

LA GROTTA DEL BEHOLDER

localhost:8000/grottadelbeholder

Classi

Asceta

Gli Asceti sono individui che ricercano il sapere da qualsiasi fonte. Tramite lo studio, la meditazione e varie esperienze, è possibile trovare la Saggezza del mondo. Non è facile trovare un Asceta. Spesso vivono in posti sperduti o dedicano la loro vita mortale al pellegrinaggio.

Non esiste un Asceta stolto, basando la propria vita alla ricerca di Saggezza. Spesso possiedono inoltre una perspicacia e arguzia fuori dal comune, rendendole persone molto Intelligenti e/o Carismatiche. Molti li scambiano per monaci o chierici, ma le pratiche Ascetiche si concentrano esclusivamente sulla mente e sullo spirito. Anche se la loro non è un vera e propria religione, non è insolito trovare circoli di culto per insegnare la loro sapienza a chi la cerca.

Salute

Punti vita al livello 1: 6

Punti vita oltre il livello 1: 1d6 o 4 + COS

Dadi vita: 1d6

Competenza

Armature: Nessuna

Armi: Armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri salvezza: SAG, CAR

Abilità: 2 a scelta

Tratti:

Un Asceta inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

un bastone ferrato

(a) una dotazione da sacerdote o (b) una dotazione da studioso

Un simbolo sacro

Se scegli di iniziare con solo il denaro invece del normale equipaggiamento, ottieni 2d4 x 10 monete doro.

L'Asceta considera metà del proprio livello per il calcolo degli slot disponibili, seguendo la tabella "Incantatore Multiclasse" (Manuale del Giocatore, pagina 165). Prerequisiti: Un personaggio per diventare Asceta deve avere almeno 13 punti in Saggezza. Competenze Ottenute: nessuna.

La consapevolezza di sé e del mondo consente all'Asceta di lanciare incantesimi.

L'Asceta è in grado di utilizzare le basi della magia, può imparare 3 trucchetti a sua scelta tratti dalla lista

degli incantesimi da Stregone. Apprende un trucchetto da Stregone aggiuntivo a sua scelta a livello 5 e 10.

Intelligenza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi dell'Asceta, dal momento che egli apprende i suoi incantesimi tramite Meditazione. Un Asceta usa la 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 Stregone da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del Tiro Salvezza dell'incantesimo: 8 + Bonus di Competenza + il modificatore di Saggezza
Modificatore di Attacco dell'Incantesimo: Bonus di Competenza + il modificatore di Saggezza

Archetipi:

--Illuminato--

Al 2° livello, l'Asceta può usare la propria azione e usare i propri dadi vita da Asceta per curare una creatura a contatto. Questo privilegio non ha effetto sui costrutti e sui non morti. Inoltre, i dadi vita da l'Asceta usati per le capacità Cura Altruista, Meditazione Illuminata e Fuoco Interiore verranno considerati 1d8 al 6° livello, 1d10 al 10° livello e 1d12 al 14° livello.

Al 6° livello, quando l'Asceta è Meditazione tutti i suoi alleati recuperano un numero di punti ferita pari ad un dado vita dell'Asceta per ogni ora di Meditazione. Inoltre, completando un Riposo Lungo l'Asceta rigenera tutti i dadi vita a disposizione.

Al 10° livello, in caso di pericolo l'Asceta può mostrare una forza di volontà senza pari. Quando è costretto ad effettuare un Tiro Salvezza o una prova di Concentrazione può spendere un proprio dado vita da Asceta e aggiungerlo al tiro. L'Asceta può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al proprio modificatore di Saggezza prima di dover completare un Riposo Lungo.

Al 14° livello, l'Asceta aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai punti ferita curati con i propri incantesimi, da Cura Altruista e Meditazione Illuminata e ai danni che infligge con qualsiasi trucchetto o incantesimo che provoca danno Radioso.

--Psionista--

In casi più unici che rari, durante la Meditazione alcuni Asceti riescono a risvegliare tutta la potenza del proprio cervello, sviluppando poteri Psionici. Non si sa molto sull'origine di questi poteri, ma solo pochissimi individui con particolari doti innate possono ambire a ottenerli.

Al 2° livello, l'Asceta apprende il trucchetto Mano Magica in aggiunta al numero di trucchetti da Asceta appresi, potendolo lanciare come azione bonus. L'Asceta può utilizzare la Mano Magica come fosse una propria comune mano, senza limitazioni di azione. Inoltre, spendendo un'azione, l'Asceta può usare la Mano Magica per attaccare una qualsiasi creatura che riesce a vedere entro la sua portata. Il danno inflitto sarà 1d10 da Forza + modificatore di Saggezza, che aumenta di un ulteriore 1d10 al 6°, 10° e 14° livello.

Al 6° livello, l'Asceta può spingere al massimo il suo potere mentale a spese del suo stesso corpo. Spendendo una reazione è possibile sacrificare parte della propria vitalità subendo un danno Psicico (non

riducibile o evitabile) pari alla metà del proprio livello da Asceta ,per infliggere il massimo dei danni quando lancia un incantesimo o trucchetto da Asceta che provoca danni da Forza o Psicici. É possibile che l'Asceta abbia l'epistassi dopo aver usato questa capacità.

Al 10° livello, l'Asceta entra in uno stato di profonda concentrazione quando incanala il suo potere, creando uno scudo protettivo. Mentre mantiene la concentrazione su un incantesimo, l'Asceta ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura e a tutti i Tiri Salvezza.

Al 14° livello, l'Asceta può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura che si trovi entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Non è necessario che condivida un linguaggio con la creatura affinché quest'ultima capisca ciò che egli enuncia telepaticamente, ma la creatura deve essere in grado di capire almeno un linguaggio. Inoltre quando l'Asceta è in Meditazione può lanciare l'incantesimo Telepatia a volontà su una creatura senza spendere slot incantesimo, ignorando tutte le componenti e senza doverlo preparare, ma la sua durata terminerà alla fine della Meditazione.

--Sciamano--

La Saggezza dei mortali si perde nei millenni, da sempre ci sono stati individui che la ricercano. Tramite lo studio di antiche conoscenze, pratiche segrete e il contatto con vecchi spiriti, l'Asceta crea una connessione salda e durevole con la natura che lo circonda.

Al 2° livello, l'Asceta ottiene competenza in Medicina, negli strumenti borsa da Erborista e sostanze da Avvelenatore. Al 6° livello ottiene maestria in queste competenze.

Al 6° livello, l'Asceta può usare l'incantesimo Trova Famiglio per evocare una versione spettrale dell'animale scelto, il quale non può interagire con la materia ma può Percepire (o Indagare) l'ambiente che lo circonda e spostarsi liberamente attraverso qualsiasi barriera non magica ed è invisibile tranne all'Asceta e agli effetti di Vera Vista o Individuazione del Magico. Inoltre, durante la Meditazione l'Asceta può lanciare l'incantesimo Parlare con i Morti.

Al 10° livello, l'Asceta diventa un maestro nell'uso di sostanze psicotrope e piante magiche. Celebrando un rituale e usando materiali particolari, l'Asceta può preparare un decotto speciale infuso con un incantesimo da Asceta preparato che fa effetto direttamente sull'incantatore o su una singola creatura (come Cura Ferite o Scagliare Maledizione). Preparare questa sostanza richiede 50 monete d'oro per ogni livello dell'incantesimo per il costo delle piante utilizzate in aggiunta, se presenti, ai componenti Materiali che l'incantesimo necessita. É possibile aumentare il livello dell'incantesimo fino al livello dello slot massimo che l'Asceta possiede, solamente se l'aumento non incrementa la creatura colpita (ad esempio, sarà possibile aumentare Allucinazione Mortale ma non Caratteristica Potenziata). La creatura che assume questa mistura verrà assoggettata dall'incantesimo, l'eventuale Tiro Salvezza sarà sempre su Costituzione invece della normale caratteristica. L'incantesimo lanciato tramite l'Intruglio non comporterà l'uso della Concentrazione da parte dell'Asceta. L'Asceta può preparare più Intrugli per volta, ma la somma degli incantesimi infusi non può superare la metà del livello da Asceta. Gli Intrugli devono essere consumati entro una settimana dalla creazione prima di perdere la loro efficacia.

Al 14° livello, l'Asceta può lanciare come rituale gli incantesimi Investitura della Fiamma, del Ghiaccio, della Pietra o del Vento (Manuale dello Xanathar pagina 159 e 160). L'Asceta deve completare un Riposo Breve

prima di poter lanciare nuovamente uno di questi incantesimi.

--Fachiro--

L'ascensione della mente non esclude quello del corpo. Alcune pratiche ascetiche prevedono prove fisiche molto gravose, spesso mortali per le persone comuni.

Al 2° livello, l'Asceta ottiene competenza nei colpi senz'arma, Spade Corte e Sciabole. Finché l'Asceta non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua Classe Armatura è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Saggezza. I colpi senz'arma infliggo 1d4 contundente. Inoltre, l'Asceta può utilizzare i colpi senz'arma ed ogni arma semplice, Spada Corta o Sciabola utilizzando il modificatore di Saggezza al posto di Forza o Destrezza.

Al 6° livello, l'Asceta ottiene la capacità Attacco Extra e può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Al 10° livello, quando l'Asceta completa una Meditazione ottiene l'effetto dell'incantesimo Protezione dall'Energia senza dover spendere slot e mantenere la Concentrazione, per la durata della Meditazione appena terminata. L'Asceta deve completare un Riposo Lungo prima di poter usare nuovamente questa capacità.

Al 14° livello, l'Asceta riesce ad ignorare momentaneamente i limiti del proprio corpo. Per un minuto, l'Asceta ottiene il beneficio dell'Incantesimo Pelle di Pietra e può spendere una reazione per effettuare un attacco aggiuntivo. L'Asceta deve completare un Riposo Lungo prima di poter usare nuovamente questa capacità.