL MAESTRO DELLE RUNE

#### Trucchetti

Guida  
Luce  
Shillelagh  
Taumaturgia  
Tocco Gelido

#### 1° livello

Allarme  
Anatema  
Benedizione  
Comando  
Comprensione dei Linguaggi  
Cura Ferite  
Individuazione del Bene e del Male  
Individuazione del Magico  
Individuazione del Veleno  
Luminescenza  
Onda Tonante  
Parlare con gli Animali  
Passo Veloce  
Purificare Cibo e Bevande  
Ritirata Rapida  
Saltare  
Santuario  
Sonno

#### 2° livello

Bagliore Lunare  
Blocca Persone  
Caratteristica Potenziata  
Ingrandire / Ridurre  
Localizza Animali o Vegetali  
Localizza Oggetto  
Cecità / Sordità  
Oscurità  
Passare Senza tracce  
Preghiera di Guarigione  
Presagio  
Ragnatela  
Riposo Inviolato  
Scurovisione  
Vedere Invisibilità  
Vincolo di Interdizione  
Zona di Verità



### 3° livello

Cerchio Magico  
Chiaroveggenza  
Crescita Vegetale  
Destriero Fantomatico  
Dissolvi Magie  
Faro di Speranza  
Lentezza  
Linguaggi  
Parlare con i Morti  
Paura  
Rimuovi Maledizione  
Scagliare Maledizione  
Velocità

### 4° livello

Compulsione  
Confusione  
Controllare Acqua  
Divinazione  
Localizza Creatura  
Occhio Arcano  
Terreno Illusorio

### 5° livello

Cerchio di Teletrasporto  
Comunione  
Contattare Altri Piani  
Costrizione  
Dissolvi il Bene e il Male  
Dominare Persone  
Legame Planare  
Legame Telepatico  
Muro di Pietra  
Piaga degli Insetti  
Scrutare

### 6° livello

Cerchio di Morte  
Contingenza  
Creare Non Morti  
Proibizione  
Scopri il Percorso

### 7° livello

Evoca Celestiale  
Forma Eterea  
Simbolo  
Tempesta di Fuoco

### 8° livello

Campo Anti-Magia  
Controllare Tempo Atmosferico  
Dominare Mostri  
Terremoto

### 9° livello

Fermare il Tempo  
Previsione  
Proiezione Astrale

## **NUOVO TRUCCHETTO: CONDIVIDERE IL SANGUE**

*Trucchetto di Necromanzia*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantaneo

Toccando il bersaglio, l'incantatore crea ferite che permettono di condividere l'essenza della vita. Egli riduce i propri punti ferita massimi di 1d4 e cura il bersaglio di altrettanti punti ferita. Questa riduzione svanisce dopo un riposo lungo.

Se il bersaglio è consenziente e non privo di sensi, può decidere invece di ridurre i propri punti ferita massimi di 1d4 e curare l'incantatore di altrettanti punti ferita.

I punti ferita massimi sottratti e i punti ferita curati aumentano a 3d4 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello, a 5d4 all'11° e a 7d4 al 17°.

Questo trucchetto si aggiunge alle liste di chierico, druido e warlock.