

Informazioni legali

Il System Reference Document 5.2.1 ("SRD 5.2.1") è fornito gratuitamente da Wizards of the Coast LLC ("Wizards") in base ai termini della [licenza di attribuzione 4.0 Internazionale di Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) ("CC-BY-4.0"). Puoi utilizzare il contenuto del presente documento in qualsiasi modo consentito dalla licenza CC-BY-4.0, a condizione che in qualsiasi opera sia inclusa la seguente dichiarazione di attribuzione:

Quest'opera include materiale tratto dal System Reference Document 5.2.1 ("SRD 5.2.1") di Wizards of the Coast LLC, disponibile all'indirizzo <https://www.dndbeyond.com/srd>. Il SRD 5.2.1 è concesso in licenza ai sensi della licenza di attribuzione 4.0 Internazionale di Creative Commons, disponibile all'indirizzo <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Non includere altre attribuzioni a Wizards o alla sua società madre o alle sue affiliate diverse da quella sopra indicata. Puoi però includere una dichiarazione sulla tua opera che indichi che essa è "compatibile con la quinta edizione" o "compatibile con 5E".

La Sezione 5 della CC-BY-4.0 include una Dichiarazione di esclusione di garanzie e limitazione di responsabilità che limita la nostra responsabilità nei tuoi confronti.

Contents

Informazioni legali	1
Come si gioca	5
Ritmo di gioco	5
Le sei caratteristiche	5
Prove con d20	6
Prove di caratteristica	6
Tiri salvezza	7
Tiri per colpire	7
Vantaggio/svantaggio	8
Competenza	8
Azioni	10
Azioni bonus	11
Reazioni	11
Interazioni sociali	11
Esplorazione	12
Visione e illuminazione	12
Nascondersi	13
Interazioni con gli oggetti	13
Pericoli	13
Viaggiare	13
Combattimento	14
L'ordine di combattimento	14
Movimento e posizione	15
Effettuare un attacco	16
Attacchi a distanza	17
Attacchi in mischia	17
Combattere in sella	17
Combattere sott'acqua	18
Danni e guarigione	18
Punti ferita	18
Tiri per i danni	18
Colpi critici	18
Tiri salvezza e danni	18
Tipi di danno	18
Resistenza e vulnerabilità	19
Immunità	19
Guarigione	19
Scendere a 0 punti ferita	19
Punti ferita temporanei	20
Creazione del personaggio	21
Scegliere una scheda del personaggio	21
Creare il personaggio	21
Avanzamento di livello	25
Iniziare a livelli superiori	27
Multiclasse	27
Monili	29
Classi	32
Barbaro	32
Sottoclasse del barbaro: Cammino del berserker	34
Bardo	35
Lista degli incantesimi da bardo	38
Sottoclasse del bardo: Collegio della Sapienza	40
Chierico	41
Lista degli incantesimi da chierico	43
Sottoclasse del chierico: Dominio della Vita	45
Druido	46

Lista degli incantesimi da druido	50
Sottoclasse del druido: Circolo della Terra	51
Guerriero	53
Sottoclasse del guerriero: Campione	55
Ladro	55
Sottoclasse del ladro: Furfante	57
Mago	59
Lista degli incantesimi da mago	61
Sottoclasse del mago: Invocatore	64
Monaco	66
Sottoclasse del monaco: Guerriero della Mano Aperta	68
Paladino	70
Lista degli incantesimi da paladino	73
Sottoclasse del paladino: Giuramento di devozione	73
Ranger	75
Lista degli incantesimi da ranger	77
Sottoclasse del ranger: Cacciatore	78
Stregone	79
Opzioni di metamagia	81
Lista degli incantesimi da stregone	82
Sottoclasse dello stregone: Stregoneria draconica	84
Warlock	85
Opzioni di suppliche occulte	88
Lista degli incantesimi da warlock	90
Sottoclasse del warlock: Patrono immondo	91
Origini dei personaggi	93
Background dei personaggi	93
Accolito	93
Criminale	93
Sapiente	93
Soldato	93
Specie dei personaggi	93
Dragonide	94
Elfo	94
Gnomo	95
Goliath	95
Halfling	96
Nano	96
Orco	96
Tiefling	96
Umano	97
Talenti	98
Descrizioni dei talenti	98
Talent Origini	98
Talent Generali	98
Talent Stile di combattimento	99
Talent Dono epico	99
Equipaggiamento	101
Monete	101
Armi	101
Proprietà	101
Proprietà di padronanza	102
Armature	104
Strumenti	105

Equipaggiamento d'avventura	107
Cavalature e veicoli	113
Spese dello stile di vita	114
Vitto e alloggio	115
Gregari	115
Incantesimi	115
Oggetti magici	115
Creare oggetti non magici	117
Realizzare pozioni di guarigione	117
Trascrivere pergamene magiche	117
Incantesimi	118
Ottenere incantesimi	118
Lanciare gli incantesimi	118
Descrizioni degli incantesimi	121
Glossario delle regole	202
Strumenti di gioco	220
Passo di viaggio	220
Creare un background	220
Maledizioni e contagi magici	221
Effetti ambientali	223
Paura e stress mentale	224
Veleno	225
Trappole	227
Combattimenti	230
Oggetti magici	232
Categorie di oggetti magici	232
Rarità degli oggetti magici	233
Attivare un oggetto magico	234
"L'alba successiva"	234
Oggetti maledetti	234
Resilienza degli oggetti magici	235
Creare oggetti magici	235
Oggetti magici senzienti	236
Oggetti magici A-Z	237
Mostri	289
Panoramica della scheda delle statistiche	289
Componenti di una scheda delle statistiche	289
Gestire un mostro	290
Mostri A-Z	294
Animali	385

Indice delle schede delle statistiche

Aboleth	294
Albero risvegliato	381
Alce	385
Alce gigante	385
Allosauro	385
Ameba paglierina	294
Anchilosauo	385
Ankheg	295
Aquila	385
Aquila gigante	386

Archelon.....	386	Diavolo d'ossa.....	308	Fungo viola.....	335
Arcimago.....	351	Diavolo uncinato.....	309	Fuoco fatuo.....	335
Armatura animata.....	361	Djinni.....	309	Fustigatore.....	335
Arpia.....	295	Doppelganger.....	310	Gargoyle.....	336
Arto di troll.....	378	Drago bianco adulto.....	311	Gatto.....	391
Assassino.....	296	Drago bianco antico.....	312	Ghast.....	336
Avvoltoio.....	386	Drago bianco cucciolo.....	310	Ghoul.....	336
Avvoltoio gigante.....	386	Drago bianco giovane.....	311	Gigante del fuoco.....	337
Azer sentinella.....	296	Drago blu adulto.....	313	Gigante del gelo.....	337
Babbuino.....	386	Drago blu antico.....	313	Gigante delle colline.....	337
Balor.....	296	Drago blu cucciolo.....	312	Gigante delle nuvole.....	338
Banco di piranha.....	387	Drago blu giovane.....	312	Gigante delle pietre.....	338
Bandito.....	297	Drago d'argento adulto.....	314	Gigante delle tempeste.....	338
Basilisco.....	297	Drago d'argento antico.....	315	Glabrezu.....	339
Beccoaguzzo.....	298	Drago d'argento cucciolo.....	314	Gladiatore.....	339
Behir.....	298	Drago d'argento giovane.....	314	Gnoll guerriero.....	340
Berserker.....	298	Drago di bronzo adulto.....	316	Goblin capo.....	340
Boleto stridente.....	335	Drago di bronzo antico.....	317	Goblin guerriero.....	340
Bruto.....	299	Drago di bronzo cucciolo.....	316	Goblin tirapiedi.....	340
Bugbear cacciatore.....	299	Drago di bronzo giovane.....	316	Golem di argilla.....	341
Bugbear guerriero.....	299	Drago di rame adulto.....	318	Golem di carne.....	341
Bulette.....	300	Drago di rame antico.....	319	Golem di ferro.....	342
Cacciatore invisibile.....	300	Drago di rame cucciolo.....	317	Golem di pietra.....	342
Cammello.....	387	Drago di rame giovane.....	318	Gorgone.....	342
Cane della morte.....	300	Drago d'oro adulto.....	320	Gorilla.....	392
Cane intermittente.....	301	Drago d'oro antico.....	321	Gorilla gigante.....	392
Capitano dei pirati.....	364	Drago d'oro cucciolo.....	319	Granchio.....	392
Capitano delle guardie.....	344	Drago d'oro giovane.....	320	Granchio gigante.....	392
Capo dei banditi.....	297	Drago d'ottone adulto.....	322	Grick.....	343
Capo dei bruti.....	299	Drago d'ottone antico.....	323	Grifone.....	343
Capra.....	387	Drago d'ottone cucciolo.....	322	Grimlock.....	343
Capra gigante.....	387	Drago d'ottone giovane.....	322	Guardia.....	344
Cavaliere.....	301	Drago nero adulto.....	324	Guardiano protettore.....	343
Cavallo da galoppo.....	387	Drago nero antico.....	325	Guerriero di fanteria.....	344
Cavallo da guerra.....	388	Drago nero cucciolo.....	324	Guerriero veterano.....	345
Cavallo da tiro.....	388	Drago nero giovane.....	324	Gufo.....	392
Cavallo degli incubi.....	301	Drago rosso adulto.....	326	Gufo gigante.....	393
Cavalluccio marino.....	388	Drago rosso antico.....	326	Hezrou.....	345
Cavalluccio marino gigante.....	388	Drago rosso cucciolo.....	325	Hobgoblin capitano.....	346
Centauro combattente.....	302	Drago rosso giovane.....	325	Hobgoblin guerriero.....	345
Cespuglio risvegliato.....	381	Drago verde adulto.....	327	Idra.....	346
Chimera.....	302	Drago verde antico.....	328	Iena.....	393
Chuul.....	302	Drago verde cucciolo.....	327	Iena gigante.....	393
Cinghiale.....	388	Drago verde giovane.....	327	Imp.....	346
Cinghiale gigante.....	389	Dretch.....	328	Incubo.....	347
Cinghiale mannaro.....	303	Driade.....	329	Ippogrifo.....	347
Coboldo guerriero.....	303	Drider.....	329	Ippopotamo.....	393
Coccatrice.....	303	Druido.....	330	Kraken.....	347
Coccodrillo.....	389	Efreeti.....	330	Lamia.....	348
Coccodrillo gigante.....	389	Elefante.....	390	Lemure.....	348
Colonia di serpenti velenosi.....	389	Elementale del fuoco.....	330	Leone.....	394
Colonia di topi.....	390	Elementale dell'acqua.....	331	Lich.....	349
Corvo.....	390	Elementale dell'aria.....	331	Lucertola.....	394
Couatl.....	304	Elementale della terra.....	332	Lucertola gigante.....	394
Cubo gelatinoso.....	304	Erinni.....	332	Lupo.....	394
Cultista.....	305	Esploratore.....	333	Lupo feroce.....	394
Cultista fanatico.....	305	Ettercap.....	333	Lupo invernale.....	349
Cumulo strisciante.....	305	Ettin.....	333	Lupo mannaro.....	350
Daino.....	390	Faina.....	391	Magmin.....	351
Deva.....	306	Faina gigante.....	391	Mago.....	350
Diavolo barbuto.....	306	Falco.....	391	Mammut.....	395
Diavolo cornuto.....	306	Falco di sangue.....	391	Manticora.....	351
Diavolo del ghiaccio.....	307	Famiglio del vampiro.....	379	Manto assassino.....	352
Diavolo della fossa.....	307	Fantasma.....	334	Mantoscuro.....	352
Diavolo delle catene.....	308	Fauce gorgogliante.....	334	Marilith.....	352

Marinide schermagliatore	353	Planetar	365	Sfinge della meraviglia	372
Mastino	395	Plesiosauro	398	Sfinge del valore	373
Medusa	353	Pony	398	Signore delle mummie	359
Megera marina	354	Popolano	365	Solar	373
Megera notturna	354	Progenie vampirica	380	Spada volante animata	361
Megera verde	355	Protoplasma nero	366	Spettro	374
Melma grigia	355	Pseudodrago	366	Spia	374
Mephit del ghiaccio	356	Pteranodonte	398	Spiritello	375
Mephit della polvere	357	Quasit	366	Squalo cacciatore	402
Mephit del magma	356	Ragno	398	Squalo gigante	403
Mephit del vapore	356	Ragno-fase	367	Squalo tropicale	403
Marrow	357	Ragno gigante	399	Stormo di corvi	403
Mezzodrago	357	Ragno lupo gigante	399	Succube	375
Millepiedi gigante	395	Rakshasa	367	Tappeto soffocante animato	361
Mimic	358	Rana	399	Tarrasque	375
Minotauro di Baphomet	358	Rana gigante	399	Tasso	403
Mulo	395	Remorhaz	368	Tasso gigante	404
Mummia	358	Rinoceronte	400	Testuggine dragona	376
Naga guardiana	359	Roc	368	Tigre	404
Naga spirituale	360	Rospo gigante	400	Tigre dai denti a sciabola	404
Nalfeshnee	360	Rugginofago	369	Tigre mannara	377
Nobile	361	Sacerdote	369	Tirannosauro	404
Ogre	362	Sacerdote accolito	369	Topo	405
Ombra	362	Sahuagin guerriero	370	Topo gigante	405
Omuncolo	362	Salamandra	370	Topo mannaro	377
Oni	363	Satiro	370	Treant	377
Orca assassina	396	Scarabeo di fuoco gigante	400	Triceratopo	405
Orda di artigli striscianti	295	Scheletro	371	Troll	378
Orso bruno	396	Scheletro di cavallo da guerra	371	Uccello stigeo	378
Orsoguofo	363	Scheletro di minotauro	371	Unicorno	379
Orso mannaro	363	Sciacallo	400	Vampiro	380
Orso nero	396	Sciame di insetti	401	Verme purpureo	382
Orso polare	396	Sciame di pipistrelli	401	Vespa gigante	405
Otyugh	364	Scorpione	401	Viverna	382
Pantera	396	Scorpione gigante	401	Vrock	382
Pegaso	364	Segugio infernale	371	Wight	383
Piovra	397	Serpente stritolatore	401	Worg	383
Piovra gigante	397	Serpente stritolatore gigante	402	Wraith	383
Pipistrello	397	Serpente velenoso	402	Xorn	384
Pipistrello gigante	397	Serpente velenoso gigante	402	Zombi	384
Piranha	397	Serpente volante	402	Zombi ogre	384
Pirata	364	Sfinge della conoscenza	372		

Come si gioca

Ritmo di gioco

I tre pilastri principali di D&D sono le interazioni sociali, l'esplorazione e il combattimento. Qualunque sia l'esperienza, il gioco si sviluppa secondo questo schema di base:

- 1: Il Game Master descrive una scena.** Il GM descrive ai giocatori il luogo in cui si trovano i rispettivi avventurieri e cosa li circonda (quante porte conducono fuori da una stanza, cosa c'è su un tavolo e così via).
- 2: I giocatori descrivono come agiscono i loro personaggi.** In genere, i personaggi restano uniti mentre attraversano un dungeon o un altro ambiente. A volte, i singoli avventurieri potrebbero fare cose diverse: uno potrebbe rovistare in un forziere, mentre un altro esamina un misterioso simbolo tracciato su un muro e un terzo fa la guardia nel caso arrivino dei mostri. Fuori dal combattimento, il GM si assicura che ogni personaggio abbia la possibilità di agire e decide come risolvere la sua azione. In combattimento, i personaggi agiscono a turno.
- 3: Il GM narra i risultati delle azioni degli avventurieri.** A volte, risolvere un'azione è facile. Se un avventuriero attraversa una stanza e cerca di aprire una porta, il GM potrebbe dire che la porta si apre e descrivere ciò che si trova oltre la soglia. Ma la porta potrebbe essere chiusa a chiave, il pavimento potrebbe celare una trappola, o altre circostanze potrebbero rendere più arduo per un avventuriero completare un compito. In questi casi, il GM potrebbe chiedere al giocatore di tirare un dado per determinare cosa accade. La descrizione dei risultati in genere conduce

LE ECCEZIONI SOSTITUISCONO LE REGOLE GENERALI

Ogni parte del gioco è governata da regole generali: secondo le regole di combattimento, per esempio, gli attacchi in mischia usano la Forza e gli attacchi a distanza la Destrezza. Questa è una regola generale, che è valida finché qualcosa nel gioco non asserisce esplicitamente il contrario.

Il gioco contiene anche elementi, come privilegi di classe, talenti, proprietà delle armi, incantesimi, oggetti magici, abilità dei mostri e altro ancora, che talvolta contraddicono le regole generali. Quando una regola generale e un'eccezione si contraddicono, è l'eccezione a vincere. Per esempio, se un privilegio dice che una creatura può effettuare attacchi in mischia usando il proprio Carisma, potrà farlo anche se ciò contraddice la regola generale.

a un altro snodo decisionale, che riporta il gioco al punto 1.

Questo schema è valido per ogni sessione di gioco (ogni volta che ci si siede a giocare a D&D), sia che gli avventurieri stiano parlando con un nobile, sia che stiano esplorando delle rovine o combattendo contro un drago. In certe situazioni, specialmente in combattimento, l'azione è più strutturata e tutti devono svolgere dei turni.

Le sei caratteristiche

Tutte le creature, personaggi e mostri, hanno sei caratteristiche che ne misurano le facoltà fisiche e mentali, come indicato nella tabella Descrizioni delle caratteristiche.

Descrizioni delle caratteristiche

Caratteristica	Il punteggio misura...
Forza	Potenza fisica
Destrezza	Agilità, riflessi ed equilibrio
Costituzione	Salute e resistenza fisica
Intelligenza	Ragionamento e memoria
Saggezza	Percezione e forza mentale
Carisma	Disinvoltura, padronanza di sé e fascino

Punteggi di caratteristica

Ogni caratteristica ha un punteggio che va da 1 a 20, anche se alcuni mostri hanno un punteggio che arriva fino a un massimo di 30. Il punteggio rappresenta la scala di una caratteristica. La tabella Punteggi di caratteristica riassume il significato dei punteggi.

Punteggi di caratteristica

Punteggio	Significato
1	È il punteggio più basso che di norma può essere raggiunto. Se un effetto riduce un punteggio a 0, quell'effetto spiega cosa accade.
2–9	Rappresenta delle capacità deboli.
10–11	Rappresenta un valore medio per un umano normale.
12–19	Rappresenta delle capacità forti.
20	È il punteggio massimo che un avventuriero può raggiungere, a meno che un privilegio non indichi diversamente.
21–29	Rappresenta delle capacità straordinarie.
30	È il punteggio massimo che può essere raggiunto.

ARROTONDARE PER DIFETTO

Ogni volta che è necessario dividere o moltiplicare un numero nel gioco, si deve arrotondare per difetto se il risultato è una frazione, anche nel caso in cui la frazione raggiunga o superi la metà. Alcune regole fanno eccezione e specificano di arrotondare per eccesso.

Modificatori di caratteristica

A ogni caratteristica è abbinato un modificatore che si applica ogni volta che si effettua una prova con d20 con quella caratteristica (come spiegato nel capitolo "Prove con d20"). Un modificatore di caratteristica deriva dal suo punteggio, come indicato nella tabella "Modificatori di caratteristica".

Modificatori di caratteristica

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Prove con d20

Quando l'esito di un'azione è incerto, il gioco utilizza il tiro di un d20 per determinarne il successo o il fallimento. Questi tiri si chiamano prove con d20 e sono di tre tipi: prove di caratteristica, tiri salvezza e tiri per colpire. Tutti e tre prevedono i passi seguenti:

- 1: Tirare 1d20.** Ottenere un numero alto è sempre il risultato migliore. Se il tiro dispone di vantaggio o svantaggio (descritti più avanti nel capitolo "Come si gioca"), si tirano due d20, ma si usa soltanto un risultato: quello più alto se si dispone di vantaggio o quello più basso se si subisce svantaggio.
- 2: Aggiungere i modificatori.** Si tira un d20 e si aggiungono questi modificatori al numero ottenuto:
 - **Il modificatore di caratteristica rilevante.** I capitoli "Come si gioca" e "Glossario delle regole" spiegano quali modificatori di caratteristica utilizzare per le varie prove con d20.
 - **Il proprio bonus di competenza, se rilevante.** Ogni creatura possiede un bonus di competenza, ovvero un numero da aggiungere alla prova con d20 che utilizza qualcosa in cui il personaggio

abbia una certa competenza, come un'abilità. Vedi la sezione "Competenza" più avanti nel capitolo "Come si gioca".

- **Bonus e penalità circostanziali.** Un privilegio di classe, un incantesimo o un'altra regola potrebbe conferire un bonus o una penalità al tiro.

3: Confrontare il totale con un numero bersaglio.

Se il totale ottenuto sommando il tiro del d20 e i relativi modificatori è pari o superiore al numero bersaglio, la prova con d20 ha successo. In caso contrario, fallisce. Il Game Master determina i numeri bersaglio e comunica ai giocatori se i loro tiri hanno avuto o meno successo. Il numero bersaglio per una prova di caratteristica o un tiro salvezza viene chiamato Classe Difficoltà (CD). Il numero bersaglio relativo a un tiro per colpire viene chiamato Classe Armatura (CA) e appare sulla scheda del personaggio o nella sua scheda delle statistiche (vedi "Glossario delle regole").

Prove di caratteristica

Una prova di caratteristica misura le doti innate e l'addestramento di una creatura di fronte a una sfida da superare, come forzare una porta incastrata, scassinare una serratura, intrattenere una folla o decifrare un codice. Il GM richiede una prova di caratteristica quando una creatura si cimenta in un'azione (diversa da un attacco) che abbia una probabilità di fallimento significativa. Quando l'esito è incerto e interessante dal punto di vista narrativo, i dadi determinano il risultato di quell'azione.

Modificatore di caratteristica

Una prova di caratteristica prende il nome dal modificatore di caratteristica che utilizza: una prova di Forza, una prova di Intelligenza e così via. Situazioni diverse richiedono prove di caratteristica diverse, a seconda della caratteristica più rilevante. Per gli esempi di utilizzo di ciascuna prova, consulta la tabella Esempi di prove di caratteristica.

Esempi di prove di caratteristica

Caratteristica	Effettua una prova per...
Forza	Sollevare, spingere, tirare o rompere qualcosa
Destrezza	Muoversi agilmente, silenziosamente o rapidamente
Costituzione	Spingere il proprio corpo oltre i limiti normali
Intelligenza	Ragionare o ricordare
Saggezza	Notare qualcosa nell'ambiente o nel comportamento delle creature
Carisma	Influenzare, intrattenere o ingannare

Bonus di competenza

Si può aggiungere il proprio bonus di competenza a una prova di caratteristica quando il GM determina che una competenza in un'abilità o negli strumenti è rilevante per la prova e si possiede tale competenza. Ad esempio, se una regola fa riferimento a una prova di Forza (Acrobazia o Atletica), si può aggiungere il proprio bonus di competenza alla prova se si possiede competenza nell'abilità Acrobazia o Atletica. Per ulteriori informazioni sulle competenze in un'abilità o negli strumenti, vedi la sezione "Competenza" nel capitolo "Come si gioca".

Classe Difficoltà

La Classe Difficoltà di una prova di caratteristica rappresenta la difficoltà dell'impresa. Più è difficile un'impresa, più alta è la sua CD. Le regole forniscono le CD per alcune prove, ma sostanzialmente vengono stabilite da chi ha il ruolo di GM. La tabella Classi Difficoltà tipiche indica un ventaglio di possibili CD per le prove di caratteristica.

Classi Difficoltà tipiche

Difficoltà dell'impresa	CD	Difficoltà dell'impresa	CD
Molto facile	5	Difficile	20
Facile	10	Molto difficile	25
Media	15	Quasi impossibile	30

Tiri salvezza

Un tiro salvezza rappresenta un tentativo di eludere o respingere una minaccia, come ad esempio un'esplosione infuocata, un'ondata di gas velenoso o un incantesimo che cerca di invadere la mente. Di norma i giocatori non decidono di effettuare un tiro salvezza; sono obbligati a effettuarne uno quando un personaggio o un mostro (se sei il GM) rischia di subire danni. Il risultato di un tiro salvezza è descritto nell'effetto che l'ha causato.

Se il personaggio non vuole resistere all'effetto, può scegliere di fallire il tiro salvezza senza tirare.

Modificatore di caratteristica

I tiri salvezza prendono il nome dai modificatori di caratteristica che utilizzano: un tiro salvezza su Costituzione, un tiro salvezza su Saggezza e così via. Per resistere a tipi di effetti diversi, si utilizzano tiri salvezza diversi, come indicato nella tabella Esempi di tiri salvezza.

Esempi di tiri salvezza

Caratteristica	Effettua un tiro salvezza per...
Forza	Resistere fisicamente alla forza diretta
Destrezza	Schivare dei pericoli
Costituzione	Sopravvivere a un pericolo tossico

Caratteristica	Effettua un tiro salvezza per...
Intelligenza	Riconoscere un'illusione come falsa
Saggezza	Resistere a un attacco psichico
Carisma	Affermare la propria identità

Bonus di competenza

Si aggiunge il proprio bonus di competenza al tiro salvezza se si dispone di competenza in quel tipo di tiro. Vedi la sezione "Competenza" più avanti nel capitolo "Come si gioca".

Classe Difficoltà

La Classe Difficoltà di un tiro salvezza è determinata dall'effetto che lo causa o da chi ha il ruolo di GM. Ad esempio, se un incantesimo costringe a effettuare un tiro salvezza, la CD è determinata dalla caratteristica da incantatore e dal bonus di competenza di chi lo ha lanciato. Le abilità dei mostri che richiedono tiri salvezza specificano la CD.

Tiri per colpire

Un tiro per colpire determina se un attacco colpisce un bersaglio. Il tiro va a segno se il risultato è pari o superiore alla Classe Armatura del bersaglio. Di solito i tiri per colpire vengono effettuati in battaglia, come descritto in "Combattimento" più avanti nel capitolo "Come si gioca", ma il GM potrebbe chiedere di eseguire un tiro per colpire anche in altre situazioni, come in una gara di tiro con l'arco.

Modificatore di caratteristica

La tabella Caratteristiche dei tiri per colpire mostra quale modificatore di caratteristica utilizzare per i diversi tipi di tiri per colpire.

Caratteristiche dei tiri per colpire

Caratteristica	Tipo di attacco
Forza	Attacco in mischia con un'arma o colpo senz'armi (vedi il "Glossario delle regole")
Destrezza	Attacco a distanza con un'arma
Variabile	Attacco con incantesimo (la caratteristica utilizzata è determinata dal privilegio Incantesimi dell'incantatore, come spiegato nel capitolo "Incantesimi")

Alcuni privilegi consentono l'uso di diversi modificatori di caratteristica tra quelli elencati. Ad esempio, la proprietà accurata (vedi "Equipaggiamento") consente di utilizzare Forza o Destrezza con un'arma che possiede tale proprietà.

ISPIRAZIONE EROICA

A volte il GM o una regola conferiscono Ispirazione eroica. Se un personaggio ha Ispirazione eroica, può spenderla per ripetere il tiro di un dado subito dopo averlo tirato, usando obbligatoriamente il nuovo risultato ottenuto.

Solo una alla volta. Non si può avere più di un'istanza di Ispirazione eroica. Se qualcosa concede al personaggio Ispirazione eroica quando ne è già in possesso, può darla a un personaggio giocante del suo gruppo che ne è sprovvisto.

Ottenere Ispirazione eroica. Il GM può concedere Ispirazione eroica a un personaggio per vari motivi. In genere, i GM la assegnano quando si compie un'azione particolarmente eroica, divertente o in linea con il personaggio. È una ricompensa per aver reso il gioco più piacevole per tutti i giocatori.

Altre regole potrebbero consentire al personaggio di ottenere Ispirazione eroica indipendentemente dalla decisione del GM. Ad esempio, i personaggi umani iniziano ogni giorno con Ispirazione eroica.

Bonus di competenza

Aggiungi il tuo bonus di competenza al tiro per colpire quando attacchi usando un'arma in cui possiedi competenza, nonché quando attacchi con un incantesimo. Per ulteriori informazioni sulle competenze nelle armi, vedi la sezione "Competenza" più avanti nel capitolo "Come si gioca".

Classe Armatura

La Classe Armatura di una creatura rappresenta la sua capacità di evitare di essere ferita in combattimento. La CA di un personaggio viene determinata al momento della sua creazione (vedi "Creazione del personaggio"), mentre la CA di un mostro compare nella sua scheda delle statistiche.

Calcolare la CA. Tutte le creature iniziano con lo stesso calcolo della CA base:

$$\text{CA base} = 10 + \text{il modificatore di Destrezza della creatura}$$

La CA di una creatura può essere modificata da armature, oggetti magici, incantesimi e altro.

La CA base è solo una. Alcuni incantesimi e privilegi di classe offrono ai personaggi un modo diverso per calcolare la loro CA. Se un personaggio dispone di più privilegi che offrono modi diversi di calcolare la CA, deve scegliere quale usare, poiché alla creatura può essere applicato soltanto un calcolo di base.

Ottenere un 20 o un 1

Se su un tiro per colpire ottieni un 20 sul d20 (detto "20 naturale"), l'attacco va a segno a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio. Questo viene definito un colpo critico (vedi

"Combattimento" più avanti nel capitolo "Come si gioca").

Se su un tiro per colpire ottieni un 1 sul d20 (un "1 naturale"), l'attacco non va a segno a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio.

Vantaggio/svantaggio

A volte una prova con d20 è modificata da vantaggio o svantaggio. Il vantaggio rispecchia le circostanze positive che circondano un tiro di d20, mentre lo svantaggio rispecchia le circostanze negative.

Di solito un personaggio dispone di vantaggio o subisce svantaggio tramite l'utilizzo di azioni e capacità speciali. Il GM può anche decidere che le circostanze concedano un vantaggio o impongano uno svantaggio.

Tirare due d20

Quando un tiro dispone di vantaggio o subisce svantaggio, il personaggio tira un secondo d20 quando effettua il tiro. Se dispone di vantaggio usa il più alto dei due risultati, mentre se subisce svantaggio usa il più basso. Per esempio, se subisce svantaggio e ottiene un 18 e un 3, userà il 3. Se invece dispone di vantaggio e ottiene quegli stessi risultati, userà il 18.

Non si accumulano

Se più situazioni influenzano un tiro e ognuna di esse conferisce vantaggio, si tirano comunque soltanto due d20. Allo stesso modo, se più situazioni impongono svantaggio a un tiro, si tirano soltanto due d20.

Nel caso in cui un tiro disponga sia di vantaggio che di svantaggio, questi si annullano a vicenda e si tira un solo d20. Questo vale anche se più circostanze impongono svantaggio e soltanto una circostanza conferisce vantaggio e viceversa. In una situazione del genere, il personaggio non dispone né di vantaggio né di svantaggio.

Interazioni con rilanci

Quando un personaggio dispone di vantaggio o svantaggio e un altro fattore del gioco gli permette di ripetere o sostituire il tiro del d20, quel personaggio può ripetere o sostituire il tiro di uno solo dei dadi, ma può scegliere quale.

Per esempio, se il personaggio ha Ispirazione eroica (vedi il riquadro qui sotto) e ottiene un 3 e un 18 in una prova di caratteristica in cui dispone di vantaggio o svantaggio, può utilizzare Ispirazione eroica per ripetere il tiro di uno dei dadi, non entrambi.

Competenza

I personaggi e i mostri se la cavano bene con una varietà di cose. Alcuni sono abili con molte armi,

mentre altri ne sanno usare solo alcune. Alcuni sono più bravi a capire le intenzioni delle persone, altri a svelare i segreti del multiverso. Tutte le creature hanno un bonus di competenza che rispecchia l'impatto dell'addestramento sulle loro capacità. Il bonus di competenza di un personaggio aumenta con l'aumentare dei suoi livelli (descritti nel capitolo "Creazione del personaggio"). Il bonus di competenza di un mostro si basa sul suo grado di sfida (vedi "Glossario delle regole"). La tabella Bonus di competenza mostra come viene determinato il bonus.

Il bonus viene applicato a una prova con d20 quando la creatura è dotata di competenza in un'abilità, in un tiro salvezza o con un oggetto che la creatura utilizza per effettuare la prova con d20. Il bonus viene utilizzato anche per gli attacchi con incantesimo e per calcolare la CD dei tiri salvezza per gli incantesimi.

Bonus di competenza

Livello o GS	Competenza	Livello o GS	Competenza
Fino a 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

I bonus non si accumulano

Il bonus di competenza non può essere aggiunto a un tiro del dado o a un altro numero più di una volta. Ad esempio, se una regola consente di effettuare una prova di Carisma (Inganno o Persuasione), il personaggio aggiunge il bonus di competenza se è competente in una delle due abilità, ma non lo aggiunge due volte se è competente in entrambe.

In alcune occasioni il bonus di competenza potrebbe essere moltiplicato o diviso (raddoppiato o dimezzato, per esempio) prima di essere aggiunto. Ad esempio, il privilegio Maestria (vedi "Glossario delle regole") raddoppia il bonus di competenza per alcune prove di caratteristica. Quando il bonus viene utilizzato, può essere moltiplicato e diviso una sola volta.

Competenze nelle abilità

La maggior parte delle prove di caratteristica comporta l'uso di un'abilità, che rappresenta una categoria di azioni che le creature tentano di compiere con una prova di caratteristica. Le descrizioni delle azioni compiute dal personaggio (vedi "Azioni" più avanti nel capitolo "Come si gioca") specificano quale abilità si applica se si effettua una prova di caratteristica per quell'azione. Inoltre, molte altre

regole indicano quando un'abilità è rilevante, ma l'ultima parola sulla rilevanza di un'abilità in una determinata situazione è sempre del GM.

Se una creatura è competente in un'abilità, applica il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica che riguardano quell'abilità. Senza competenza in un'abilità, una creatura può comunque effettuare prove di caratteristica che riguardano quell'abilità, ma senza aggiungere il bonus di competenza. Ad esempio, se un personaggio cerca di arrampicarsi su una parete rocciosa, il GM potrebbe richiedere una prova di Forza (Atletica). Se il personaggio ha competenza in Atletica, aggiunge il suo bonus di competenza alla prova di Forza. Se non possiede tale competenza, effettua una prova senza aggiungere il rispettivo bonus.

Lista delle abilità

Le abilità sono indicate nella tabella Abilità, che riporta esempi di utilizzo per ogni competenza e la prova di caratteristica a cui l'abilità si applica più spesso.

Determinare le abilità

Le competenze nelle abilità iniziali di un personaggio sono determinate nel corso della sua creazione, mentre le competenze nelle abilità di un mostro sono indicate nella sua scheda delle statistiche.

Competenze nei tiri salvezza

La competenza in un tiro salvezza consente a un personaggio di aggiungere il suo bonus di competenza ai tiri salvezza che utilizzano una particolare caratteristica. Ad esempio, la competenza nei tiri salvezza su Saggezza consente di aggiungere il bonus di competenza a tali tiri. Anche alcuni mostri hanno competenze nei tiri salvezza, come indicato nelle loro schede delle statistiche.

Ogni classe conferisce competenza in almeno due tiri salvezza, che rappresentano l'addestramento di quella classe nell'eludere o respingere determinate minacce. I maghi, ad esempio, si allenano per resistere agli attacchi psichici e sono competenti nei tiri salvezza su Intelligenza e Saggezza.

Competenze nell'equipaggiamento

Un personaggio acquisisce competenza in varie armi e strumenti in base alla sua classe e al suo background. Esistono due categorie di competenza negli equipaggiamenti:

Armi. Chiunque può brandire un'arma, ma la competenza rende il personaggio più abile nel brandirla. Se il personaggio ha competenza in un'arma, aggiunge il bonus di competenza ai tiri per colpire effettuati con essa.

Strumenti. Se il personaggio ha competenza in uno strumento, può aggiungere il bonus di

Abilità

Abilità	Caratteristica	Esempio d'uso
Acrobazia	Destrezza	Rimani in piedi in una situazione difficile o esegui un'acrobazia.
Addestrare animali	Saggezza	Calma o addestra un animale, o fallo comportare in una certa maniera.
Arcano	Intelligenza	Richiama la conoscenza su incantesimi, oggetti magici e piani di esistenza.
Atletica	Forza	Salta più lontano del normale, resta a galla in acque agitate o rompi qualcosa.
Indagare	Intelligenza	Trova informazioni sepolte nei libri o deduci il funzionamento degli oggetti più disparati.
Inganno	Carisma	Racconta una bugia convincente o indossa un travestimento credibile.
Intimidire	Carisma	Impressiona o minaccia qualcuno facendogli fare quello che vuoi.
Intrattenere	Carisma	Recita, narra una storia, suona o danza.
Intuizione	Saggezza	Discerni l'umore e le intenzioni di una persona.
Medicina	Saggezza	Diagnostica una malattia o determina cosa abbia recentemente ucciso qualcuno.
Natura	Intelligenza	Richiama la conoscenza su terreno, piante, animali e tempo.
Percezione	Saggezza	Usando una combinazione di sensi, nota qualcosa che è facile trascurare.
Persuasione	Carisma	Convinci qualcuno di qualcosa con onestà e buone maniere.
Rapidità di mano	Destrezza	Svuota le tasche, nascondi un oggetto tenuto in mano o esegui un gioco di prestigio.
Religione	Intelligenza	Richiama la conoscenza su divinità, rituali religiosi e simboli sacri.
Storia	Intelligenza	Ricorda dati e leggende su eventi storici, persone, nazioni e culture.

competenza a qualsiasi prova di caratteristica che effettua utilizzando. Se è dotato di competenza nell'abilità utilizzata per quella prova, effettuerà la prova con vantaggio. Ciò significa che può beneficiare sia della competenza nell'abilità che della competenza negli strumenti nella stessa prova di caratteristica.

Azioni

Quando il personaggio fa qualcosa di diverso dal muoversi o dal comunicare, di solito effettua un'azione. La tabella Azioni elenca le azioni principali del gioco, definite più nel dettaglio in "Glossario delle regole".

Azioni

Azione	Riepilogo
Aiuto	Aiuti un'altra creatura in una prova di caratteristica o in un tiro per colpire, o somministri cure di pronto soccorso.
Attacco	Attacco con un'arma o colpo senz'armi.
Disimpegno	Il tuo movimento non provoca attacchi di opportunità per il resto del turno.
Influenza	Effettui una prova di Carisma (Inganno, Intimidire, Intrattenere o Persuasione) o Saggezza (Addestrare Animali) per modificare l'atteggiamento di una creatura.
Magia	Lanci un incantesimo, utilizzi un oggetto magico o un privilegio magico.

Azione	Riepilogo
Nascondersi	Effettui una prova di Destrezza (Furtività).
Prepararsi	Ti prepari a effettuare un'azione in risposta a una determinata circostanza.
Ricerca	Effettui una prova di Saggezza (Intuizione, Medicina, Percezione o Sopravvivenza).
Scatto	Per il resto del turno, ottieni movimento extra pari alla tua velocità.
Schivata	Fino all'inizio del tuo turno successivo, i tiri per colpire indirizzati a te hanno svantaggio e ogni tuo tiro salvezza su Destrezza dispone di vantaggio. Perdi questo beneficio se sei incapacitato o se la tua velocità scende a 0.
Studio	Effettui una prova di Intelligenza (Arcano, Storia, Indagare, Natura o Religione).
Utilizzo	Utilizzi un oggetto non magico.

I personaggi giocanti e i mostri possono anche compiere azioni che non rientrano tra quelle elencate. Molti privilegi di classe e altre capacità forniscono ulteriori opzioni per l'azione del personaggio, che può improvvisare azioni aggiuntive. Quando un giocatore descrive un'azione che non è definita da alcuna regola, il Game Master comunica se quell'azione è possibile ed, eventualmente, che tipo di prova con d20 occorre effettuare.

Una cosa alla volta

Il gioco utilizza le azioni per regolare le attività che il personaggio può svolgere nello stesso momento. È possibile effettuare una sola azione alla volta. Questo principio è molto importante in combattimento, come spiegato in "Combattimento" più avanti nel capitolo "Come si gioca".

Le azioni possono essere utilizzate anche in altre situazioni: in un'interazione sociale, il personaggio può cercare di Influenzare una creatura o usare l'azione di Ricerca per leggerne il linguaggio del corpo, ma non può fare entrambe le cose contemporaneamente. Inoltre, quando un personaggio esplora un dungeon, non può usare contemporaneamente l'azione di Ricerca per scovare trappole e l'azione di Aiuto per aiutare un altro personaggio che sta cercando di forzare una porta incastrata (con l'azione di Utilizzo).

Azioni bonus

Vari privilegi di classe, incantesimi e altre capacità consentono al personaggio di effettuare un'azione aggiuntiva nel suo turno, chiamata azione bonus. Il privilegio Azione scaltra, per esempio, consente a un ladro di effettuare un'azione bonus. Un personaggio può effettuare un'azione bonus soltanto quando una capacità speciale, un incantesimo o un altro privilegio del gioco gli permette di fare qualcosa come azione bonus. In caso contrario, un personaggio non dispone di alcuna azione bonus da effettuare.

Un personaggio può effettuare soltanto un'azione bonus nel proprio turno, quindi dovrà scegliere quale azione bonus usare qualora ne avesse più di una a disposizione.

Il personaggio può scegliere quando effettuare un'azione bonus durante il proprio turno, a meno che la tempistica dell'azione bonus non sia specificata. Tutto ciò che priva un personaggio della sua possibilità di effettuare azioni lo priva anche della possibilità di effettuare un'azione bonus.

Reazioni

Certe capacità speciali, incantesimi e situazioni consentono al personaggio di effettuare un'azione speciale chiamata reazione. Una reazione è una risposta istantanea a un innesco di qualche tipo, che può verificarsi nel turno del personaggio o di qualcun altro. L'attacco di opportunità, descritto più avanti nel capitolo "Come si gioca", è il tipo di reazione più comune.

Quando un personaggio effettua una reazione, non può effettuarne un'altra fino all'inizio del suo turno successivo. Se la reazione interrompe il turno

di un'altra creatura, quella creatura può proseguire il proprio turno subito dopo la reazione.

In termini di tempi, una reazione ha luogo immediatamente dopo ciò che l'ha innescata, a meno che la descrizione della reazione non indichi diversamente.

Interazioni sociali

Durante le loro avventure, i personaggi giocanti incontrano molte persone diverse e affrontano mostri desiderosi più di parlare che di combattere. In simili situazioni bisogna passare alle interazioni sociali, che possono assumere molte forme. Ad esempio, un personaggio potrebbe cercare di convincere un ladro a confessare una malefatta o di adulare una guardia. Il Game Master interpreta i ruoli di tutti i personaggi non giocanti che partecipano all'interazione.

L'atteggiamento di un PNG nei confronti del personaggio è amichevole, indifferente o ostile, come descritto in "Glossario delle regole". I PNG amichevoli sono disposti ad aiutare il personaggio, mentre quelli ostili tenderanno a ostacolarlo.

Le interazioni sociali avvengono in due modi: attraverso l'interpretazione del ruolo e le prove di caratteristica.

Interpretazione del ruolo

L'interpretazione del ruolo è esattamente ciò che suggerisce il termine stesso, ovvero l'atto di interpretare il ruolo di un personaggio, nella fattispecie le scelte che determinano in che modo il tuo personaggio pensa, agisce e parla. L'interpretazione del ruolo è parte di ogni aspetto del gioco, ma diventa di primaria importanza nel corso delle interazioni sociali.

Durante l'interpretazione, valuta se preferisci un approccio attivo o un approccio descrittivo.

Il GM usa la personalità di un PNG e le azioni e gli atteggiamenti di un personaggio per determinare in che modo un PNG reagisce. Un bandito codardo potrebbe cedere di fronte a una minaccia di reclusione. Una mercantessa testarda si rifiuta di prestare aiuto se i personaggi la importunano. Un drago vanesio adora sentirsi adulato.

Durante le interazioni con un PNG è bene prestare attenzione a come il GM ne interpreta la personalità: potresti essere in grado di apprendere gli obiettivi di un PNG e usare queste informazioni per influenzarlo.

Offrendo a un PNG qualcosa che desidera oppure facendo leva sui suoi obiettivi, le sue simpatie o le sue paure, puoi stringere amicizie, scongiurare il ricorso alla violenza o apprendere informazioni chiave. D'altro canto, chi insulta un orgoglioso

guerriero o parla male degli alleati di un nobile difficilmente vedrà i suoi tentativi di persuasione o di inganno andare a buon fine.

Prove di caratteristica

Le prove di caratteristica sono essenziali al fine di determinare l'esito di un'interazione sociale. L'interpretazione può modificare l'atteggiamento di un PNG, ma potrebbe comunque persistere un elemento di casualità se il GM vuole che i dadi abbiano un ruolo nel determinare la reazione di un PNG. In queste situazioni, il GM chiederà in genere di effettuare un'azione di Influenza.

I giocatori dovrebbero prestare attenzione alle proprie competenze nelle abilità quando pensano a come interagire con un PNG, e utilizzare un approccio che si basi sulle competenze dei personaggi. Ad esempio, se il gruppo deve ingannare una guardia per ottenere l'accesso al castello, un ladro competente in Inganno dovrebbe avviare la discussione.

Esplorazione

Per definizione, un'esplorazione prevede l'addentrarsi in luoghi pericolosi e ammantati di mistero. Le regole presentate in questa sezione descrivono alcuni dei modi in cui avventurieri e avventuriere interagiscono con l'ambiente quando esplorano simili luoghi.

Equipaggiamento per l'avventura

Durante le esplorazioni, l'equipaggiamento può tornare utile agli avventurieri in molti modi. Ad esempio, possono raggiungere luoghi fuori mano con una scala a pioli, percepire cose che altrimenti non noterebbero con una torcia o un'altra fonte di luce, aggirare porte e contenitori chiusi a chiave con gli arnesi da scasso e creare ostacoli per gli inseguitori con i triboli.

Consulta il capitolo "Equipaggiamento" per le regole riguardanti numerosi oggetti utili nelle

ORDINE DI MARCIA

Gli avventurieri dovrebbero stabilire un ordine di marcia durante i loro viaggi, che siano al chiuso o all'aperto. Un ordine di marcia rende più facile determinare quali personaggi vengono colpiti dalle trappole, quali sono in grado di individuare i nemici nascosti e quali sono più vicini ai nemici in caso di combattimento. È possibile cambiare l'ordine di marcia quando non si è impegnati in un combattimento e annotarlo nel modo che si preferisce: scrivendolo, ad esempio, o disponendo le miniature in modo da mostrarlo.

avventure. Di particolare utilità sono gli oggetti descritti in "Strumenti" ed "Equipaggiamento d'avventura". Le armi nel capitolo "Equipaggiamento" possono essere usate anche per scopi diversi dalla battaglia; ad esempio, si può usare un bastone ferrato per premere un pulsante dall'aspetto sinistro che si preferisce non toccare.

Visione e illuminazione

Alcune attività in un'avventura, come notare i pericoli, colpire un nemico e lanciare determinati incantesimi, fanno affidamento sulla vista, quindi gli effetti che limitano la visione possono ostacolare gli avventurieri, come spiegato di seguito.

Aree oscure

Un'area potrebbe essere leggermente o pesantemente oscurata. In un'area leggermente oscurata, come per esempio una zona di luce fioca, di nebbia rarefatta o di fogliame moderato, il personaggio subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Un'area pesantemente oscurata, come per esempio un'area con oscurità, nebbia fitta o fogliame denso, è opaca. Quando un personaggio cerca di vedere qualcosa in quell'area, subisce la condizione accecato (vedi "Glossario delle regole").

Luce

La presenza o l'assenza di luce determina la categoria di illuminazione di un'area, come definito di seguito.

Luce intensa. La luce intensa consente alla maggior parte delle creature di vedere le cose normalmente. Anche le giornate di cielo coperto forniscono luce intensa, così come le torce, le lanterne, i fuochi e le altre fonti di illuminazione entro un raggio specifico.

Luce fioca. La luce fioca, equivalente alla condizione di ombra, crea un'area leggermente oscurata. Un'area di luce fioca si trova solitamente a metà tra una fonte di luce intensa e l'oscurità circostante. Anche la luce tenue del crepuscolo e dell'alba conta come luce fioca. Ad esempio, la luna piena potrebbe proiettare luce fioca nell'area.

Oscurità. L'oscurità genera un'area pesantemente oscurata. I personaggi si ritrovano immersi nell'oscurità di notte quando sono all'aperto (anche nella maggior parte delle notti di luna), quando sono all'interno di un dungeon privo di fonti di luce o in un'area di oscurità magica.

Sensi speciali

Alcune creature hanno sensi speciali che le aiutano a percepire le cose in determinate situazioni. Il capitolo "Glossario delle regole" definisce i seguenti sensi speciali:

Vista cieca Percezione Vista pura
Scurovisione tellurica

Nascondersi

Avventurieri e mostri spesso si nascondono per spiarsi l'un l'altro, per sgattaiolare oltre un guardiano o per tendere imboscate. È il Game Master a decidere le circostanze in cui è possibile nascondersi. Quando cerchi di nasconderti, effettui l'azione di Nascondersi.

Interazioni con gli oggetti

L'interazione con gli oggetti in genere si risolve in modo semplice. Il giocatore annuncia al GM che il suo personaggio sta facendo qualcosa, ad esempio azionare una leva o aprire una porta, e il GM descrive cosa accade. A volte, tuttavia, le regole governano ciò che un personaggio può fare con un oggetto, come descritto nelle seguenti sezioni.

Che cos'è un oggetto?

Ai fini delle regole, per oggetto si considera qualcosa di distinto e inanimato come una finestra, una porta, una spada, un libro, un tavolo, una sedia o una roccia. Edifici e veicoli non rientrano in questa categoria, perché sono composti da molti altri oggetti.

Interazioni con oggetti a tempo limitato

Quando il tempo stringe, come ad esempio in combattimento, le interazioni con gli oggetti sono limitate: è possibile una sola interazione libera per turno, che deve avvenire durante il movimento o l'azione di una creatura. Qualsiasi interazione aggiuntiva richiede l'azione di Utilizzo, come spiegato in "Combattimento" più avanti nel capitolo "Come si gioca".

Trovare un oggetto nascosto

Quando un personaggio cerca un oggetto nascosto, come una porta segreta o una trappola, il GM solitamente gli chiede di effettuare una prova di Saggezza (Percezione), a condizione che il giocatore descriva il personaggio intento a cercare nelle vicinanze dell'oggetto nascosto. In caso di successo, il personaggio trova l'oggetto, altri dettagli importanti o entrambi.

Se il giocatore descrive il suo personaggio che esamina un'area lontana dall'oggetto nascosto, una prova di Saggezza (Percezione) non rivelerà l'oggetto, indipendentemente dal totale della prova.

Trasportare gli oggetti

Di solito il personaggio può trasportare l'attrezzatura e il tesoro senza preoccuparsi del peso di questi oggetti. Se cerca di trasportare un oggetto insolitamente pesante o un numero elevato di oggetti più leggeri, il GM potrebbe richiedere

di attenersi alle regole di capacità di trasporto in "Glossario delle regole".

Rompere gli oggetti

Con un'azione, si può distruggere o rompere automaticamente un oggetto fragile e non magico, come un contenitore di vetro o un pezzo di carta. Se si cerca di danneggiare qualcosa di più resistente, il GM potrebbe applicare le regole per rompere gli oggetti in "Glossario delle regole".

Pericoli

I mostri sono i pericoli principali che i personaggi devono affrontare, ma non sono gli unici. Il capitolo "Glossario delle regole" definisce i seguenti pericoli:

In fiamme Caduta Soffocamento
Disidratazione Malnutrizione

Viaggiare

Durante un'avventura, i personaggi potrebbero percorrere lunghe distanze in viaggi che richiedono ore o addirittura giorni. Il GM può riassumere questi viaggi senza calcolarne esattamente distanze e tempi, oppure può far usare le regole del Passo di viaggio riportate di seguito.

Se hai bisogno di sapere a quale velocità puoi muoverti quando ogni secondo è di vitale importanza, usa le regole di movimento in "Combattimento" più avanti nel capitolo "Come si gioca".

Passo di viaggio

Quando è in viaggio e non sta combattendo, un gruppo può muoversi a passo veloce, normale o lento, come indicato nella tabella "Passo di viaggio". La tabella determina la distanza che un gruppo riesce a coprire in un periodo di tempo; in sella a cavalli o ad altre cavalcature, il gruppo può percorrere il doppio di quella distanza per 1 ora, dopodiché le cavalcature necessitano di un riposo breve o lungo prima di potersi muovere di nuovo a passo più veloce (vedi "Equipaggiamento" per una selezione di cavalcature in vendita). "Strumenti di gioco" include regole che influenzano la scelta del passo in certi tipi di terreno.

Passo di viaggio

Passo	Distanza percorsa ogni...		
	Minuto	Ora	Giorno
Veloce	120 m	6 km	45 km
Normale	90 m	4,5 km	36 km
Lento	60 m	3 km	27 km

Ogni passo di viaggio ha un effetto sul gioco, come definito di seguito.

Veloce. Viaggiare a passo veloce impone uno svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione

o Sopravvivenza) e Destrezza (Furtività) del viaggiatore.

Normale. Viaggiare a passo normale impone uno svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Lento. Viaggiare a passo lento conferisce vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza).

Veicoli

I viaggiatori a bordo di carri, carrozze o altri veicoli terrestri avanzano a passo normale. I personaggi a bordo di un'imbarcazione sono limitati alla velocità di quell'imbarcazione e non scelgono il passo di viaggio. In base al tipo di vascello e alle dimensioni dell'equipaggio, un'imbarcazione potrebbe essere in grado di viaggiare anche per 24 ore al giorno. Il capitolo "Equipaggiamento" include i veicoli in vendita.

Combattimento

Gli avventurieri incontrano molti mostri pericolosi e perversi manipolatori. In simili casi, spesso si è costretti a combattere.

L'ordine di combattimento

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni: una fulminea sequenza di colpi d'arma, finte, parate, scarti e incantesimi. Il gioco organizza il caos di un combattimento in un ciclo di round e di turni. Un round rappresenta circa 6 secondi di tempo nel mondo di gioco. Nel corso di un round, ogni partecipante al combattimento svolge un turno. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando tutti effettuano i tiri per l'iniziativa. Quando tutti hanno svolto un turno, se nessuna delle parti ha sconfitto l'altra, il combattimento continua con il round successivo.

Le fasi del combattimento

Il combattimento si svolge seguendo queste fasi:

- 1: Stabilire le posizioni.** Il Game Master stabilisce dove sono situati tutti i personaggi e i mostri. Tenendo presente l'ordine di marcia degli avventurieri o le posizioni che essi hanno dichiarato di raggiungere in una stanza o in un'altra area, il GM decide dove si trovano gli avversari: a che distanza e in quale direzione.
- 2: Tirare per l'iniziativa.** Tutti i partecipanti al combattimento tirano per l'iniziativa, determinando l'ordine di turno dei combattenti.
- 3: Svolgere i turni.** Ogni partecipante alla battaglia svolge un turno secondo l'ordine di iniziativa. Quando tutti i partecipanti al combattimento hanno svolto un turno, il round termina. Questa fase viene ripetuta finché il combattimento non si conclude.

Iniziativa

L'iniziativa determina l'ordine dei turni durante il combattimento. Quando il combattimento inizia, ogni partecipante tira per l'iniziativa, ovvero effettua una prova di Destrezza per determinare la sua posizione nell'ordine di iniziativa. Il GM tira per i mostri. Il GM effettua un solo tiro per un intero gruppo di creature identiche, quindi tutti i membri di quel gruppo hanno la stessa iniziativa.

Sorpresa. Se un combattente viene sorpreso dall'inizio del combattimento, ha svantaggio al tiro per l'iniziativa. Per esempio, se un personaggio sbuca fuori di colpo dalla boscaglia per dare inizio a un combattimento contro un nemico ignaro della sua presenza, quel nemico è sorpreso.

Ordine di iniziativa. Il totale della prova di un combattente è il punteggio di iniziativa, anche detto semplicemente "iniziativa". Il GM elenca i combattenti, da quello con il punteggio di iniziativa più alto a quello con il punteggio più basso. Questo è l'ordine in cui agiranno nel corso di ogni round. L'ordine di iniziativa rimane lo stesso per tutti i round.

Parità. In caso di parità, il GM stabilisce l'ordine tra le creature in parità sotto il suo controllo e i giocatori decidono l'ordine tra i personaggi. Se si

GIOCARE SU UNA GRIGLIA

Se si gioca su una griglia a quadretti usando miniature e altri segnalini, si applicano le regole seguenti.

Quadretti. Ogni quadretto rappresenta 1,5 metri.

Velocità. Anziché muoversi con distanze in metri, ci si muove di quadretto in quadretto sulla griglia, misurando la velocità in segmenti da 1,5 metri. È possibile trasformare la propria velocità in quadretti dividendola per 1,5. Per esempio, una velocità di 9 metri si trasforma in una velocità di 6 quadretti. Chi fa spesso uso di una griglia può annotare la propria velocità sulla scheda del personaggio direttamente in quadretti.

Entrare in un quadretto. Per entrare in un quadretto, è necessario disporre di movimento a sufficienza. Entrare in un quadretto non occupato adiacente ortogonalmente o diagonalmente al proprio costa 1 quadretto di movimento. Un quadretto di terreno difficile ne costa invece 2. Altri effetti possono aumentare il costo di un quadretto.

Angoli. Un movimento in diagonale non può oltrepassare l'angolo di una parete, un albero grande o altri elementi del terreno che occupano uno spazio analogo.

Gittate. Per determinare la gittata tra due elementi su una griglia (che si tratti di oggetti o creature) si iniziano a contare i quadretti da un quadretto adiacente al primo elemento e si termina il conteggio sul quadretto dell'altro elemento, seguendo il percorso più breve.

verifica una parità tra un mostro e un personaggio giocante, è il GM a decidere l'ordine.

Il turno di un personaggio

Nel proprio turno, un personaggio può muoversi di una distanza massima pari alla sua velocità ed effettuare un'azione. Il personaggio può decidere liberamente se per prima cosa vuole muoversi oppure effettuare la sua azione.

Le azioni principali che si possono effettuare sono elencate in "Azioni" in precedenza nel capitolo "Come si gioca". Le opzioni di azione sono fornite anche dai privilegi di un personaggio e dalla scheda delle statistiche di un mostro. La sezione "Movimento e posizione", che compare più avanti nel capitolo "Come si gioca", descrive invece le regole relative al movimento.

Comunicazione. Nel corso del turno, il personaggio può comunicare in qualsiasi modo gli sia consentito tramite brevi frasi e gesti. Così facendo, non usi né la tua azione né la tua mossa.

Una comunicazione estesa, come una spiegazione dettagliata o un tentativo di persuasione di un nemico, richiede un'azione. L'azione di Influenza è il modo principale in cui cercare di influenzare un mostro.

Interazioni con le cose. Durante il proprio movimento o la propria azione, il personaggio può interagire con un oggetto o un elemento dell'ambiente senza costi. Per esempio, potrebbe aprire una porta durante il suo movimento mentre avanza verso un avversario.

Per interagire con un secondo oggetto è necessaria l'azione di Utilizzo. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per essere utilizzati, come specificato nella loro descrizione.

Il GM potrebbe richiedere al personaggio di usare un'azione per ognuna di queste attività quando è necessaria una certa attenzione o quando si presenta un ostacolo inconsueto. Per esempio, potrebbe chiedere di effettuare un'azione di Utilizzo per aprire una porta incastrata o per girare la manovella che consentirà di abbassare un ponte levatoio.

Non fare nulla nel proprio turno. Un personaggio può rinunciare a muoversi o a effettuare un'azione, o anche decidere di non fare nulla nel suo turno. Se non riesce a decidere cosa fare, può prendere in considerazione l'azione difensiva di Schivata o l'azione di Prepararsi per ritardare l'azione.

Terminare il combattimento

Il combattimento termina quando una delle due parti viene sconfitta, ovvero quando le creature vengono uccise o messe fuori combattimento, o quando si sono arrese o sono fuggite.

Il combattimento può anche terminare quando entrambe le parti sono d'accordo nel porvi fine.

Movimento e posizione

Durante il proprio turno, il personaggio può muoversi di una distanza massima pari alla sua velocità, ma può anche decidere di non muoversi.

Il movimento può comprendere scalare, strisciare, saltare e nuotare (ciascuno spiegato nel "Glossario delle regole"). Queste diverse modalità di movimento possono essere combinate al modo di muoversi abituale del personaggio o possono costituire il suo intero movimento.

Comunque si muova, il personaggio deve dedurre la distanza di ogni parte del suo movimento dalla sua velocità finché non l'avrà usata tutta o non deciderà di avere concluso il suo movimento, a seconda dell'opzione che si verifica per prima.

La velocità di un personaggio viene determinata durante la sua creazione. La velocità di un mostro è indicata nella relativa scheda delle statistiche. Per ulteriori informazioni sulla velocità e sulle velocità speciali, come la velocità di scalata, volo o nuoto, vedi il capitolo "Glossario delle regole".

Terreno difficile

I combattenti sono spesso rallentati da terreno difficile. Mobili bassi, detriti, arbusti, scalinate ripide, neve e acqua bassa sono tutti esempi di terreno difficile.

Ogni 30 centimetri di movimento su terreno difficile costano 30 centimetri extra, anche se più cose in uno stesso spazio contano come terreno difficile.

Spezzare il proprio movimento

È possibile spezzare un movimento, utilizzando parte di esso prima e dopo qualsiasi azione, azione bonus o reazione effettuata nello stesso turno. Per esempio, se il personaggio ha una velocità di 9 metri può muoversi per 3 metri, effettuare un'azione e poi muoversi per ulteriori 6 metri.

Buttarsi a terra proni

Nel proprio turno, il personaggio può utilizzare la condizione prono (vedi "Glossario delle regole") senza usare un'azione o la propria velocità, ma non può farlo se la sua velocità è pari a 0.

Taglia delle creature

Ogni creatura appartiene a una categoria di taglia, che determina la larghezza dello spazio quadrato che la creatura occupa su una mappa, come mostrato nella tabella Taglie e spazio delle creature, che elenca le dimensioni dalla più piccola (Minuscola) alla più grande (Mastodontica). Lo spazio di una creatura è l'area che essa controlla a tutti gli effetti in combattimento, nonché l'area di cui ha bisogno per combattere con efficacia.

La taglia di un personaggio è determinata dalla sua specie, mentre la taglia di un mostro è specificata nella sua scheda delle statistiche.

Taglie e spazio delle creature

Taglia	Spazio (metri)	Spazio (quadretti)
Minuscola	75 x 75 cm	4 per quadretto
Piccola	1,5 m x 1,5 m	1 quadretto
Media	1,5 m x 1,5 m	1 quadretto
Grande	3 m x 3 m	4 quadretti (2 per 2)
Enorme	4,5 m x 4,5 m	9 quadretti (3 per 3)
Mastodontica	6 m x 6 m	16 quadretti (4 per 4)

Muoversi attorno ad altre creature

Durante il proprio movimento, il personaggio può attraversare lo spazio di un alleato, di una creatura incapacitata (vedi "Glossario delle regole"), di una creatura di taglia Minuscola o di una creatura di due categorie di taglia più grande o più piccola rispetto a quella del personaggio.

Lo spazio di un'altra creatura è considerato terreno difficile per il personaggio, a meno che quella creatura non sia di taglia Minuscola o un alleato.

Non è possibile terminare volontariamente il proprio movimento in uno spazio occupato da un'altra creatura. Se in qualche modo il personaggio termina il turno in uno spazio con un'altra creatura, subisce la condizione prono (vedi "Glossario delle regole") a meno che non sia di taglia Minuscola o di taglia più grande rispetto all'altra creatura.

Effettuare un attacco

Per attaccare, si esegue l'azione di Attacco. Anche alcune altre azioni, azioni bonus e reazioni consentono di effettuare un attacco. Che si tratti di sferrare un colpo con un'arma da mischia, usare un'arma a distanza o effettuare un tiro per colpire

ATTACCANTI E BERSAGLI NON VISIBILI

Quando il personaggio attacca un bersaglio che non è in grado di vedere, subisce svantaggio al tiro per colpire. Questo vale sia che stia tirando a indovinare la posizione del bersaglio, sia che stia prendendo di mira una creatura che è in grado di udire ma non di vedere. Se il bersaglio non si trova nel punto che il personaggio ha bersagliato, l'attacco manca automaticamente.

Quando una creatura non è in grado di vedere il personaggio, questi dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro tale creatura.

Se il personaggio è nascosto ed effettua un tiro per colpire, rivela la sua posizione quando l'attacco colpisce o manca il bersaglio.

come parte di un incantesimo, un attacco segue questa struttura:

- 1: Scelta di un bersaglio.** Il personaggio sceglie un bersaglio entro la gittata del suo attacco: una creatura, un oggetto o un luogo.
- 2: Determinare i modificatori.** Il GM determina se il bersaglio beneficia di copertura (vedi la sezione seguente) e se l'attaccante dispone di vantaggio o svantaggio contro il bersaglio. Inoltre, gli incantesimi, le capacità speciali e gli altri effetti possono applicare bonus o penalità al tuo tiro per colpire.
- 3: Sferrare l'attacco.** Il personaggio effettua un tiro per colpire, come descritto in precedenza in "Come si gioca". Se colpisce il bersaglio, tira per i danni, a meno che quel particolare attacco non preveda regole che specifichino diversamente. Alcuni attacchi generano effetti speciali in aggiunta o al posto dei danni.

Copertura

Le pareti, gli alberi, le creature e altri ostacoli possono fornire copertura durante un combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da colpire. Come specificato nella tabella Copertura, esistono tre gradi di copertura, ognuno dei quali offre un vantaggio diverso a un bersaglio.

Un bersaglio può beneficiare di copertura soltanto quando un attacco o un altro effetto ha origine sul lato opposto della copertura. Se un bersaglio si trova dietro più fonti di copertura, viene applicato soltanto il grado più protettivo di copertura; i gradi non sono cumulativi. Per esempio, se un bersaglio si trova dietro una creatura che fornisce mezza copertura e un tronco d'albero che fornisce tre quarti di copertura, il bersaglio beneficia di tre quarti di copertura.

Copertura

Grado	Beneficio per il bersaglio	Offerta da...
Mezza	Bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza	Un'altra creatura o un oggetto che copre almeno la metà del bersaglio
Tre quarti	Bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza	Un oggetto che copre almeno i tre quarti del bersaglio
Totale	Non può essere preso di mira direttamente	Un oggetto che copre l'intero bersaglio

Attacchi a distanza

Un personaggio effettua un attacco a distanza quando tira con un arco, lancia un'ascia o scaglia in altri modi dei proiettili allo scopo di colpire un nemico distante. Anche molti incantesimi prevedono un attacco a distanza.

Gittata

Un personaggio può effettuare un attacco a distanza soltanto contro un bersaglio che si trovi entro una gittata specifica. Se un attacco a distanza (come per esempio un incantesimo) prevede una singola gittata, non è possibile attaccare un bersaglio oltre tale raggio.

Alcuni attacchi a distanza, come quelli effettuati con un arco lungo, prevedono due gittate. Il numero più piccolo indica la gittata normale, mentre quello più grande indica la gittata lunga. Se bersaglio si trova oltre la gittata normale, il tiro per colpire subisce svantaggio; se si trova oltre la gittata lunga, il personaggio non può attaccarlo.

Attacchi a distanza in combattimento ravvicinato

Colpire un bersaglio con un attacco a distanza è più difficile quando il nemico è molto vicino. Quando il personaggio effettua un tiro per colpire a distanza con un'arma, un incantesimo o altri mezzi, subisce svantaggio al tiro se si trova entro 1,5 metri da una creatura nemica non incapacitata e che sia in grado di vederlo (vedi "Glossario delle regole").

Attacchi in mischia

Un attacco in mischia consente di attaccare un nemico entro la portata del personaggio, e di solito prevede l'uso di un'arma impugnata o un colpo senz'armi. Molti mostri effettuano attacchi in mischia con artigli, zanne o altre parti del corpo. Anche alcuni incantesimi prevedono attacchi in mischia.

Portata

Una creatura ha una portata di 1,5 metri e può quindi attaccare i bersagli entro 1,5 metri da sé quando effettua un attacco in mischia. Alcune creature possono effettuare attacchi in mischia con una portata superiore a 1,5 metri, come indicato nella loro descrizione.

Attacchi di opportunità

I combattenti attendono che i nemici abbassino la guardia. Se cerchi di sfuggire o passare accanto ai nemici, questi ultimi ne approfitteranno per sferrare un attacco di opportunità.

Evitare un attacco di opportunità. È possibile evitare di provocare un attacco di opportunità effettuando l'azione di Disimpegno. Inoltre, un personaggio non provoca un attacco di opportunità

quando si teletrasporta o quando viene mosso senza che usi il proprio movimento, azione, azione bonus o reazione. Ad esempio, non provoca un attacco di opportunità se un'esplosione lo scaraventa fuori dalla portata di un nemico o se cade oltre un nemico.

Effettuare un attacco di opportunità. È possibile effettuare un attacco di opportunità quando una creatura che il personaggio è in grado di vedere esce dalla sua portata. Per attaccare, il personaggio effettua una reazione per eseguire un attacco in mischia con un'arma o con un colpo senz'armi contro la creatura. L'attacco avviene poco prima che la creatura lasci la sua portata.

Combattere in sella

Una creatura consenziente di taglia superiore di almeno una categoria a quella di un cavaliere e dotata di un'anatomia appropriata può fungere da cavalcatura per tale personaggio, purché siano rispettate le regole seguenti.

Salire e smontare dalla sella

Durante il movimento, il personaggio può salire in sella a una cavalcatura situata a 1,5 metri da sé o smontare da essa. Per farlo deve spendere un ammontare di movimento pari a metà della sua velocità (arrotondato per difetto). Per esempio, se possiede una velocità di 9 metri, spende 4,5 metri di movimento per montare a cavallo.

Controllare una cavalcatura

Un personaggio può controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata a tale scopo. I cavalli domestici, gli asini e le creature simili hanno ricevuto questo addestramento.

L'iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per coincidere con quella del personaggio nel momento in cui sale in sella. La cavalcatura si muove secondo le sue indicazioni e ha solo tre opzioni di azione: Disimpegno, Scatto e Schivata. Una cavalcatura controllata può muoversi e agire già nel turno in cui il personaggio sale in sella.

Al contrario, una cavalcatura indipendente (che si lascia cavalcare ma ignora i comandi) mantiene il proprio posto nell'ordine di iniziativa, muovendosi e agendo a proprio piacimento.

Cadute

Se un effetto fa muovere la cavalcatura contro la sua volontà quando il personaggio è in sella, quel personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cadrà dalla cavalcatura, atterrando prono (vedi "Glossario delle regole") in uno spazio libero entro 1,5 metri da essa.

Se il personaggio o la cavalcatura vengono buttati a terra proni quando il personaggio è in sella, deve effettuare lo stesso tiro salvezza.

Combattere sott'acqua

Un combattimento sott'acqua segue queste regole:

Armi ostacolate

Quando si effettua un tiro per colpire in mischia con un'arma sott'acqua, una creatura che non ha velocità di nuoto subisce svantaggio sul tiro per colpire, a meno che l'arma non infligga danni perforanti.

Un tiro per colpire a distanza con un'arma sott'acqua manca automaticamente un bersaglio oltre la gittata normale dell'arma, e il tiro per colpire subisce svantaggio contro un bersaglio che si trova entro la gittata normale.

Resistenza al fuoco

Tutto ciò che si trova sott'acqua ha resistenza ai danni da fuoco (come spiegato in "Danni e guarigione").

Danni e guarigione

Ferite e morte sono minacce frequenti, come spiegato dettagliatamente nelle seguenti regole.

Punti ferita

I punti ferita rappresentano resistenza e volontà di vivere. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere. I punti ferita massimi corrispondono al numero di punti ferita che il personaggio ha quando non è ferito. I punti ferita attuali possono essere un qualsiasi numero compreso tra 0 (il numero di punti ferita più basso) e i punti ferita massimi.

Ogni volta che il personaggio subisce danni, questi vanno sottratti dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha effetto sulle capacità fino a quando non si raggiunge lo 0.

Se il personaggio ha metà dei suoi punti ferita o meno, è sanguinante; ciò non ha effetti di gioco, ma potrebbe innescarne altri.

Tiri per i danni

Ogni arma, incantesimo e capacità dannosa dei mostri specifica i danni che infligge. Si tirano i dadi di danno, si aggiungono gli eventuali modificatori e si infliggono i danni al bersaglio. Subendo penalità

RIPOSO

Gli avventurieri non possono trascorrere ogni ora all'avventura, hanno anche bisogno di riposo. Ogni creatura può concedersi dei riposi brevi di un'ora nell'arco della giornata e un riposo lungo di 8 ore alla conclusione della giornata. Il recupero dei punti ferita è uno dei principali benefici del riposo. Il "Glossario delle regole" fornisce le regole per i riposi brevi e lunghi.

è possibile infliggere 0 danni, ma mai danni negativi.

Quando un personaggio attacca con un'arma, aggiunge ai danni il suo modificatore di caratteristica (lo stesso modificatore usato per il tiro per colpire). Un incantesimo indica quali dadi tirare per i danni e se aggiungere o meno dei modificatori. A meno che una regola non indichi diversamente, non è possibile aggiungere il modificatore di caratteristica del personaggio a un ammontare di danni fisso che non implica un tiro del dado, come ad esempio i danni da cerbottana. Consulta il capitolo "Equipaggiamento" per i dadi di danno da armi e il capitolo "Incantesimi" per i dadi di danno da incantesimi.

Colpi critici

Quando metti a segno un colpo critico, infliggi danni extra. Tira due volte i dadi di danno dell'attacco, sommali e aggiungi eventuali modificatori come di consueto. Per esempio, se metti a segno un colpo critico con un pugnale, tira 2d4 per i danni anziché 1d4, poi aggiungi al risultato il tuo modificatore di caratteristica rilevante. Se l'attacco prevede altri dadi di danno, come per esempio nel caso del privilegio Attacco Furtivo del ladro, tira anche quei dadi due volte.

Tiri salvezza e danni

I danni inflitti tramite tiri salvezza utilizzano le seguenti regole.

Danni contro bersagli multipli

Quando crei un effetto dannoso che costringe due o più bersagli a effettuare tiri salvezza contro di esso contemporaneamente, tira per i danni una volta sola per tutti i bersagli. Ad esempio, quando un mago lancia *palla di fuoco*, i danni dell'incantesimo si tirano una volta sola per tutte le creature coinvolte nell'esplosione.

Danni dimezzati

Molti effetti dei tiri salvezza infliggono la metà dei danni (arrotondati per difetto) quando il bersaglio supera il tiro salvezza. I danni dimezzati corrispondono alla metà dei danni che verrebbero inflitti con un tiro salvezza fallito.

Tipi di danno

Ogni istanza di danno è di un tipo, come da fuoco o tagliente. I tipi di danno sono elencati nel "Glossario delle regole" e non seguono regole particolari, ma altre regole, come per esempio la resistenza, possono farvi riferimento.

Resistenza e vulnerabilità

Alcune creature e oggetti sono dotati di resistenza o vulnerabilità a determinati tipi di danno. Se un personaggio è dotato di resistenza a un tipo di danno, i danni di quel tipo che subisce sono dimezzati (arrotondando per difetto). Se un personaggio è dotato di vulnerabilità a un tipo di danno, i danni di quel tipo che subisce sono raddoppiati. Ad esempio, se possiede resistenza ai danni da freddo, tali danni sono dimezzati, mentre se possiede vulnerabilità ai danni da fuoco, tali danni sono raddoppiati.

Nessun accumulo

Più istanze di resistenza o vulnerabilità che influenzano lo stesso tipo di danno contano sempre come una sola istanza. Ad esempio, se il personaggio possiede resistenza ai danni necrotici e resistenza a tutti i danni, i danni necrotici subiti vengono ridotti della metà.

Ordine di applicazione

I modificatori ai danni vengono applicati nel seguente ordine: le modifiche come bonus, penalità o moltiplicatori vengono applicate per prime; la resistenza viene applicata per seconda; la vulnerabilità viene applicata per terza.

Per esempio, una creatura dotata di resistenza a tutti i danni e vulnerabilità ai danni da fuoco si trova all'interno di un'aura magica che riduce di 5 tutti i danni. Se subisce 28 danni da fuoco, i danni vengono prima ridotti di 5 (a 23), poi dimezzati per la resistenza della creatura (e arrotondati per difetto a 11), quindi raddoppiati per la sua vulnerabilità (a 22).

Immunità

Alcune creature e oggetti sono dotate di immunità a certi tipi di danno e condizioni. L'immunità a un tipo di danno significa che non si subiscono danni di quel tipo, mentre l'immunità a una condizione significa che non se ne subisce l'effetto.

TRAMORTIRE UNA CREATURA

Quando stai per ridurre una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia, puoi invece ridurla a 1 punto ferita e conferirle la condizione privo di sensi. Inizia quindi un riposo breve, al termine del quale la condizione ha fine. La condizione termina in anticipo se la creatura recupera punti ferita o se qualcuno effettua un'azione per somministrare cure di pronto soccorso, cosa per la quale è necessario superare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.

Guarigione

I punti ferita possono essere ripristinati con la magia, come ad esempio l'incantesimo *cura ferite* o una *pozione di guarigione*, o da un riposo breve o lungo (vedi "Glossario delle regole").

Quando si riceve una guarigione, i punti ferita ripristinati vanno aggiunti ai punti ferita attuali. I punti ferita di un personaggio non possono superare i suoi punti ferita massimi, quindi tutti i punti ferita ottenuti in eccesso vanno perduti. Ad esempio, se un personaggio riceve 8 punti ferita di guarigione, e ha 14 punti ferita e 20 punti ferita massimi, recupera 6 punti ferita, non 8.

Scendere a 0 punti ferita

Quando una creatura scende a 0 punti ferita, muore immediatamente o perde conoscenza rimanendo priva di sensi, come spiegato di seguito.

Morte istantanea

Ecco i principali modi in cui una creatura può morire all'istante.

Morte del mostro. Un mostro muore nell'istante in cui scende a 0 punti ferita; tuttavia, il Game Master può ignorare questa regola per un singolo mostro e trattarlo come un personaggio.

Punti ferita massimi pari a 0. Una creatura muore se i suoi punti ferita massimi raggiungono lo 0. Alcuni effetti risucchiano l'energia vitale, riducendo i punti ferita massimi di una creatura.

Danni considerevoli. Quando i danni riducono un personaggio a 0 punti ferita e ci sono danni non utilizzati, il personaggio muore se il danno rimanente è uguale o superiore ai propri punti ferita massimi. Ad esempio, se il personaggio ha 12 punti ferita massimi, 6 punti ferita attuali e subisce 18 danni, il personaggio scende a 0 punti ferita, ma restano ancora 12 danni da applicare. In questo caso il personaggio muore, poiché 12 equivale ai suoi punti ferita massimi.

Scomparsa del personaggio

Se il personaggio muore, gli altri potrebbero trovare un modo magico per riportarlo in vita, come ad esempio l'incantesimo *rianimare morti*. Altrimenti, puoi confrontarti con il GM per aggiungere un nuovo personaggio al gruppo. Il "Glossario delle regole" contiene ulteriori informazioni sulla morte.

Perdere conoscenza (privo di sensi)

Se il personaggio raggiunge 0 punti ferita e non muore istantaneamente, ha la condizione privo di sensi (vedi "Glossario delle regole") finché non recupera un qualsiasi ammontare di punti ferita. Inoltre, deve effettuare tiri salvezza contro morte (vedi di seguito).

Tiri salvezza contro morte

Ogni volta che un personaggio inizia il suo turno a 0 punti ferita, deve effettuare un tiro salvezza contro morte per determinare se scivola ulteriormente verso la morte o si aggrappa alla vita. A differenza degli altri tiri salvezza, questo non è collegato ad alcun punteggio di caratteristica. Il personaggio è nelle mani del destino.

Tre tiri superati/falliti. Tira 1d20. Se il risultato è pari o superiore a 10, il tiro salvezza è superato. Altrimenti è fallito. Un tiro salvezza superato o fallito non ha alcun effetto in sé. Al terzo tiro salvezza superato, il personaggio diventa stabile (vedi "Stabilizzare un personaggio" di seguito). Al terzo tiro salvezza fallito, invece, il personaggio muore.

Non è necessario che i tiri superati o falliti siano consecutivi: si tiene il conto di entrambi finché non se ne accumulano tre di un certo tipo. Il numero di entrambi i tipi torna a zero quando il personaggio recupera dei punti ferita o diventa stabile.

Ottenere un 1 o un 20. Quando il personaggio ottiene 1 come risultato al tiro del d20 per un tiro salvezza contro morte, questo equivale a due tiri falliti. Se ottiene 20 come risultato al tiro del d20, recupera 1 punto ferita.

Danni a 0 punti ferita. Se un personaggio subisce danni quando ha 0 punti ferita, questo equivale a un tiro salvezza contro morte fallito. Se i danni provengono da un colpo critico, equivalgono a due tiri salvezza contro morte falliti. Se i danni sono pari o superiori ai suoi punti ferita massimi, il personaggio muore istantaneamente.

Stabilizzare un personaggio

Si può effettuare l'azione di Aiuto per cercare di stabilizzare una creatura con 0 punti ferita, superando una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.

Una creatura stabile non effettua tiri salvezza contro morte, anche se ha 0 punti ferita, ma continua ad avere la condizione privo di sensi. Se la creatura subisce danni, smette di essere stabile e ricomincia a effettuare tiri salvezza contro morte. Una creatura stabile che non viene curata recupera 1 punto ferita dopo 1d4 ore.

Punti ferita temporanei

Alcuni incantesimi e altri effetti possono conferire dei punti ferita temporanei che servono ad ammorzizzare la perdita di punti ferita veri e propri, come spiegato di seguito.

Si perdono prima i punti ferita temporanei

Se un personaggio è dotato di punti ferita temporanei e subisce danni, perde prima i punti ferita temporanei. Gli eventuali danni rimanenti vengono poi sottratti dai suoi punti ferita veri e propri. Per esempio, se un personaggio ha 5 punti ferita temporanei e subisce 7 danni, perde i punti ferita temporanei e poi subisce 2 danni.

Durata

I punti ferita temporanei permangono finché non vengono consumati o finché il personaggio non completa un riposo lungo (vedi "Glossario delle regole").

Non si accumulano

I punti ferita temporanei non sono cumulativi. Se un personaggio possiede dei punti ferita temporanei e ne riceve altri, decide se tenere quelli che già possiede o se acquisire quelli nuovi. Per esempio, se un incantesimo gli conferisce 12 punti ferita temporanei quando ne ha già 10, può averne 12 o 10, ma non 22.

Non equivalgono a punti ferita o guarigione

I punti ferita temporanei non possono essere aggiunti ai punti ferita normali o ripristinati dalla guarigione; ricevere punti ferita temporanei non conta come guarigione. Poiché i punti ferita temporanei sono separati dai punti ferita veri e propri, una creatura può essere al suo massimo dei punti ferita e ricevere punti ferita temporanei.

Se un personaggio è a 0 punti ferita e riceve dei punti ferita temporanei, non riprende conoscenza. Soltanto una forma di guarigione vera e propria può salvarlo.

Creazione del personaggio

Scegliere una scheda del personaggio

Registra i dettagli principali del tuo personaggio su una scheda del personaggio. In questo capitolo, il termine "scheda del personaggio" indicherà qualunque cosa usi per annotare informazioni sul tuo personaggio, che si tratti di una scheda ufficiale, di un supporto digitale o di un semplice pezzo di carta. Scegli il tipo di scheda che fa per te e lanciati nella creazione di un personaggio!

Creare il personaggio

Le fasi di creazione di un personaggio sono le seguenti, ciascuna approfondita di seguito:

- 1: Scegliere una classe.** Ogni avventuriero è membro di una classe. La classe descrive a grandi linee la vocazione di un personaggio, i suoi talenti speciali e le sue tattiche preferite.
- 2: Determinare le origini.** Le origini di un personaggio comprendono due elementi: il background e la specie. Come ha trascorso gli anni che lo hanno condotto a un'esistenza votata all'avventura? Chi sono i suoi antenati? È inoltre possibile scegliere le lingue del personaggio.
- 3: Determinare i punteggi di caratteristica.** Gran parte delle azioni del personaggio nel gioco dipende dalle sue sei caratteristiche.
- 4: Scegliere un allineamento.** L'allineamento corrisponde alla bussola morale del personaggio.
- 5: Inserire i dettagli.** Utilizzando le scelte fatte, compila i dettagli rimanenti sulla scheda del personaggio.

Fase 1: Scegliere una classe

Scegli una classe e scrivila sulla scheda del personaggio. Le classi sono sintetizzate nella tabella Panoramica delle classi. Per i dettagli sulle classi, consulta il capitolo "Classi".

Panoramica delle classi

Classe	Predilige...	Caratteristiche primarie	Complessità
Barbaro	Battaglia	Forza	Media
Bardo	Esibizione	Carisma	Alta
Chierico	Dèi	Saggezza	Media
Druido	Natura	Saggezza	Alta
Guerriero	Armi	Forza o Destrezza	Bassa

Classe	Predilige...	Caratteristiche primarie	Complessità
Ladro	Furtività	Destrezza	Bassa
Mago	Libri di incantesimi	Intelligenza	Media
Monaco	Combattimento senz'armi	Destrezza e Saggezza	Alta
Paladino	Difesa	Forza e Carisma	Media
Ranger	Sopravvivenza	Destrezza e Saggezza	Media
Stregone	Potere	Carisma	Alta
Warlock	Scienze occulte	Carisma	Alta

Scrivere il livello

Scrivi il livello del personaggio sulla scheda del personaggio. In genere, il personaggio inizia al 1° livello e tramite le avventure a cui partecipa guadagna dei punti esperienza (PE) che gli consentono di avanzare di livello.

Scrivere i PE. Annota anche i punti esperienza. Un personaggio di livello 1 ha 0 PE.

Iniziare a un livello superiore. Il GM potrebbe farti iniziare a un livello superiore. Se parti da un livello pari o superiore al 3°, scrivi la sottoclasse scelta sulla scheda del personaggio. Per ulteriori informazioni, vedi la sezione "Iniziare a livelli superiori" più avanti nel capitolo "Creazione del personaggio".

Annotare la competenza nelle armature

La tua classe potrebbe fornirti competenza con determinate categorie di armature. Annota la competenza nelle armature sulla scheda del personaggio. La competenza in un tipo di armatura significa che quell'armatura può essere indossata in modo efficace, ottenendo da essa bonus difensivi. Le categorie di armature sono descritte nel capitolo "Equipaggiamento".

Fase 2: Origini del personaggio

Per determinare le origini del personaggio è necessario scegliere un background, una specie e due lingue.

Il background di un personaggio rappresenta il luogo e l'occupazione che lo hanno formato maggiormente. La combinazione di background, specie e lingue offre terreno fertile per l'immaginazione nel momento in cui rifletti sugli albori del personaggio.

Scegliere un background

Scegli il background e scrivilo sulla scheda del personaggio. Puoi scegliere un background

qualsiasi tra quelli descritti nel capitolo "Origini dei personaggi". Inoltre, il GM potrebbe offrire ulteriori background come opzioni.

Il background scelto influenza la fase 3, in cui determinerai i punteggi di caratteristica del personaggio. Se hai difficoltà nella scelta, la tabella Punteggi di caratteristica e background mostra quali background avvantaggiano determinati punteggi di caratteristica. Lì puoi trovare la caratteristica primaria della tua classe.

Punteggi di caratteristica e background

Caratteristica	Background
Forza	Soldato
Destrezza	Soldato
Costituzione	Soldato
Intelligenza	Accolito
Saggezza	Accolito
Carisma	Accolito

Registra il tuo talento. Un background conferisce un talento, che fornisce al personaggio particolari capacità. I talenti sono descritti nel capitolo "Talent". Scrivi il talento sulla scheda del personaggio.

Annota le competenze. Il background fornisce competenza in due abilità e in uno strumento. Registra queste informazioni sulla scheda del personaggio.

Anche la classe fornisce competenze. Controlla la descrizione della tua classe nel capitolo "Classi" e annota le competenze sulla scheda del personaggio.

La tabella dei privilegi nella descrizione della classe mostra il bonus di competenza (descritto nel capitolo "Come si gioca"), che corrisponde a +2 per un personaggio di 1° livello. Annota questo numero sulla scheda del personaggio. Nella fase 5 inserirai altri numeri legati a queste competenze.

Scegliere l'equipaggiamento di partenza

Sia il background che la classe forniscono l'equipaggiamento di partenza. Puoi spendere immediatamente le monete che guadagni in questa fase per acquistare l'equipaggiamento del capitolo "Equipaggiamento".

Registra l'equipaggiamento scelto sulla scheda del personaggio. L'equipaggiamento è descritto nel capitolo "Equipaggiamento", ma per il momento è sufficiente annotarlo e cercare le specifiche in quel capitolo più tardi. Annota le monete rimaste dopo l'acquisto dell'equipaggiamento.

Scegliere una specie

Scegli una specie per il personaggio. Le seguenti opzioni di specie sono descritte nel capitolo "Origini

dei personaggi": Dragonide, elfo, gnomo, goliath, halfling, nano, orco, tiefling e umano. Dopo che hai scelto la specie, scrivila sulla scheda del personaggio, poi registrane i tratti.

La taglia e la velocità del personaggio sono determinate dalla sua specie; annotale negli appositi spazi della scheda del personaggio (è sufficiente scrivere la prima lettera della taglia).

Immaginare il passato e il presente

Lasciati ispirare dal background e dalla specie del personaggio per immaginare il suo passato, che ora alimenta il presente. Tienilo a mente e rispondi alle seguenti domande come se fossi il tuo personaggio:

- Chi è la tua famiglia?
- Chi era il tuo più caro amico d'infanzia?
- Hai trascorso l'infanzia con un animale domestico?
- Hai una relazione romantica? Se sì, con chi?
- Fai parte di un'organizzazione, come una gilda o una religione? Se sì, ne sei ancora membro?
- Quali elementi del tuo passato ti hanno ispirato a vivere un presente votato all'avventura?

Scegliere le lingue

Il personaggio conosce almeno tre lingue: il Comune più altre due lingue a sua scelta o assegnate in maniera casuale effettuando un tiro sulla tabella Lingue standard. Conoscere una lingua significa poterla usare per comunicare, leggere e scrivere. Anche la classe e altri privilegi potrebbero fornire accesso a delle lingue.

La tabella Lingue standard elenca le lingue più diffuse nell'ambientazione. Tutti i personaggi giocanti conoscono il Comune. Le altre lingue standard nacquero con i primi membri delle specie più importanti dell'ambientazione e da allora si sono ampiamente diffuse.

Lingue standard

Idl2	Lingua
—	Comune
1	Lingua dei segni comune
2	Draconico
3–4	Nanico
5–6	Elfico
7	Gigante
8	Gnomesco
9	Goblin
10–11	Halfling
12	Orchesco

La tabella Lingue rare elenca le lingue segrete o derivate da altri piani di esistenza e quindi meno diffuse nei mondi del Piano Materiale. Alcuni

privilegi permettono al personaggio di imparare una lingua rara.

Lingue rare

Lingua	Lingua
Abissale	Primordiale*
Celestiale	Silvano
Druidico	Sottocomune
Gergo delle profondità	Gergo ladresco
Infernale	

*Il Primordiale include i dialetti Aquan, Auran, Ignan e Terran. Le creature che parlano dialetti diversi di una stessa lingua sono in grado di comunicare tra loro.

Fase 3: Punteggi di caratteristica

Per determinare i punteggi di caratteristica del personaggio, occorre innanzitutto generare una serie di sei numeri utilizzando le istruzioni riportate di seguito e poi assegnarli alle sei caratteristiche. Il capitolo "Come si gioca" spiega il significato di ciascuna caratteristica.

Generare i punteggi

Determina i punteggi di caratteristica utilizzando uno dei tre metodi seguenti. Il GM potrebbe preferire che ne venga usato uno in particolare.

Serie standard. Utilizza i seguenti sei punteggi per le tue caratteristiche: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Generazione casuale. Tira quattro d6 e registra il totale dei tre dadi più alti. Poi ripeti l'operazione altre cinque volte in modo da avere sei numeri.

Costo in punti. Hai a disposizione 27 punti da spendere per i punteggi di caratteristica. Il costo di ciascun punteggio è indicato nella tabella Costi in punti del punteggio di caratteristica. Ad esempio, un punteggio di 14 costa 7 dei tuoi 27 punti.

Costi in punti del punteggio di caratteristica

Punteggio	Costo	Punteggio	Costo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Assegnare i punteggi di caratteristica

Dopo che hai generato i sei punteggi, assegnali a Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma, tenendo presente la caratteristica primaria della tua classe. Poi, aggiungi i modificatori di caratteristica.

Se utilizzi l'opzione serie standard, consulta la tabella Serie standard per classe per suggerimenti su come assegnare i punteggi per la classe del tuo personaggio. La tabella riporta i punteggi più alti nelle caratteristiche principali di una classe. Se

hai utilizzato un metodo diverso per generare i punteggi, puoi comunque utilizzare questa tabella per orientarti nella collocazione dei punteggi più alti e più bassi.

Serie standard per classe

Classe	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
Barbaro	15	13	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Chierico	14	8	13	10	15	12
Druido	8	12	14	13	15	10
Guerriero	15	14	13	8	10	12
Ladro	12	15	13	14	10	8
Mago	8	12	13	15	14	10
Monaco	12	15	13	10	14	8
Paladino	15	10	13	8	12	14
Ranger	12	15	13	8	14	10
Stregone	10	13	14	8	12	15
Warlock	8	14	13	12	10	15

Modificare i punteggi di caratteristica

Dopo aver assegnato i punteggi di caratteristica, modificali in base al background. Il background elenca tre caratteristiche; aumenta un punteggio di 2 e un altro di 1, oppure aumenta tutti e tre i punteggi di 1. Nessuno di questi incrementi può far salire il punteggio al di sopra di 20.

Ad alcuni giocatori piace aumentare la caratteristica primaria della propria classe, mentre altri preferiscono aumentare un punteggio basso.

Determinare i modificatori di caratteristica

Infine, calcola i modificatori di caratteristica del personaggio usando la tabella Punteggi di caratteristica e modificatori. Ogni modificatore va annotato accanto alla relativa caratteristica del personaggio.

Punteggi di caratteristica e modificatori

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	+0	20	+5

Fase 4: Allineamento

Scegli l'allineamento del personaggio tra le opzioni sottostanti e annotalo sulla scheda del personaggio.

Il gioco presuppone che i personaggi giocanti non siano di allineamento malvagio. Prima di creare un personaggio malvagio, consulta il GM.

CREATURE SENZA ALLINEAMENTO

La maggior parte delle creature prive di una mente razionale è anche priva di allineamento ed è definita senza allineamento. Gli squali, per esempio, sono predatori feroci, ma non sono malvagi; sono senza allineamento.

I nove allineamenti

L'allineamento di una creatura descrive a grandi linee i suoi ideali e atteggiamenti etici, ed è una combinazione di due fattori: il primo identifica la moralità (buona, malvagia o neutrale), mentre il secondo descrive l'atteggiamento nei confronti dell'ordine (legale, caotico o neutrale).

I seguenti riassunti degli allineamenti descrivono il comportamento tipico delle creature a seconda dei rispettivi allineamenti; sono tuttavia possibili eccezioni individuali.

Legale buono (LB). Le creature legali buone agiranno sicuramente nel modo considerato giusto dalla società. Chi combatte le ingiustizie e protegge gli innocenti senza esitazione è probabilmente legale buono.

Neutrale buono (NB). Le creature neutrali buone fanno del loro meglio, agendo secondo le regole ma senza sentirsi vincolate da esse. Una persona gentile che aiuta gli altri in base alle necessità è probabilmente neutrale buona.

Caotico buono (CB). Le creature caotiche buone agiscono in base ai dettami della loro coscienza, senza curarsi troppo delle aspettative del prossimo. Un ribelle che scaccia gli esattori delle tasse di un crudele barone e usa il denaro rubato per aiutare i poveri è probabilmente caotico buono.

Legale neutrale (LN). I personaggi legali neutrali agiscono in base a quanto richiesto dalla legge, dalla tradizione o dai codici personali. Chi segue una condotta di vita disciplinata e non si lascia influenzare né dalle richieste dei bisognosi né dalle tentazioni del male è probabilmente legale neutrale.

Neutrale (N). I personaggi neutrali puri preferiscono tenersi alla larga dalle questioni morali e non si schierano, facendo ciò che sembra loro la cosa migliore di volta in volta. Chi si annoia con il dibattito morale è probabilmente neutrale.

Caotico neutrale (CN). Le creature caotiche neutrali si lasciano guidare dai loro capricci e antepongono la loro libertà personale a ogni altra cosa. Un furfante che vaga per la terra vivendo di espedienti è probabilmente caotico neutrale.

Legale malvagio (LM). Le creature legali malvagie si impossessano metodicamente di ciò che vogliono, entro i limiti di un codice di tradizioni, di fedeltà o di ordine. Un aristocratico che sfrutta i cittadini mentre trama per il potere è probabilmente legale malvagio.

Neutrale malvagio (NM). Neutrale malvagio è l'allineamento di coloro che non si preoccupano dei danni che causano nel perseguire i propri desideri. Un criminale che rapina e uccide a suo piacimento è probabilmente neutrale malvagio.

Caotico malvagio (CM). Le creature caotiche malvagie agiscono con violenza arbitraria, spronate dall'odio o dalla sete di sangue. Un cattivo che persegue piani di vendetta e distruzione è probabilmente caotico malvagio.

Fase 5: Creazione del personaggio

Ora puoi compilare il resto della scheda del personaggio.

Registrare i privilegi di classe

Dai un'occhiata alla tabella dei privilegi della tua classe nel capitolo "Classi" e annota i privilegi di 1° livello. I privilegi di classe sono descritti in dettaglio nel medesimo capitolo.

Alcuni privilegi di classe offrono delle scelte. Assicurati di leggere tutti i tuoi privilegi e compiere ogni scelta proposta.

Inserire i numeri

Annota questi numeri sulla scheda del personaggio.

Tiri salvezza. Per i tiri salvezza in cui hai competenza, aggiungi il bonus di competenza al modificatore di caratteristica appropriato e annota il totale. Alcuni giocatori annotano anche il modificatore per i tiri salvezza in cui non hanno competenza, che è semplicemente il relativo modificatore di caratteristica.

Abilità. Per le abilità in cui hai competenza, aggiungi il bonus di competenza al modificatore di caratteristica associato a quell'abilità e annota il totale. Potresti anche annotare il modificatore per le abilità in cui non hai competenza, che è semplicemente il relativo modificatore di caratteristica.

Percezione passiva. A volte il GM determina se il personaggio nota qualcosa senza chiedergli di effettuare una prova di Saggezza (Percezione) facendo riferimento alla Percezione passiva del personaggio. La Percezione passiva è un punteggio che rispecchia la consapevolezza generale dell'ambiente circostante quando non si sta cercando attivamente qualcosa. Utilizza questa formula per determinare il tuo punteggio di Percezione passiva:

$$\text{Percezione passiva} = 10 + \text{il modificatore di Saggezza (Percezione)}$$

Includi tutti i modificatori che si applicano alle prove di Saggezza (Percezione). Ad esempio, se un personaggio possiede Saggezza 15 e ha competenza nell'abilità Percezione, la sua Percezione passiva sarà pari a 14 (10 + 2 per il modificatore di Saggezza + 2 per la competenza).

Punti ferita. La tua classe e il modificatore di Costituzione determinano i tuoi punti ferita massimi al 1° livello, come indicato nella tabella Punti ferita per classe al 1° livello.

Punti ferita per classe al 1° livello

Classe	Punti ferita massimi
Barbaro	12 + modificatore di Cos
Guerriero, paladino o ranger	10 + modificatore di Cos
Bardo, chierico, druido, monaco, ladro o warlock	8 + modificatore di Cos
Stregone o mago	6 + modificatore di Cos

La scheda del personaggio include uno spazio per annotare i punti ferita attuali quando si subiscono danni, nonché i punti ferita temporanei che è possibile guadagnare. Inoltre, c'è spazio per annotare i tiri salvezza contro morte.

Dadi Vita. La descrizione della classe indica il tipo di Dado Vita del personaggio; annotalo sulla scheda del personaggio. Al 1° livello, il personaggio ha 1 Dado Vita. Durante un riposo breve, si possono spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita. La scheda del personaggio include anche uno spazio per annotare quanti Dadi Vita sono stati spesi.

Iniziativa. Annota il tuo modificatore di Destrezza nello spazio dedicato all'iniziativa sulla scheda del personaggio.

Classe Armatura. Senza armatura o scudo, la Classe Armatura base è pari a 10 più il modificatore di Destrezza. Se l'equipaggiamento di partenza comprende un'armatura o uno scudo (o entrambi), calcola la CA utilizzando le regole del capitolo "Equipaggiamento". Alcuni privilegi di classe potrebbero offrire un modo diverso per calcolare la CA.

Attacchi. Nella sezione Armi e trucchetti da combattimento della scheda del personaggio, annota le armi di partenza. Il bonus al tiro per colpire di un'arma in cui si ha competenza è uno dei seguenti, a meno che l'arma non abbia una proprietà che indichi diversamente:

Bonus di attacco in mischia = il modificatore di Forza + il bonus di competenza

Bonus di attacco a distanza = il modificatore di Destrezza + il bonus di competenza

Consulta il capitolo "Equipaggiamento" per i danni e le proprietà delle armi. Aggiungi ai tiri per i danni con un'arma lo stesso modificatore di caratteristica che usi per gli attacchi con quell'arma.

Incantesimi. Annota sia la CD del tiro salvezza per i tuoi incantesimi, sia il bonus d'attacco per gli attacchi che effettui con essi, utilizzando queste formule:

CD del tiro salvezza sull'incantesimo = 8 + il modificatore di caratteristica da incantatore
+ il bonus di competenza

Bonus di attacco dell'incantesimo = il modificatore di caratteristica da incantatore
+ il bonus di competenza

Il modificatore di caratteristica da incantatore per un incantesimo è determinato dal privilegio che conferisce l'abilità di lanciare l'incantesimo.

Slot incantesimo, trucchetti e incantesimi preparati. Se la classe del personaggio conferisce il privilegio Incantesimi o Magia del patto, la tabella dei privilegi di classe indica il numero di slot incantesimo disponibili, il numero di trucchetti conosciuti e il numero di incantesimi che il personaggio può preparare. Scegli i trucchetti e gli incantesimi preparati e annotali sulla scheda del personaggio insieme al numero di slot incantesimo.

Avanzamento di livello

Man mano che intraprende avventure, il personaggio accumula esperienza, rappresentata dai punti esperienza (PE). Quando raggiunge un numero specifico di punti esperienza, le sue capacità sono soggette a un avanzamento, chiamato acquisire un livello.

La tabella Avanzamento dei personaggi riassume i PE di cui un personaggio necessita per avanzare di livello e il bonus di competenza di un personaggio di quel livello. Quando i PE totali sono pari o superiori a un numero della colonna Punti esperienza, il personaggio raggiunge il livello corrispondente.

Avanzamento dei personaggi

Livello	Punti esperienza	Bonus di competenza
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2.700	+2
5	6.500	+3
6	14.000	+3
7	23.000	+3
8	34.000	+3
9	48.000	+4
10	64.000	+4
11	85.000	+4
12	100.000	+4
13	120.000	+5
14	140.000	+5
15	165.000	+5

Livello	Punti esperienza	Bonus di competenza
16	195.000	+5
17	225.000	+6
18	265.000	+6
19	305.000	+6
20	355.000	+6

Acquisire un livello

Quando il personaggio acquisisce un livello, segui questi passaggi:

- Scegli una classe.** La maggior parte dei personaggi avanza nella propria classe iniziale. Tuttavia, il personaggio può decidere di acquisire un livello in un'altra classe utilizzando le regole della sezione "Multiclasse".
- Modifica i punti ferita e i Dadi Vita.** Ogni volta che il personaggio acquisisce un nuovo livello, ottiene un Dado Vita aggiuntivo. Il personaggio tira quel dado, somma il modificatore di Costituzione al risultato del tiro e aggiunge il totale (minimo di 1) al suo massimo dei punti ferita. Invece di tirare, può anche decidere di usare il valore fisso indicato nella tabella Punti ferita fissi per classe.

Punti ferita fissi per classe

Classe	Punti ferita per livello
Barbaro	7 + modificatore di Cos
Guerriero, paladino o ranger	6 + modificatore di Cos
Bardo, chierico, druido, monaco, ladro o warlock	5 + modificatore di Cos
Stregone o mago	4 + modificatore di Cos

- Registra nuovi privilegi di classe.** Dai un'occhiata alla tabella dei privilegi di classe nel capitolo "Classi" e annota i privilegi che il personaggio acquisisce avanzando di livello in quella classe. Il personaggio può compiere qualsiasi scelta offerta dal nuovo privilegio.
- Modifica il bonus di competenza.** Il bonus di competenza di un personaggio aumenta a certi livelli, come indicato nella tabella Avanzamento dei personaggi e nella tabella dei privilegi di classe del capitolo "Classi". Quando il bonus di competenza aumenta, aumentano tutti i numeri della scheda del personaggio che includono il bonus di competenza.
- Modifica i modificatori di caratteristica.** Scegliendo un talento che fa aumentare uno o più punteggi di caratteristica, se il nuovo punteggio è un numero pari cambia anche il modificatore di

TALENTI BONUS AL 20° LIVELLO

Dopo che i personaggi hanno raggiunto il 20° livello, il GM può utilizzare i talenti come forma di avanzamento per conferire maggiori poteri ai personaggi che non hanno più livelli da acquisire. Con questo approccio, ogni personaggio ottiene un talento a scelta per ogni 30.000 PE guadagnati oltre i 355.000 PE. Sebbene i talenti *Dono epico* siano specialmente adatti per questi talenti bonus, il giocatore può scegliere qualsiasi talento per cui il suo personaggio di 20° livello sia idoneo.

caratteristica. Quando ciò accade, modifica tutti i numeri della scheda del personaggio che utilizzano quel modificatore di caratteristica. Quando il modificatore di Costituzione del personaggio aumenta di 1, i punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello acquisito. Ad esempio, se un personaggio raggiunge l'8° livello e il suo punteggio di Costituzione aumenta da 17 a 18, il modificatore di Costituzione aumenta a +4. I punti ferita massimi del personaggio aumentano di 8, in aggiunta ai punti ferita guadagnati per aver raggiunto l'8° livello.

Fasce di gioco

A ogni nuovo livello, i personaggi acquisiscono nuove capacità che li rendono in grado di affrontare sfide sempre più ardue. Man mano che avanzano di livello, cambia anche il tono della partita e la posta in gioco della campagna diventa più alta. È utile pensare all'evoluzione di un personaggio (e di una campagna) in termini di quattro fasce di gioco, che descrivono un viaggio in cui un personaggio di 1° livello agli esordi della sua carriera di avventuriero giunge alle epiche vette del 20° livello. Non sono associate ad alcuna regola, ma sottolineano l'evolversi dell'esperienza di gioco man mano che i personaggi acquisiscono livelli.

Fascia 1 (Livelli 1–4)

Nella fascia 1, i personaggi sono apprendisti avventurieri, anche se si distinguono già dal resto della popolazione per le loro abilità straordinarie. Apprendono i privilegi di classe iniziali e scelgono una sottoclasse. Di solito, le minacce che affrontano rappresentano un pericolo per le fattorie o i villaggi locali.

Fascia 2 (Livelli 5–10)

Nella fascia 2, i personaggi sono avventurieri a tutti gli effetti. Gli incantatori ottengono incantesimi leggendari come *fulmine*, *palla di fuoco* e *rianimare morti*. La maggior parte delle classi incentrate sulle armi ottiene la capacità di effettuare più attacchi in un round. I personaggi devono ora affrontare pericoli che minacciano città e regni.

Fascia 3 (Livelli 11–16)

Nella fascia 3, i personaggi hanno raggiunto un livello di potere che li rende speciali tra gli avventurieri. All'11° livello, molti incantatori apprendono incantesimi di alterazione della realtà. Altri personaggi ottengono privilegi che permettono loro di effettuare più attacchi o di compiere azioni straordinarie con quegli attacchi. Gli avventurieri spesso affrontano minacce che riguardano interi continenti.

Fascia 4 (Livelli 17–20)

Nella fascia 4, i personaggi raggiungono l'apice dei loro privilegi di classe, diventando archetipi eroici. Il destino del mondo o addirittura l'ordine del multiverso potrebbero essere in bilico durante le loro avventure.

Iniziare a livelli superiori

Il GM potrebbe far partire i personaggi del gruppo da un livello superiore al 1°. In particolare, è consigliato iniziare dal 3° livello se il gruppo è composto da giocatori esperti di D&D.

Creare il personaggio

La creazione di un personaggio di livello superiore comprende le stesse fasi descritte in questo capitolo, nonché le regole di avanzamento oltre il 1° livello fornite nella sezione "Avanzamento di livello". Si inizia con il numero minimo di PE necessari per raggiungere il livello di partenza. Ad esempio, se il GM fa iniziare i giocatori al 10° livello, i personaggi avranno 64.000 PE.

Equipaggiamento iniziale

Il GM decide se il personaggio inizia con un equipaggiamento superiore a quello standard per un personaggio di 1° livello, eventualmente anche con uno o più oggetti magici. La tabella Equipaggiamento di partenza a livelli superiori funge da guida per il GM.

Puoi anche verificare con il GM quale equipaggiamento puoi comprare con il tuo denaro iniziale. Ad esempio, le armi da fuoco descritte nel capitolo "Equipaggiamento" sono troppo costose per

i personaggi di 1° livello, ma potrebbe essere possibile acquistarle se il GM lo consente.

Multiclasse

L'avanzamento multiclasse consente a un personaggio di acquisire livelli in più classi. Grazie a questa regola, un personaggio può acquisire un livello in una nuova classe ogni volta che avanza di livello, anziché guadagnare un livello nella sua classe attuale. In questo modo, è possibile combinare le abilità di quelle classi per realizzare un tipo di personaggio che potrebbe non essere rappresentato a dovere da una singola classe.

Prerequisiti

Per essere idoneo a una nuova classe, un personaggio deve avere un punteggio pari o superiore a 13 nella caratteristica primaria della nuova classe e nelle classi attuali. Ad esempio, un barbaro che decide di diventare multiclasse acquisendo la classe del druido deve possedere sia un punteggio di Forza che un punteggio di Saggezza pari o superiori a 13, poiché la Forza è la caratteristica primaria dei barbari e la saggezza è la caratteristica primaria dei druidi.

Punti esperienza

Il costo in punti esperienza per acquisire un livello è basato sul livello totale del personaggio, come indicato nella tabella Avanzamento dei personaggi nel capitolo "Creazione del personaggio", e non sul suo livello in una particolare classe. Per esempio, un personaggio multiclasse chierico 6/guerriero 1 deve accumulare abbastanza PE per arrivare all'8° livello prima di poter acquisire il suo secondo livello come guerriero o il suo settimo livello come chierico.

Punti ferita e Dadi Vita

Il personaggio ottiene i punti ferita della sua nuova classe come descritto per i livelli successivi al 1°. Si ottengono punti ferita di 1° livello per una classe solo quando il livello totale del personaggio corrisponde al 1°.

Il personaggio somma i Dadi Vita conferitigli da tutte le sue classi per formare la sua riserva

Equipaggiamento di partenza a livelli superiori

Livello di partenza	Equipaggiamento e denaro	Oggetti magici
2–4	Equipaggiamento di partenza ordinario	1 comune
5–10	500 mo più 1d10 × 25 mo più equipaggiamento di partenza ordinario	1 comune, 1 non comune
11–16	5.000 mo più 1d10 × 250 mo più equipaggiamento di partenza ordinario	2 comuni, 3 non comuni, 1 raro
17–20	20.000 mo più 1d10 × 250 mo più equipaggiamento di partenza ordinario	2 comuni, 4 non comuni, 3 rari, 1 molto raro

di Dadi Vita. Se i dadi sono dello stesso tipo, può semplicemente raggrupparli in un unico insieme. Per esempio, sia il guerriero che il paladino hanno un Dado Vita d10, quindi un personaggio multiclasse guerriero 5/paladino 5 avrà dieci Dadi Vita d10. Se le sue classi gli forniscono Dadi Vita di tipi diversi, dovrà annotarli separatamente. Per esempio, un personaggio multiclasse chierico 5/paladino 5 avrà cinque Dadi Vita d8 e cinque Dadi Vita d10.

Bonus di competenza

Il bonus di competenza è basato sul livello totale del personaggio, come indicato nella tabella Avanzamento dei personaggi, e non sul suo livello in una particolare classe. Ad esempio, un personaggio multiclasse guerriero 3/ladro 2 avrà il bonus di competenza di un personaggio di 5° livello, che corrisponde a +3.

Competenze

Quando un personaggio ottiene il suo primo livello in una classe diversa dalla sua classe iniziale, riceve soltanto alcune delle nuove competenze di partenza della nuova classe, come indicato nella descrizione di ogni classe nel capitolo "Classi".

Privilegi di classe

Quando un personaggio ottiene un nuovo livello in una classe, ottiene i privilegi di quella classe relativi a quel livello. Alcuni privilegi hanno regole aggiuntive quando il personaggio è multiclasse. Controlla le informazioni sui personaggi multiclasse incluse nelle descrizioni di ciascuna classe.

Le regole speciali si applicano ai privilegi Attacco extra, Incantesimi e ai privilegi (come Difesa senza armatura) che offrono modi alternativi per calcolare la Classe Armatura.

Classe Armatura

Se un personaggio dispone di modi diversi di calcolare la Classe Armatura, può usarne solamente uno alla volta. Ad esempio, un monaco/stregone con il privilegio da monaco Difesa senza armatura e il privilegio da stregone Resilienza draconica deve sceglierne soltanto uno per calcolare la Classe Armatura.

Attacco extra

Se il personaggio ottiene il privilegio Attacco extra da più di una classe, i privilegi non sono cumulativi. Non può effettuare più di due attacchi con questo privilegio, a meno che non abbia un privilegio che lo preveda (come Due attacchi extra del guerriero).

Analogamente, l'invocazione Lama assetata del warlock, che concede il privilegio Attacco extra con l'arma del patto, non conferisce attacchi aggiuntivi se si ha anche Attacco extra.

Incantesimi

Le capacità da incantatore del personaggio dipendono in parte dai suoi livelli combinati in tutte le sue classi da incantatore e in parte dai suoi livelli individuali in quelle classi. Una volta ottenuto il privilegio Incantesimi da più di una classe, il personaggio usa le regole sottostanti. Se un personaggio multiclasse possiede il privilegio Incantesimi soltanto da una classe, segue le regole descritte in quella classe.

Incantesimi preparati. Il personaggio determina gli incantesimi che può preparare per ogni classe separatamente, come se fosse un membro monoclasse appartenente a quella classe. Per esempio, un personaggio multiclasse ranger 4/stregone 3 può preparare cinque incantesimi da ranger di 1° livello e sei incantesimi da stregone di 1° o 2° livello (oltre a quattro trucchetti da stregone).

Ogni incantesimo che il personaggio prepara è associato a una delle sue classi; il personaggio userà la caratteristica da incantatore di quella classe quando lancia l'incantesimo.

Trucchetti. Se un trucchetto aumenta di potenza a livelli superiori, l'incremento si basa sul livello totale del personaggio, non sul livello in una classe particolare, a meno che l'incantesimo non indichi diversamente.

Slot incantesimo. Per determinare gli slot incantesimo disponibili, il personaggio somma i seguenti valori:

- Tutti i suoi livelli nelle classi del bardo, chierico, druido, stregone e mago
- Metà dei suoi livelli (arrotondati per eccesso) nelle classi del paladino e del ranger

Cercherà poi questo totale nella colonna Livello della tabella Incantatore multiclasse. Il personaggio utilizza gli slot di quel livello per lanciare incantesimi del livello appropriato da qualsiasi classe di cui possiede il privilegio Incantesimi.

Questa tabella potrebbe fornire al personaggio slot incantesimo di livello superiore a quello degli incantesimi preparati. Può usare quegli slot, ma soltanto per lanciare i suoi incantesimi di livello inferiore. Se un incantesimo di livello inferiore da lui lanciato, come *mani brucianti*, prevede un effetto potenziato se lanciato con uno slot di livello superiore, il personaggio può usare l'effetto potenziato come di consueto.

Per esempio, un personaggio multiclasse ranger 4/stregone 3 è considerato un personaggio di 5° livello al fine di determinare i suoi slot incantesimo, contando tutti i livelli da stregone e metà dei livelli da ranger. Come indicato nella tabella Incantatore multiclasse, il personaggio possiede quattro slot incantesimo di 1° livello, tre slot di 2° livello e due slot di 3° livello. Tuttavia, non può preparare alcun incantesimo di 3° livello, né alcun

incantesimo da ranger di 2° livello. Può usare gli slot incantesimo di quei livelli per lanciare gli incantesimi che prepara e, se lo desidera, potenziare i loro effetti.

Magia del patto. Se il personaggio possiede il privilegio Magia del patto della classe warlock e il privilegio Incantesimi, può usare gli slot incantesimo che ottiene dalla Magia del patto per lanciare gli incantesimi che ha preparato dalle classi con il privilegio Incantesimi. Inoltre, può usare gli slot incantesimo che ottiene dal privilegio Incantesimi per lanciare gli incantesimi da warlock che ha preparato.

Incantatore multiclasse:

slot incantesimo per livello di incantesimo

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

Monili

Quando crei il personaggio, puoi tirare una volta sulla tabella Monili per ottenere un monile minuscolo, un oggetto semplice e avvolto da un sottile velo di mistero. Anche il GM potrebbe utilizzare questa tabella per rifornire la stanza di un dungeon o per riempire le tasche di una creatura.

Monili

IdI00	Monile
01	Una mano di goblin mummificata
02	Un frammento di cristallo che risplende debolmente alla luce della luna

IdI00 Monile

03	Una moneta d'oro forgiata in una terra ignota
04	Un diario scritto in una lingua ignota
05	Un anello di ottone che non si consuma mai
06	Un vecchio pezzo degli scacchi fatto in vetro
07	Un paio di dadi fatto in ossa di falange; ognuno mostra il simbolo di un teschio sul lato che normalmente mostrerebbe sei punti
08	Un piccolo idolo che raffigura una creatura da incubo e fa fare brutti sogni a chi dorme nelle sue vicinanze
09	Una ciocca di capelli
10	L'atto di proprietà di un appezzamento di terra in un reame sconosciuto
11	Un cubetto fatto di un materiale sconosciuto del peso di 30 grammi
12	Una piccola bambola di pezza trafitta da aghi
13	Una zanna di una bestia sconosciuta
14	Una scaglia enorme, forse appartenente a un drago
15	Una sgargiante piuma verde
16	Una vecchia carta da chiromante su cui compare il ritratto del personaggio
17	Un globo di vetro pieno di sbuffi di fumo
18	Un uovo da mezzo chilo dal guscio color rosso chiaro
19	Un tubo per soffiare bolle di sapone
20	Un vaso di vetro che contiene uno strano pezzo di carne immerso in un liquido conservante
21	Un carillon di fattura gnomesca il cui motivo richiama vagamente una melodia che il personaggio ricorda dall'infanzia
22	Una statuetta di legno con le fattezze di un halfling strafottente
23	Un globo di ottone ricoperto di strane incisioni runiche
24	Un disco di pietra multicolore
25	Un'icona d'argento a forma di corvo
26	Un sacchetto contenente quarantasette denti, tra cui uno marcio
27	Un frammento di ossidiana che risulta sempre caldo al tatto
28	Un artiglio di drago che pende da una collana in cuoio
29	Un paio di vecchi calzini
30	Un libro vuoto le cui pagine non si lasciano sporcare da inchiostro, gesso, grafite o qualsiasi altra sostanza o segno

IdI00	Monile	IdI00	Monile
31	Un distintivo d'argento a forma di una stella a cinque punte	59	Una zampa di coniglio
32	Un coltello appartenuto a un parente	60	Un occhio di vetro
33	Una fiala di vetro piena di unghie tagliate	61	Un medaglione contenente il ritratto di una persona orribile
34	Un congegno di metallo rettangolare con due minuscole coppe di metallo a un'estremità che emettono scintille quando bagnate	62	Un teschio d'argento grande come una moneta
35	Un guanto bianco ricoperto di lustrini della taglia di un umano	63	Una maschera di alabastro
36	Una veste con cento minuscole tasche	64	Un cono di incenso nero appiccicoso e dal pessimo odore
37	Una pietra priva di peso	65	Un berretto da notte che, quando indossato, fa fare al portatore sogni piacevoli
38	Un ritratto appena abbozzato di un goblin	66	Un singolo tribolo fatto d'osso
39	Una fiala di vetro vuota che emana un buon profumo	67	La montatura di un monocolo dorato privo di lente
40	Una gemma che sembra un pezzo di carbone quando viene esaminata da chiunque al di fuori del personaggio	68	Un cubo con spigolo di 2,5 cm, con ogni faccia dipinta di un colore diverso
41	Un pezzo di stoffa strappato di una vecchia bandiera	69	Una maniglia di cristallo di una porta
42	Una mostrina dei gradi di un legionario scomparso	70	Un pacchetto pieno di polvere rosa
43	Un campanello d'argento senza batocchio	71	Una strofa di una magnifica canzone, scritta come una serie di note musicali su due frammenti di pergamena
44	Una lampada con all'interno un canarino meccanico	72	Un orecchino d'argento a forma di goccia contenente una vera lacrima
45	Uno scrigno in miniatura scolpito per apparire dotato di numerose zampe alla base	73	Il guscio di un uovo su cui sono raffigurate scene di varie disgrazie dipinte con inquietante precisione
46	Uno spiritello morto all'interno di una bottiglia di vetro trasparente	74	Un ventaglio che, una volta aperto, mostra un gatto addormentato
47	Un cilindro di metallo privo di qualsiasi apertura ma che sembra pieno di un liquido, di sabbia, di ragni o di vetri rotti (a scelta del giocatore)	75	Una serie di flauti in osso
48	Un globo di vetro pieno d'acqua al cui interno nuota un pesce rosso meccanico	76	Un quadrifoglio custodito tra le pagine di un manuale di galateo
49	Un cucchiaino d'argento con una M incisa sul manico	77	Una pergamena su cui è stato disegnato un marchingegno meccanico
50	Un fischietto in legno dorato	78	Un elegante fodero che non si adatta a nessuna lama che il personaggio abbia mai visto
51	Uno scarabeo morto, grande quanto la mano di un uomo	79	Un invito a una festa a cui è stato commesso un delitto
52	Due soldatini giocattolo, di cui uno privo della testa	80	Un pentacolo di bronzo con l'immagine di una testa di ratto incisa al centro
53	Uno scrigno pieno di bottoni di tutte le taglie	81	Un fazzoletto viola su cui è stato ricamato il nome di un potente arcimago
54	Una candela impossibile da accendere	82	Metà della planimetria di un tempio, un castello o una struttura di altro tipo
55	Una minuscola gabbia priva di porticina	83	Un pezzo di stoffa ripiegato che, una volta spiegato, si trasforma in un elegante mantello
56	Una vecchia chiave	84	La ricevuta di un deposito presso una banca di una città molto lontana
57	Una mappa del tesoro indecifrabile	85	Un diario con sette pagine mancanti
58	L'elsa di una spada infranta		

IdI00 Monile

- 86 Una tabacchiera d'argento vuota con la scritta "sogni" incisa sul coperchio
- 87 Un simbolo sacro in ferro dedicato a un dio sconosciuto
- 88 Un libro che racconta la storia dell'ascesa e della caduta di un eroe leggendario, privo dell'ultimo capitolo
- 89 Una fiala di sangue di drago
- 90 Un'antica freccia di fattura elfica
- 91 Un ago impossibile da piegare
- 92 Un'elegante spilla di fattura nanica
- 93 Una bottiglia di vino vuota con un'elegante etichetta che recita "Enoteca del Mago dei Vini, Torchietto del drago, 331422-W"

IdI00 Monile

- 94 La tessera di un mosaico dalla superficie lucida e multicolore
- 95 Un topo pietrificato
- 96 Una bandiera nera da pirata decorata con le tibie incrociate e il teschio di un drago
- 97 Un minuscolo granchio o ragno meccanico che si anima e si sposta quando nessuno lo osserva
- 98 Un vaso di vetro pieno di lardo con un'etichetta che recita: "Grasso di Grifone"
- 99 Uno scrigno di legno con il fondo di ceramica che contiene un verme vivo con una testa a ogni estremità del suo corpo
- 00 Un'urna di metallo contenente le ceneri di un eroe

Classi

Barbaro

Tratti del barbaro

Caratteristiche primarie	Forza
Dado Vita	D12 per ogni livello da barbaro
Competenze nei tiri salvezza	Forza e Costituzione
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Addestrare Animali, Atletica, Intimidire, Natura, Percezione o Sopravvivenza
Competenza nelle armi	Armi semplici e da guerra
Competenza nelle armature	Armature leggere e medie; scudi
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) Un'ascia bipenne, 4 asce, una dotazione da esploratore e 15 mo; o (B) 75 mo

Privilegi del barbaro

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Ire	Danni dell'ira	Padronanza d'armi
1	+2	Difesa senza armatura, Ira, Padronanza d'armi	2	+2	2
2	+2	Attacco irruento, Percezione del pericolo	2	+2	2
3	+2	Conoscenza primordiale, sottoclasse del barbaro	3	+2	2
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	+2	3
5	+3	Attacco extra, Movimento veloce	3	+2	3
6	+3	Privilegio della sottoclasse	4	+2	3
7	+3	Balzo istintivo, Istinto ferino	4	+2	3
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	+2	3
9	+4	Colpo brutale	4	+3	3
10	+4	Privilegio della sottoclasse	4	+3	4
11	+4	Ira implacabile	4	+3	4
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	5	+3	4
13	+5	Colpo brutale migliorato	5	+3	4
14	+5	Privilegio della sottoclasse	5	+3	4
15	+5	Ira persistente	5	+3	4
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	5	+4	4
17	+6	Colpo brutale migliorato	6	+4	4
18	+6	Potenza indomabile	6	+4	4
19	+6	Dono epico	6	+4	4
20	+6	Campione primordiale	6	+4	4

Diventare un barbaro...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche della tabella Tratti del barbaro.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da barbaro, elencati nella tabella Privilegi del barbaro.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti della tabella Tratti del barbaro: Dado Vita, competenza nelle armi da guerra e negli scudi.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da barbaro, elencati nella tabella Privilegi del barbaro.

Privilegi di classe del barbaro

Il barbaro ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del barbaro.

Livello 1: Ira

Può infondere in se stesso un potere primordiale chiamato "ira", una forza che conferisce una potenza e una resistenza straordinarie. Può entrare in ira come azione bonus se non sta indossando un'armatura pesante.

Il barbaro può entrare in ira il numero di volte indicato per il proprio livello da barbaro nella

colonna Ire della tabella Privilegi del barbaro. Per quanto riguarda gli utilizzi consumati, ne recupera uno dopo aver completato un riposo breve e li recupera tutti dopo un riposo lungo.

Quando è in atto, l'ira segue le regole indicate di seguito.

Resistenza ai danni. Un barbaro dispone di resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Danni dell'ira. Quando effettua un attacco con un'arma o con un colpo senz'armi usando Forza, e infligge danni al bersaglio, il barbaro ottiene un bonus ai danni che aumenta man mano che sale di livello, come indicato nella colonna Danni dell'ira della tabella Privilegi del barbaro.

Vantaggio nella Forza. Il barbaro dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.

Niente concentrazione o incantesimi. Il barbaro non può mantenere la concentrazione e non può lanciare incantesimi.

Durata. L'ira dura fino al termine del turno successivo del barbaro e termina anticipatamente se il barbaro indossa un'armatura pesante o è incapacitato. Se l'ira è ancora in atto nel suo turno successivo, è possibile prolungarla per un altro turno eseguendo una delle seguenti azioni:

- Effettuando un tiro per colpire contro un nemico.
- Costringendo un nemico a effettuare un tiro salvezza.
- Effettuando un'azione bonus per prolungare l'ira.

Ogni volta che l'ira viene prolungata, dura fino alla fine del turno successivo del barbaro. Si può mantenere un'ira per un massimo di 10 minuti.

Livello 1: Difesa senza armatura

Se il barbaro non indossa un'armatura, la Classe Armatura base corrisponde a 10 più i modificatori di Destrezza e Costituzione. Un barbaro può usare uno scudo e ottenere comunque questo beneficio.

Livello 1: Padronanza d'armi

Il barbaro è addestrato nell'uso delle armi, e per questo può avvalersi della proprietà di padronanza per due tipi di armi da mischia semplici o da guerra a sua scelta, come le asce bipenne e le asce. Ogni volta che termina un riposo lungo, può esercitarsi con le armi e cambiare una delle armi scelte.

Quando si raggiungono determinati livelli da barbaro, si ottiene la capacità di utilizzare le proprietà di padronanza di più tipi di armi, come indicato nella colonna Padronanza d'armi della tabella Privilegi del barbaro.

Livello 2: Percezione del pericolo

Il barbaro ottiene una percezione prodigiosa di tutto ciò che nei paraggi non è come dovrebbe essere, cosa che lo agevola quando deve evitare

i pericoli. Dispone di vantaggio nei tiri salvezza su Destrezza, a meno che non sia incapacitato.

Livello 2: Attacco irruento

Il barbaro può ignorare ogni preoccupazione per la sua difesa e attaccare in preda a una maggiore ferocia. Quando effettua il primo tiro per colpire nel suo turno, può decidere di sferrare un attacco irruento. Così facendo, fino all'inizio del suo turno successivo, dispone di vantaggio ai tiri per colpire che usano Forza; tuttavia, anche i tiri per colpire contro il barbaro dispongono di vantaggio.

Livello 3: Sottoclasse del barbaro

Il personaggio ottiene una sottoclasse del barbaro a scelta. La descrizione della sottoclasse Cammino del berserker segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da barbaro. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da barbaro attuale o a quelli inferiori.

Livello 3: Conoscenza primordiale

Il barbaro acquisisce competenza in un'altra abilità a scelta dalla lista delle abilità disponibili per i barbari di 1° livello.

Inoltre, mentre l'ira è in atto, può incanalare il potere primordiale quando compie dei tentativi per la riuscita di determinate attività; ogni volta che effettua una prova di caratteristica utilizzando una delle seguenti abilità, può effettuarla come prova di Forza anche se normalmente usa una caratteristica diversa: Acrobazia, Intimidire, Percezione, Furtività o Sopravvivenza. Quando usa questa caratteristica, la Forza rappresenta il potere primordiale che scorre nel suo corpo, affinandone l'agilità, l'orientamento e i sensi.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da barbaro.

Livello 5: Attacco extra

Quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il barbaro può attaccare due volte anziché una.

Livello 5: Movimento veloce

La velocità del barbaro aumenta di 3 metri, purché non indossi un'armatura pesante.

Livello 7: Istinto ferino

Gli istinti del barbaro sono talmente affinati da fornirgli vantaggio ai tiri per l'iniziativa.

Livello 7: Balzo istintivo

Come parte dell'azione bonus che il personaggio esegue per entrare in ira, può muoversi fino alla metà della sua velocità.

Livello 9: Colpo brutale

Usando Attacco irruento, nel proprio turno il personaggio può rinunciare a qualsiasi vantaggio su un tiro per colpire a scelta basato sulla Forza. Il tiro per colpire scelto non deve disporre di svantaggio. Se il tiro per colpire va a segno, il bersaglio subisce 1d10 di danni extra dello stesso tipo di danni inflitti dall'arma o dal colpo senz'armi, e il personaggio può causare uno degli effetti di Colpo brutale tra quelli elencati di seguito.

Colpo violento. Il bersaglio viene spinto a 4,5 metri di distanza dal personaggio. In seguito, il personaggio può muoversi fino alla metà della sua velocità in linea retta verso il bersaglio senza provocare attacchi di opportunità.

Colpo spaccaossa. La velocità del bersaglio viene ridotta di 4,5 metri fino all'inizio del turno successivo del barbaro. Un bersaglio può essere influenzato da un solo Colpo spaccaossa alla volta, quello più recente.

Livello 11: Ira implacabile

Grazie alla sua ira, il barbaro può continuare a combattere nonostante le ferite più gravi. Se scende a 0 punti ferita mentre è in preda all'ira e non è ucciso sul colpo, può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se lo supera, i punti ferita cambiano invece in un numero pari al doppio del livello da barbaro.

Ogni volta che utilizza questo privilegio dopo la prima, la CD aumenta di 5. Quando completa un riposo breve o lungo, la CD è ripristinata a 10.

Livello 13: Colpo brutale migliorato

Il barbaro ha affinato nuovi metodi per attaccare furiosamente. I seguenti effetti si aggiungono alle opzioni di Colpo brutale.

Colpo sbalorditivo. Il bersaglio subisce svantaggio al prossimo tiro salvezza e non può effettuare attacchi di opportunità fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Colpo di scissione. Prima dell'inizio del turno successivo del barbaro, il prossimo tiro per colpire effettuato da un'altra creatura contro il bersaglio ottiene un bonus di +5 al tiro. Un tiro per colpire può ottenere un solo bonus Colpo di scissione.

Livello 15: Ira persistente

Quando effettua un tiro per l'iniziativa, il barbaro può recuperare tutti gli utilizzi di ira spesi. Dopo aver recuperato gli utilizzi di ira in questo modo, non può ripetere l'azione prima di aver completato un riposo lungo.

Inoltre, la sua ira è così feroce che ora dura 10 minuti senza che debba fare nulla per prolungarla a ogni round. L'ira termina anticipatamente se il personaggio è privo di sensi (e non semplicemente incapacitato) o indossa un'armatura pesante.

Livello 17: Colpo brutale migliorato

I danni extra del Colpo brutale aumentano a 2d10. Inoltre, il barbaro può utilizzare due diversi effetti del Colpo brutale quando usa questo privilegio.

Livello 18: Potenza indomabile

Se il totale di una prova di Forza o di un tiro salvezza su Forza del barbaro è inferiore al suo punteggio di Forza, il barbaro può usare quel punteggio al posto del totale.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talent") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono dell'offensiva irresistibile.

Livello 20: Campione primordiale

Il barbaro diventa un'incarnazione del potere primordiale. Il suo punteggio di Forza e Costituzione aumenta di 4, fino a un massimo di 25.

Sottoclasse del barbaro: Cammino del berserker

Incanala l'ira in furia violenta

L'ira dei barbari che percorrono il Cammino del berserker è diretta principalmente verso la violenza. È un cammino di furia indiscriminata in cui i barbari si esaltano nel caos della battaglia, lasciando che l'ira si impadronisca di loro e li renda più forti.

Livello 3: Frenesia

Se il personaggio usa Attacco irruento mentre è in preda all'ira, infligge danni extra al primo bersaglio che colpisce nel suo turno con un attacco basato sulla Forza. Per determinare i danni extra, il personaggio tira un numero di d6 pari al suo bonus Danni dell'ira e li somma. I danni sono dello stesso tipo dell'arma o del colpo senz'armi che il personaggio ha utilizzato per l'attacco.

Livello 6: Ira incontenibile

Il barbaro non può essere affascinato o spaventato mentre è in ira. Se è affascinato o spaventato quando entra in ira, quella condizione ha fine.

Livello 10: Ritorsione

Quando il barbaro subisce danni da una creatura che si trova entro 1,5 metri da sé, può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia contro quella creatura, utilizzando un'arma o un colpo senz'armi.

Livello 14: Presenza intimidatoria

Come azione bonus, il barbaro può incutere terrore con la sua presenza minacciosa e il suo potere primordiale. Quando lo fa, ogni creatura a scelta del personaggio in un'emanazione del raggio di 9 metri di cui il personaggio è il punto di origine deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD pari a 8 + il modificatore di Forza del barbaro + il bonus di competenza). Se lo fallisce, la creatura è spaventata per 1 minuto. Alla fine del turno di ogni creatura spaventata, la creatura ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo un utilizzo dell'ira (nessuna azione richiesta).

Bardo

Tratti del bardo

Caratteristiche primarie	Carisma
Dado Vita	D8 per ogni livello da bardo
Competenze nei tiri salvezza	Destrezza e Carisma
Competenze nelle abilità	Tre abilità a scelta (vedi "Come si gioca")
Competenza nelle armi	Armi semplici
Competenze negli strumenti	Tre strumenti musicali a scelta (vedi "Equipaggiamento")
Competenza nelle armature	Armature leggere
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) Un'armatura di cuoio, 2 pugnali, uno strumento musicale (a scelta), una dotazione da intrattenitore e 19 mo; o (B) 90 mo

Diventare un bardo...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche della tabella Tratti del bardo.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da bardo, elencati nella tabella Privilegi del bardo.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti della tabella Tratti del bardo: Dado Vita, competenza in un'abilità a scelta, competenza in uno strumento musicale a scelta e competenza nelle armature leggere.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da bardo, elencati nella tabella Privilegi del bardo. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del bardo

Il bardo ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del bardo.

Livello 1: Ispirazione bardica

Un bardo può ispirare gli altri in maniera soprannaturale tramite le parole, la musica o la danza. Questa ispirazione è rappresentata dal dado di Ispirazione bardica, un d6.

Utilizzare l'Ispirazione bardica. Come azione bonus, il bardo può ispirare un'altra creatura entro 18 metri da sé che può vederlo o sentirlo. Quella creatura ottiene uno dei suoi dadi di Ispirazione

Privilegi del bardo

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Dado bardico	Trucchetti	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantesimi, Ispirazione bardica	D6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Maestria, Factotum	D6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sottoclasse del bardo	D6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	D6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Fonte di ispirazione	D8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Privilegio della sottoclasse	D8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Controfascino	D8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	D8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Maestria	D8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Segreti magici	D10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	D10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	D10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	D10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Privilegio della sottoclasse	D10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	D12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	D12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	D12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Ispirazione superiore	D12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dono epico	D12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Parole della creazione	D12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

bardica. Una creatura può possedere un solo dado di Ispirazione bardica alla volta.

Una volta entro l'ora successiva, quando fallisce una prova con d20, la creatura può tirare il dado di Ispirazione bardica e aggiungere il risultato al d20, trasformando potenzialmente il fallimento in un successo. Un dado di Ispirazione bardica viene speso quando viene tirato.

Numero di utilizzi. Il bardo può conferire un dado di Ispirazione bardica un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Carisma (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Ai livelli superiori. Il dado di Ispirazione bardica cambia quando si raggiungono determinati livelli da bardo, come indicato nella colonna Dado bardico della tabella Privilegi del bardo. Il dado diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10° livello e un d12 al 15° livello.

Livello 1: Incantesimi

Il bardo impara a lanciare incantesimi attraverso le arti bardiche. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicare tali regole agli incantesimi da bardo, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Un bardo conosce due trucchetti a scelta tratti dalla lista degli incantesimi da bardo. Sono consigliati *beffa crudele* e *luci danzanti*.

Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da bardo, può sostituire uno dei suoi trucchetti con un altro trucchetto a scelta dalla lista degli incantesimi da bardo.

Quando il personaggio raggiunge il 4° e il 10° livello da bardo, impara un altro trucchetto a scelta dalla lista degli incantesimi da bardo, come

indicato nella colonna Trucchetti della tabella Privilegi del bardo.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del bardo mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, sceglie quattro incantesimi di 1° livello dalla lista degli incantesimi da bardo. Sono consigliati *charme su persone*, *spruzzo colorato*, *sussurri dissonanti* e *parola guaritrice*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che si ottengono livelli da bardo, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del bardo. Ogni volta che il numero cresce, il bardo deve scegliere altri incantesimi dalla lista degli incantesimi da bardo finché il numero di incantesimi sulla sua lista non combacia con quello mostrato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di un bardo di 3° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione.

Se un altro privilegio del bardo gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da bardo.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando ottiene un livello da bardo, il personaggio può sostituire un incantesimo sulla propria lista con un altro incantesimo da bardo di cui possiede degli slot.

Caratteristica da incantatore. Carisma è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da bardo.

Focus da incantatore. Un bardo può usare uno strumento musicale come focus da incantatore per i suoi incantesimi da bardo.

Livello 2: Maestria

Il bardo ottiene Maestria (vedi "Glossario delle regole") in due abilità a scelta in cui ha competenza. Sono consigliate Intrattenere e Persuasione se il personaggio ha competenza in queste due.

Al livello 9, il bardo ottiene Maestria in altre due abilità a scelta in cui ha competenza.

Livello 2: Factotum

Il bardo può aggiungere metà del suo bonus di competenza (arrotondato per difetto) a qualsiasi prova di caratteristica effettuata che utilizzi competenza in un'abilità che non ha ancora appreso e che non utilizzi il suo bonus di competenza.

Per esempio, se effettua una prova di Forza (Atletica) ed è privo di competenza in Atletica, può aggiungere metà del suo bonus di competenza alla prova.

Livello 3: Sottoclasse del bardo

Il personaggio ottiene una sottoclasse del bardo a scelta. La descrizione della sottoclasse Collegio della Sapienza segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da bardo. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da bardo attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da bardo.

Livello 5: Fonte di ispirazione

Il bardo recupera tutti i suoi utilizzi spesi di Ispirazione bardica quando completa un riposo breve o lungo.

Inoltre, può spendere uno slot incantesimo (nessuna azione richiesta) per recuperare un utilizzo speso di Ispirazione bardica.

Livello 7: Controfascino

Il bardo ottiene la capacità di usare note musicali o parole del potere per interferire negli effetti di influenza mentale. Se il bardo o una creatura entro 9 metri da lui fallisce un tiro salvezza contro un effetto che applica la condizione affascinato o spaventato, il bardo può usare una reazione per far sì che il tiro salvezza venga ripetuto e che il nuovo tiro disponga di vantaggio.

Livello 10: Segreti magici

Il bardo ha attinto ai segreti provenienti da una vasta gamma di tradizioni magiche. Ogni volta che il personaggio raggiunge un livello da bardo (incluso il livello attuale) e il numero di incantesimi preparati nella tabella Privilegi del bardo aumenta, il personaggio può scegliere un nuovo incantesimo preparato qualsiasi dalle liste degli incantesimi da bardo, chierico, druido e mago. Per il personaggio, gli incantesimi scelti contano come incantesimi da bardo (vedi la sezione di ciascuna classe per i rispettivi incantesimi). Inoltre, ogni volta che sostituisce un incantesimo preparato per la propria classe, può farlo con un incantesimo di queste liste.

Livello 18: Ispirazione superiore

Quando il bardo tira per l'iniziativa, se ha meno di due utilizzi di Ispirazione bardica, li recupera finché non ne ha due.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del richiamo degli incantesimi.

Livello 20: Parole della creazione

Il bardo padroneggia due Parole della creazione: le parole della vita e della morte. Pertanto, gli incantesimi *parola del potere guarire* e *parola del potere uccidere* sono sempre considerati preparati. Quando lancia uno dei due incantesimi, il bardo può bersagliare una seconda creatura se questa si trova entro 3 metri dal primo bersaglio.

Lista degli incantesimi da bardo

Questa sezione presenta la lista degli incantesimi del bardo. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Trucchetti (incantesimi da bardo di livello 0)

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Beffa crudele</i>	Ammaliamento	—
<i>Colpo accurato</i>	Divinazione	—
<i>Illusione minore</i>	Illusione	—
<i>Luce splendente</i>	Invocazione	—
<i>Luce</i>	Invocazione	—
<i>Luci danzanti</i>	Illusione	C
<i>Mano magica</i>	Evocazione	—
<i>Messaggio</i>	Trasmutazione	—
<i>Prestidigitazione</i>	Trasmutazione	—
<i>Riparare</i>	Trasmutazione	—

Incantesimi da bardo di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Amicizia con gli animali</i>	Ammaliamento	—
<i>Anatema</i>	Ammaliamento	C
<i>Caduta morbida</i>	Trasmutazione	—
<i>Camuffare se stesso</i>	Illusione	—
<i>Charme su persone</i>	Ammaliamento	—
<i>Comando</i>	Ammaliamento	—
<i>Comprensione dei linguaggi</i>	Divinazione	R

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Cura ferite</i>	Abiurazione	—
<i>Eroismo</i>	Ammaliamento	C
<i>Identificare</i>	Divinazione	R, M
<i>Immagine silenziosa</i>	Illusione	C
<i>Individuazione del magico</i>	Divinazione	C, R
<i>Luminescenza</i>	Invocazione	C
<i>Onda tonante</i>	Invocazione	—
<i>Parlare con gli animali</i>	Divinazione	R
<i>Parola guaritrice</i>	Abiurazione	—
<i>Passo veloce</i>	Trasmutazione	—
<i>Risata incontenibile</i>	Ammaliamento	C
<i>Scritto illusorio</i>	Illusione	R, M
<i>Servitore inosservato</i>	Evocazione	R
<i>Sonno</i>	Ammaliamento	C
<i>Spruzzo colorato</i>	Illusione	—
<i>Sussurri dissonanti</i>	Ammaliamento	—

Incantesimi da bardo di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aiuto</i>	Abiurazione	—
<i>Animale messaggero</i>	Ammaliamento	R
<i>Blocca persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Bocca magica</i>	Illusione	R, M
<i>Calmare emozioni</i>	Ammaliamento	C
<i>Caratteristica potenziata</i>	Trasmutazione	C
<i>Cecità/sordità</i>	Trasmutazione	—
<i>Estasiare</i>	Ammaliamento	C
<i>Frantumare</i>	Invocazione	—
<i>Immagine speculare</i>	Illusione	—
<i>Individuazione dei pensieri</i>	Divinazione	C
<i>Ingrandire/Ridurre</i>	Trasmutazione	C
<i>Invisibilità</i>	Illusione	C
<i>Localizza animali o vegetali</i>	Divinazione	R
<i>Localizza oggetto</i>	Divinazione	C
<i>Riscaldare il metallo</i>	Trasmutazione	C
<i>Ristorare inferiore</i>	Abiurazione	—
<i>Scassinare</i>	Trasmutazione	—
<i>Silenzo</i>	Illusione	C, R
<i>Suggestione</i>	Ammaliamento	C
<i>Vedere invisibilità</i>	Divinazione	—
<i>Zona di verità</i>	Ammaliamento	—

Incantesimi da bardo di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Anti-individuazione</i>	Abiurazione	M
<i>Capanna</i>	Invocazione	R
<i>Chiaroveggenza</i>	Divinazione	C, M
<i>Crescita vegetale</i>	Trasmutazione	—
<i>Dissolvi magie</i>	Abiurazione	—
<i>Glifo di interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Immagine maggiore</i>	Illusione	C
<i>Inviare</i>	Divinazione	—
<i>Lentezza</i>	Trasmutazione	C
<i>Linguaggi</i>	Divinazione	—
<i>Nube maleodorante</i>	Evocazione	C
<i>Parlare con i morti</i>	Necromanzia	—
<i>Parlare con i vegetali</i>	Trasmutazione	—
<i>Parola guaritrice di massa</i>	Abiurazione	—
<i>Paura</i>	Illusione	C
<i>Scagliare maledizione</i>	Necromanzia	C
<i>Trama ipnotica</i>	Illusione	C

Incantesimi da bardo di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Allucinazione mortale</i>	Illusione	C
<i>Charme sui mostri</i>	Ammaliamento	—
<i>Compulsione</i>	Ammaliamento	C
<i>Confusione</i>	Ammaliamento	C
<i>Invisibilità superiore</i>	Illusione	C
<i>Libertà di movimento</i>	Abiurazione	—
<i>Localizza creatura</i>	Divinazione	C
<i>Metamorfosi</i>	Trasmutazione	C
<i>Porta dimensionale</i>	Evocazione	—
<i>Terreno illusorio</i>	Illusione	—

Incantesimi da bardo di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Animare oggetti</i>	Trasmutazione	C
<i>Blocca mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Cerchio di teletrasporto</i>	Evocazione	M
<i>Conoscenza delle leggende</i>	Divinazione	M
<i>Costrizione</i>	Ammaliamento	—
<i>Cura ferite di massa</i>	Abiurazione	—
<i>Dominare persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Fuorviare</i>	Illusione	C
<i>Legame planare</i>	Abiurazione	M
<i>Legame telepatico</i>	Divinazione	R
<i>Modificare memoria</i>	Ammaliamento	C

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Rianimare morti</i>	Necromanzia	M
<i>Ristorare superiore</i>	Abiurazione	M
<i>Risveglio</i>	Trasmutazione	M
<i>Scrutare</i>	Divinazione	C, M
<i>Sembrare</i>	Illusione	—
<i>Sogno</i>	Illusione	—

Incantesimi da bardo di 6° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Banchetto degli eroi</i>	Evocazione	M
<i>Danza irresistibile</i>	Ammaliamento	C
<i>Illusione programmata</i>	Illusione	M
<i>Scopri il percorso</i>	Divinazione	C, M
<i>Sguardo penetrante</i>	Necromanzia	C
<i>Suggestione di massa</i>	Ammaliamento	—
<i>Vigilanza e interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Visione del vero</i>	Divinazione	M

Incantesimi da bardo di 7° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Forma eterea</i>	Evocazione	—
<i>Gabbia di forza</i>	Invocazione	C, M
<i>Immagine proiettata</i>	Illusione	C, M
<i>Miraggio arcano</i>	Illusione	—
<i>Reggia meravigliosa</i>	Evocazione	M
<i>Resurrezione</i>	Necromanzia	M
<i>Rigenerazione</i>	Trasmutazione	—
<i>Simbolo</i>	Abiurazione	M
<i>Spada arcana</i>	Invocazione	C, M
<i>Spruzzo prismatico</i>	Invocazione	—
<i>Teletrasporto</i>	Evocazione	—

Incantesimi da bardo di 8° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Antipatia/Simpatia</i>	Ammaliamento	—
<i>Disorientare</i>	Ammaliamento	—
<i>Dominare mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Loquacità</i>	Ammaliamento	—
<i>Parola del potere stordire</i>	Ammaliamento	—
<i>Vuoto mentale</i>	Abiurazione	—

Incantesimi da bardo di 9° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Metamorfosi pura</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro prismatico</i>	Abiurazione	—
<i>Parola del potere guarire</i>	Ammaliamento	—
<i>Parola del potere uccidere</i>	Ammaliamento	—
<i>Previsione</i>	Divinazione	—

Sottoclasse del bardo: Collegio della Sapienza

Scandaglia le profondità della conoscenza magica

I bardi del Collegio della Sapienza accumulano incantesimi e segreti da varie fonti, come tomi accademici, riti mistici e racconti della tradizione contadina. I membri del collegio si riuniscono nelle biblioteche e nelle università per condividere la loro sapienza con gli altri. Si incontrano anche in occasione di feste popolari e ricevimenti di stato, dove possono denunciare casi di corruzione, smascherare bugie e farsi beffe dei più pomposi esponenti delle autorità.

Livello 3: Competenze bonus

Il bardo acquisisce competenza in tre abilità a scelta.

Livello 3: Parole taglienti

Il bardo impara a fare buon uso del suo ingegno per distrarre, confondere e fiaccare la determinazione e la competenza altrui in maniera soprannaturale.

Quando una creatura che il bardo è in grado di vedere situata entro 18 metri da sé effettua un tiro per i danni, o supera una prova di caratteristica o un tiro per colpire, il bardo può usare una reazione per spendere un'utilizzo di Ispirazione bardica; il bardo tira il dado di Ispirazione bardica e sottrae il numero ottenuto dal tiro della creatura, riducendo il danno o trasformando potenzialmente il successo in un fallimento.

Livello 6: Scoperte magiche

Il bardo apprende due incantesimi a scelta che possono far parte della lista degli incantesimi del chierico, del druido o del mago o di una loro combinazione (vedi la sezione di ciascuna classe per i rispettivi incantesimi). L'incantesimo scelto deve essere un trucchetto o un incantesimo per il quale il personaggio dispone di slot incantesimo, come indicato nella tabella Privilegi del bardo.

Gli incantesimi scelti sono sempre considerati preparati e ogni volta che il personaggio ottiene un livello da bardo può sostituire uno degli incantesimi con un altro che soddisfi questi requisiti.

Livello 14: Abilità impareggiabile

Quando un bardo effettua una prova di caratteristica o un tiro per colpire e fallisce, può spendere un'utilizzo di Ispirazione bardica; se lo fa, tira un dado di Ispirazione bardica e aggiunge il risultato ottenuto al d20, trasformando potenzialmente il fallimento in un successo. In caso di fallimento, l'Ispirazione bardica non viene consumata.

Chierico

Tratti del chierico

Caratteristiche primarie	Saggezza
Dado Vita	D8 per ogni livello da chierico
Competenze nei tiri salvezza	Saggezza e Carisma
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione o Storia
Competenza nelle armi	Armi semplici
Competenza nelle armature	Armature leggere e medie; scudi
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) Un giaco di maglia, uno scudo, una mazza, un simbolo sacro, una dotazione da sacerdote e 7 mo; o (B) 110 mo

Diventare un chierico...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche della tabella Tratti del chierico.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da chierico, elencati nella tabella Privilegi del chierico.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti della tabella Tratti del chierico: Dado Vita, competenza nelle armature leggere, medie e negli scudi.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da chierico, elencati nella tabella Privilegi del chierico. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del chierico

Il chierico ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del chierico.

Livello 1: Incantesimi

Il chierico impara a lanciare incantesimi attraverso la preghiera e la meditazione. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicarle agli incantesimi del chierico, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Il chierico conosce tre trucchetti a scelta tratti dalla lista degli incantesimi da chierico. Sono consigliati *guida*, *fiamma sacra* e *taumaturgia*.

Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da chierico, può sostituire uno dei suoi trucchetti con un altro trucchetto a scelta dalla lista degli incantesimi da chierico.

Quando il personaggio raggiunge il 4° e il 10° livello da chierico, impara un altro trucchetto a scelta dalla lista degli incantesimi da chierico, come indicato nella colonna Trucchetti della tabella Privilegi del chierico.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del chierico mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, sceglie quattro incantesimi di 1° livello dalla lista degli incantesimi da chierico. Sono consigliati *benedizione*, *cura ferite*, *dardo tracciante* e *scudo della fede*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da chierico, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del chierico. Ogni volta che il numero cresce, il chierico deve scegliere altri incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico finché il numero di incantesimi sulla sua lista non combacia con quello mostrato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di un chierico di 3° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione.

Se un altro privilegio del chierico gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da chierico.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando il chierico completa un riposo lungo, può modificare la sua lista di incantesimi preparati, sostituendo quelli che preferisce con altri incantesimi da chierico di cui possiede degli slot incantesimo.

Caratteristica da incantatore. Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da chierico.

Focus da incantatore. Il chierico può usare un simbolo sacro come focus da incantatore per i suoi incantesimi da chierico.

Livello 1: Ordine divino

Il chierico si dedica a uno dei seguenti ruoli sacri a scelta.

Protettore. Addestrato a combattere, il chierico ha acquisito competenza con le armi da guerra e con le armature pesanti.

Privilegi del chierico

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Incanalare divinità	Trucchetti	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantesimi, Ordine divino	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Incanalare divinità	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sottoclasse del chierico	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Bruciare i non morti	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Privilegio della sottoclasse	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Colpi benedetti	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intervento divino	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Colpi benedetti migliorati	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Privilegio della sottoclasse	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dono epico	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervento divino superiore	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Taumaturgo. Il chierico conosce un trucchetto extra dalla lista degli incantesimi da chierico. Inoltre, la connessione mistica con il divino gli conferisce un bonus alle prove di Intelligenza (Arcano o Religione). Il bonus è pari al suo modificatore di Saggezza (minimo di +1).

Livello 2: Incanalare divinità

Il chierico può incanalare l'energia divina direttamente dai Piani Esterni, usandola per alimentare gli effetti magici. Un chierico parte con due effetti: scintilla divina e scacciare non morti, ciascuno descritto di seguito. Ogni volta che il personaggio usa Incanalare divinità di questa classe, è possibile scegliere l'effetto desiderato della classe. Con livelli superiori da chierico si ottengono opzioni di effetto aggiuntive.

Il chierico può usare Incanalare divinità due volte. Per quanto riguarda gli utilizzi consumati, ne recupera uno dopo aver completato un riposo breve e li recupera tutti dopo un riposo lungo. Quando il personaggio raggiunge determinati livelli da chierico, ottiene degli usi aggiuntivi, come mostrato nella colonna Incanalare divinità della tabella Privilegi del chierico.

Se un effetto di Incanalare divinità richiede un tiro salvezza, la CD equivale alla CD del tiro salvezza sull'incantesimo del privilegio Incantesimi di questa classe.

Scintilla divina. Come azione di Magia, il chierico punta il simbolo sacro verso una creatura entro 9 metri e che si trova nel suo campo visivo e concentra l'energia divina su di essa. Poi, tira 1d8 e aggiunge il suo modificatore di Saggezza. Ripristina i punti ferita della creatura di un numero

pari a quello del totale o costringe la creatura a effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, la creatura subisce danni necrotici o radiosi (a scelta) pari al risultato del tiro. Se invece lo supera, subisce la metà di quei danni (arrotondati per difetto).

Il personaggio tira un d8 aggiuntivo quando raggiunge il 7° (2d8), il 13° (3d8) e il 18° (4d8) livello da chierico.

Scacciare non morti. Come azione di Magia, il chierico brandisce il simbolo sacro e condanna le creature non morte. Ogni non morto a scelta entro 9 metri dal chierico deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, è spaventata e incapacitata per 1 minuto. Per tutta la durata, la creatura cerca di allontanarsi il più possibile dal chierico durante i suoi turni. L'effetto termina anticipatamente se la creatura subisce danni, o se il chierico è incapacitato o morto.

Livello 3: Sottoclasse del chierico

Il personaggio ottiene una sottoclasse del chierico a scelta. La descrizione della sottoclasse Dominio della Vita segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da chierico. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da chierico attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talent") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da chierico.

Livello 5: Bruciare i non morti

Ogni volta che il chierico usa scacciare non morti, può tirare un numero di d8 pari al modificatore di Saggezza (minimo di 1d8) e sommarli. Ogni non morto che fallisce il tiro salvezza contro quell'utilizzo di scacciare non morti subisce danni radiosi pari alla somma dei tiri. I danni non interrompono l'effetto di Scacciare non morti.

Livello 7: Colpi benedetti

In battaglia, il chierico è permeato di potere divino e ottiene una delle seguenti opzioni a scelta (se ottiene entrambe le opzioni da una sottoclasse del chierico di un manuale più vecchio, usa solo l'opzione scelta per questo privilegio).

Colpo divino. Una volta per ogni suo turno, quando il chierico colpisce una creatura con un tiro per colpire usando un'arma, può far sì che il bersaglio subisca 1d8 danni necrotici o radiosi extra (a scelta).

Incantesimi potenti. Il personaggio aggiunge il suo modificatore di Saggezza al danno che infligge con qualsiasi truccetto da chierico.

Livello 10: Intervento divino

Il chierico può invocare una divinità o un pantheon affinché intervenga a suo favore. Come azione di Magia, sceglie un incantesimo da chierico qualsiasi di 5° livello o inferiore che non richieda una reazione per essere lanciato. Come parte della stessa azione, il chierico lancia quell'incantesimo senza spendere uno slot incantesimo o senza avere bisogno di componenti materiali. Non può riutilizzare questo privilegio prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 14: Colpi benedetti migliorati

L'opzione scelta per i Colpi benedetti diventa più potente.

Colpo divino. I danni extra del Colpo divino aumentano a 2d8.

Incantesimi potenti. Quando lancia un truccetto da chierico infliggendo danni a una creatura, il chierico può infondere vitalità in se stesso o in un'altra creatura entro 18 metri da sé, concedendo un numero di punti ferita temporanei pari al doppio del suo modificatore di Saggezza.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talent") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del fato.

Livello 20: Intervento divino superiore

Il chierico può invocare un intervento divino ancora più potente. Quando usa il privilegio Intervento divino, può scegliere *desiderio* tra gli incantesimi. Se lo fa, non può usare di nuovo Intervento divino finché non completa 2d4 riposi lunghi.

Lista degli incantesimi da chierico

Questa sezione presenta la lista di incantesimi da chierico. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Trucchetti (incantesimi da chierico di livello 0)

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Fiamma sacra</i>	Invocazione	—
<i>Guida</i>	Divinazione	C
<i>Luce</i>	Invocazione	—
<i>Resistenza</i>	Abiurazione	C

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Riparare</i>	Trasmutazione	—
<i>Salvare i morenti</i>	Necromanzia	—
<i>Taumaturgia</i>	Trasmutazione	—

Incantesimi da chierico di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Anatema</i>	Ammaliamento	C
<i>Benedizione</i>	Ammaliamento	C, M
<i>Comando</i>	Ammaliamento	—
<i>Creare o distruggere acqua</i>	Trasmutazione	—
<i>Cura ferite</i>	Abiurazione	—
<i>Dardo tracciante</i>	Invocazione	—
<i>Individuazione del bene e del male</i>	Divinazione	C
<i>Individuazione del magico</i>	Divinazione	C, R
<i>Individuazione delle malattie e dei veleni</i>	Divinazione	C, R
<i>Infliggi ferite</i>	Necromanzia	—
<i>Parola guaritrice</i>	Abiurazione	—
<i>Protezione dal bene e dal male</i>	Abiurazione	C, M
<i>Purificare cibo e bevande</i>	Trasmutazione	R
<i>Santuario</i>	Abiurazione	—
<i>Scudo della fede</i>	Abiurazione	C

Incantesimi da chierico di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aiuto</i>	Abiurazione	—
<i>Arma spirituale</i>	Invocazione	C
<i>Blocca persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Calmare emozioni</i>	Ammaliamento	C
<i>Caratteristica potenziata</i>	Trasmutazione	C
<i>Cecità/sordità</i>	Trasmutazione	—
<i>Fiamma perenne</i>	Invocazione	M
<i>Localizza oggetto</i>	Divinazione	C
<i>Pregheira di guarigione</i>	Abiurazione	—
<i>Presagio</i>	Divinazione	R, M
<i>Protezione dai veleni</i>	Abiurazione	—
<i>Riposo inviolato</i>	Necromanzia	R, M
<i>Ristorare inferiore</i>	Abiurazione	—
<i>Scopri trappole</i>	Divinazione	—
<i>Silenzio</i>	Illusione	C, R
<i>Vincolo di interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Zona di verità</i>	Ammaliamento	—

Incantesimi da chierico di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Animare morti</i>	Necromanzia	—
<i>Camminare sull'acqua</i>	Trasmutazione	R
<i>Cerchio magico</i>	Abiurazione	M
<i>Chiaroveggenza</i>	Divinazione	C, M
<i>Creare cibo e acqua</i>	Evocazione	—
<i>Dissolvi magie</i>	Abiurazione	—
<i>Faro di speranza</i>	Abiurazione	C
<i>Fondersi nella pietra</i>	Trasmutazione	R
<i>Glifo di interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Guardiani spirituali</i>	Evocazione	C
<i>Inviare</i>	Divinazione	—
<i>Linguaggi</i>	Divinazione	—
<i>Luce diurna</i>	Invocazione	—
<i>Parlare con i morti</i>	Necromanzia	—
<i>Parola guaritrice di massa</i>	Abiurazione	—
<i>Protezione dall'energia</i>	Abiurazione	C
<i>Rimuovi maledizione</i>	Abiurazione	—
<i>Rinascita</i>	Necromanzia	M
<i>Scagliare maledizione</i>	Necromanzia	C

Incantesimi da chierico di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aura di vita</i>	Abiurazione	C
<i>Controllare acqua</i>	Trasmutazione	C
<i>Divinazione</i>	Divinazione	R, M
<i>Esilio</i>	Abiurazione	C
<i>Guardiano della fede</i>	Evocazione	—
<i>Interdizione alla morte</i>	Abiurazione	—
<i>Libertà di movimento</i>	Abiurazione	—
<i>Localizza creatura</i>	Divinazione	C
<i>Scolpire pietra</i>	Trasmutazione	—

Incantesimi da chierico di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Colpo infuocato</i>	Invocazione	—
<i>Comunione</i>	Divinazione	R
<i>Conoscenza delle leggende</i>	Divinazione	M
<i>Contagio</i>	Necromanzia	—
<i>Costrizione</i>	Ammaliamento	—
<i>Cura ferite di massa</i>	Abiurazione	—
<i>Dissolvi il bene e il male</i>	Abiurazione	C
<i>Legame planare</i>	Abiurazione	M
<i>Piaga degli insetti</i>	Evocazione	C
<i>Rianimare morti</i>	Necromanzia	M

Incantesimo	Scuola	Speciale
Ristorare superiore	Abiurazione	M
Santificare	Abiurazione	M
Scrutare	Divinazione	C, M

Incantesimi da chierico di 6° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Alleato planare	Evocazione	—
Bagliore solare	Invocazione	C
Banchetto degli eroi	Evocazione	M
Barriera di lame	Invocazione	C
Creare non morti	Necromanzia	M
Ferire	Necromanzia	—
Guarigione	Abiurazione	—
Parola del ritiro	Evocazione	—
Proibizione	Abiurazione	R, M
Scopri il percorso	Divinazione	C, M
Visione del vero	Divinazione	M

Incantesimi da chierico di 7° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Evoca celestiale	Evocazione	C
Forma eterea	Evocazione	—
Parola divina	Invocazione	—
Resurrezione	Necromanzia	M
Rigenerazione	Trasmutazione	—
Simbolo	Abiurazione	M
Spostamento planare	Evocazione	M
Tempesta di fuoco	Invocazione	—

Incantesimi da chierico di 8° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Aura sacra	Abiurazione	C, M
Campo anti-magia	Abiurazione	C
Controllare tempo atmosferico	Trasmutazione	C
Esplosione solare	Invocazione	—
Terremoto	Trasmutazione	C

Incantesimi da chierico di 9° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Guarigione di massa	Abiurazione	—
Parola del potere guarire	Ammaliamento	—
Portale	Evocazione	C, M
Proiezione astrale	Necromanzia	M
Resurrezione pura	Necromanzia	M

Sottoclasse del chierico: Dominio della Vita

Allevia le ferite del mondo

Il Dominio della Vita si concentra sull'energia positiva che aiuta a sostenere ogni essere vivente del multiverso. I chierici che attingono a questo dominio sono maestri della guarigione e usano la forza vitale per curare molte ferite.

L'esistenza stessa si basa sull'energia positiva associata a questo dominio, rendendolo adatto a pressoché qualsiasi tradizione religiosa. Questo dominio è associato in particolare alle divinità dell'agricoltura, agli dèi della guarigione o della resistenza e agli dèi della casa e della comunità. La magia di questo dominio viene cercata anche dagli ordini religiosi dei guaritori.

Livello 3: Discepolo della vita

Quando un incantesimo lanciato dal chierico con uno slot incantesimo ripristina i punti ferita di una creatura, quella creatura recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi nel turno in cui l'incantesimo viene lanciato. I punti ferita aggiuntivi sono pari a 2 più il livello dello slot incantesimo.

Livello 3: Incantesimi del Dominio della Vita

La connessione con questo dominio divino permette al chierico di avere sempre pronti alcuni incantesimi. Quando il chierico raggiunge un livello specificato nella tabella Incantesimi del Dominio della Vita, gli incantesimi lì elencati sono considerati come preparati.

Incantesimi del Dominio della Vita

Livello da chierico	Incantesimi preparati
3	Aiuto, benedizione, cura ferite e ristorare inferiore
5	Parola guaritrice di massa e rinascita
7	Aura di vita e interdizione alla morte
9	Ristorare superiore e cura ferite di massa

Livello 3: Preservare vita

Come azione di Magia, il chierico brandisce il suo simbolo sacro e spende un'utilizzo di Incanalare divinità per evocare un flusso di energia curativa che può ripristinare un numero di punti ferita pari a cinque volte il suo livello da chierico. Il personaggio sceglie delle creature sanguinanti entro 9 metri da sé (incluso se stesso) e divide quei punti ferita tra loro. Questo privilegio può ripristinare un ammontare di punti ferita di una creatura che la riporti a non più della metà dei suoi punti ferita massimi.

Livello 6: Guaritore benedetto

Gli incantesimi curativi che il chierico lancia sugli altri guariscono anche il chierico stesso. Subito dopo aver lanciato un incantesimo con uno slot incantesimo che ripristina i punti ferita di una o più creature diverse da se stesso, il chierico recupera punti ferita pari a 2 più il livello dello slot incantesimo.

Livello 17: Guarigione suprema

Quando il chierico sta per lanciare normalmente uno o più dadi per ripristinare i punti ferita di una creatura con un incantesimo o con Incanalare divinità, anziché tirare quei dadi per la guarigione, usa il numero più alto possibile per ogni dado. Ad esempio, invece di ripristinare 2d6 punti ferita di una creatura con un incantesimo, un chierico ne ripristina 12.

Druido

Tratti del druido

Caratteristiche primarie	Saggezza
Dado Vita	D8 per ogni livello da druido
Competenze nei tiri salvezza	Intelligenza e Saggezza
Competenze nelle abilità	<i>Due a scelta tra:</i> Addestrare animali, Arcano, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione, Religione o Sopravvivenza
Competenza nelle armi	Armi semplici
Competenze negli strumenti	Borsa da erborista
Competenza nelle armature	Armature leggere e scudi
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) Un'armatura di cuoio, uno scudo, un falcetto, focus druidico (bastone ferrato), una dotazione da esploratore, una borsa da erborista e 9 mo; o (B) 50 mo

Diventare un druido...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche della tabella Tratti del druido.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da druido, elencati nella tabella Privilegi del druido.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti della tabella Tratti del druido: Dado Vita e competenza nelle armature leggere e negli scudi.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da druido, elencati nella tabella Privilegi del druido. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del druido

Il druido ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del druido.

Livello 1: Incantesimi

Il druido ha imparato a lanciare incantesimi attraverso lo studio delle forze mistiche della natura. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicarle agli

Privilegi del druido

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Forma selvatica	Trucchetti	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druidico, Incantesimi e Ordine primordiale	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Compagno selvatico, Forma selvatica	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sottoclasse del druido	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Rinascita selvatica	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Privilegio della sottoclasse	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Furia elementale	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Privilegio della sottoclasse	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Privilegio della sottoclasse	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Furia elementale migliorata	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Incantesimi bestiali	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dono epico	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Arcidruido	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

incantesimi del druido, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Un druido conosce due trucchetti a scelta tratti dalla lista degli incantesimi da druido. Sono consigliati *artificio druidico* e *produrre fiamma*.

Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da druido, può sostituire uno dei suoi trucchetti con un altro trucchetto a scelta dalla lista degli incantesimi da druido.

Quando il personaggio raggiunge il 4° e il 10° livello da druido, impara un altro trucchetto a scelta dalla lista degli incantesimi da druido, come indicato nella colonna Trucchetti della tabella Privilegi del druido.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del druido mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri

incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore.

Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, il personaggio sceglie quattro incantesimi di 1° livello dalla lista degli incantesimi da druido. Sono consigliati *amicizia con gli animali*, *cura ferite*, *luminescenza* e *onda tonante*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da druido, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del druido. Ogni volta che il numero cresce, il druido deve scegliere altri incantesimi dalla lista degli incantesimi da druido finché il numero di incantesimi sulla sua lista non

combacia con quello mostrato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di un druido di 3° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione.

Se un altro privilegio del druido gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da druido.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando il druido completa un riposo lungo, può modificare la sua lista di incantesimi preparati, sostituendo quelli che preferisce con altri incantesimi da druido cui possiede degli slot incantesimo.

Caratteristica da incantatore. Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da druido.

Focus da incantatore. Il druido può usare un focus druidico come focus da incantatore per i suoi incantesimi da druido.

Livello 1: Druidico

Un druido conosce il Druidico, la lingua segreta del suo ordine. Imparando questa lingua antica, ha sbloccato anche la magia della comunicazione con gli animali; l'incantesimo *parlare con gli animali* è sempre considerato preparato.

Il druido può usare il Druidico per lasciare messaggi nascosti. Il druido e coloro che conoscono il Druidico sono in grado di individuare tali messaggi automaticamente. Altri possono notare la presenza di un messaggio superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, ma non possono decifrarlo senza l'aiuto della magia.

Livello 1: Ordine primordiale

Il druido si dedica a uno dei seguenti ruoli sacri a scelta.

Mago. Il druido conosce un truccetto extra dalla lista degli incantesimi da druido. Inoltre, la connessione mistica con natura gli conferisce un bonus alle prove di Intelligenza (Arcano o Natura). Il bonus è pari al suo modificatore di Saggezza (bonus minimo di +1).

Custode. Addestrato a combattere, il druido ha acquisito competenza con le armi da guerra e con le armature medie.

Livello 2: Forma selvatica

La forza della natura permette al druido di assumere la forma di un animale. Come azione bonus, il druido assume le sembianze di una bestia di cui ha appreso la forma per questo privilegio (vedi "Forme conosciute" di seguito). Rimane in quella forma per un numero di ore pari alla metà del livello da druido o finché non utilizza di nuovo Forma

selvatica, o non è incapacitato o morto. Il druido può anche abbandonare la forma da animale antipatamente come azione bonus.

Numero di utilizzi. Il druido può utilizzare Forma selvatica due volte. Per quanto riguarda gli utilizzi consumati, ne recupera uno dopo aver completato un riposo breve e li recupera tutti dopo un riposo lungo.

Quando il personaggio raggiunge determinati livelli da druido, ottiene degli usi aggiuntivi, come mostrato nella colonna Forma selvatica della tabella Privilegi del druido.

Forme conosciute. Per questo privilegio, il druido conosce quattro forme bestiali scelte tra le schede delle statistiche delle bestie con un grado di sfida massimo pari a 1/4 e che siano prive di velocità di volo (vedi "Animali" nel capitolo "Mostri" per le schede delle statistiche). Sono consigliati il **topo**, il **cavallo da galoppo**, il **ragno** e il **lupo**. Al termine di un riposo lungo, il druido può sostituire una delle forme conosciute con un'altra.

Quando il personaggio raggiunge determinati livelli da druido, il numero di forme conosciute e il grado di sfida massimo per queste forme aumenta, come indicato nella tabella Forme bestiali. Inoltre, a partire dall'8° livello, il druido può adottare una forma dotata di velocità di volo.

Quando scegli le forme conosciute, puoi consultare altre fonti per trovare le bestie adeguate, sempre che il Game Master lo consenta.

Forme bestiali

Livello da druido	Forme conosciute	GS max	Velocità di volo
2	4	1/4	No
4	6	1/2	No
8	8	1	Sì

Regole durante il mutamento della forma.

Mentre assume una determinata forma, il druido mantiene la sua personalità, i ricordi e la capacità di parlare. Si applicano le regole seguenti:

Punti ferita temporanei. Quando assume una Forma selvatica, il druido ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo livello da druido.

Statistiche di gioco. Le statistiche di gioco del druido vengono sostituite dalle statistiche della bestia, ma il druido conserva il proprio tipo di creatura, i punti ferita, i Dadi Vita, i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, i propri privilegi di classe, le proprie lingue e i propri talenti. Conserva inoltre tutte le sue abilità e competenze nei tiri salvezza, per le quali utilizza il suo bonus di competenza, oltre a ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede un'abilità o un

modificatore del tiro salvezza superiori a quelli del druido, il personaggio usa la scheda delle statistiche della creatura anziché la propria.

Non si possono lanciare incantesimi. Il druido non può lanciare incantesimi, ma il mutamento della forma non interrompe la sua concentrazione e non interferisce con un incantesimo già lanciato.

Oggetti. La capacità di maneggiare gli oggetti è determinata dagli arti della forma bestiale e non dai propri. In più, un druido può scegliere se lasciare cadere l'equipaggiamento nel suo spazio, se tale equipaggiamento si fonde nella sua nuova forma o se indossarlo. L'equipaggiamento indossato funziona normalmente, ma spetta al GM decidere se è pratico o meno che la nuova forma indossi ogni determinato oggetto d'equipaggiamento, in base alla taglia e alla forma della creatura. L'equipaggiamento del druido non cambia per adattarsi alla nuova forma, e ogni oggetto di equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve cadere a terra o fondersi nella nuova forma del druido. L'equipaggiamento fuso alla nuova forma non ha alcun effetto finché il druido non abbandona quella forma.

Livello 2: Compagno selvatico

Il druido può evocare in suo soccorso uno spirito della natura che assume una forma animale. Come azione di Magia, il druido può spendere uno slot incantesimo o un utilizzo di Forma selvatica per lanciare l'incantesimo *trova famiglia* senza l'ausilio di componenti materiali.

Una volta lanciato l'incantesimo in questo modo, il famiglia evocato sarà un folletto e svanirà quando il druido avrà completato un riposo lungo.

Livello 3: Sottoclasse del druido

Il personaggio ottiene una sottoclasse del druido a scelta. La descrizione della sottoclasse Circolo della Terra segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da druido. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da druido attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da druido.

Livello 5: Rinascita selvatica

Una volta per ogni suo turno, se il druido ha consumato tutti i suoi utilizzi di Forma selvatica, può

ripristinare un utilizzo spendendo uno slot incantesimo (nessuna azione richiesta).

Inoltre, può spendere un utilizzo di Forma selvatica (nessuna azione richiesta) per ottenere uno slot incantesimo di 1° livello, ma non potrà farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Livello 7: Furia elementale

La forza degli elementi scorre attraverso il druido, facendogli ottenere una delle seguenti opzioni a scelta.

Incantesimi potenti. Il personaggio aggiunge il suo modificatore di Saggezza al danno che infligge con qualsiasi trucchetto da druido.

Colpo primordiale. Una volta per ogni suo turno, quando il druido colpisce una creatura con un tiro per colpire usando un'arma o un attacco della forma bestiale in Forma selvatica, può far sì che il bersaglio subisca 1d8 danni da freddo, fuoco, fulmine o tuono extra (a scelta).

Livello 15: Furia elementale migliorata

L'opzione scelta per la Furia elementale diventa più potente, come descritto di seguito.

Incantesimi potenti. Quando il personaggio lancia un trucchetto da druido con un raggio pari o superiore a 3 metri, la gittata dell'incantesimo aumenta di 90 metri.

Colpo primordiale. I danni extra del Colpo primordiale aumentano a 2d8.

Livello 18: Incantesimi bestiali

Mentre utilizza Forma selvatica, il druido può lanciare incantesimi in forma bestiale, fatta eccezione per gli incantesimi che abbiano bisogno di componenti materiali con un costo specificato o che consumino la propria componente materiale.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del viaggio dimensionale.

Livello 20: Arcidruido

La vitalità della natura fiorisce costantemente all'interno del druido, concedendogli i seguenti benefici.

Forma selvatica sempreverde. Ogni volta che il druido tira per l'iniziativa e non ha utilizzi disponibili di Forma Selvatica, ne recupera uno.

Mago della natura. Il druido può convertire gli utilizzi di Forma selvatica in slot incantesimo (nessuna azione richiesta). Sceglie un numero di utilizzi di Forma selvatica non spesi e li converte in un singolo slot incantesimo; ogni utilizzo contribuisce a 2 livelli di incantesimo. Per esempio, se converte due utilizzi di Forma selvatica, ottiene uno slot incantesimo di 4° livello. Dopo aver usato questo

privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Corpo senza tempo. La magia primordiale che fluisce nel druido rallenta il suo invecchiamento. Per ogni 10 anni trascorsi, il corpo del druido invecchia soltanto di 1 anno.

Lista degli incantesimi da druido

Questa sezione presenta la lista degli incantesimi del druido. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Trucchetti (incantesimi da druido di livello 0)

Incantesimo	Scuola	Speciale
Artificio druidico	Trasmutazione	—
Elementalismo	Trasmutazione	—
Guida	Divinazione	C
Luce splendente	Invocazione	—
Messaggio	Trasmutazione	—
Produrre fiamma	Evocazione	—
Randello incantato	Trasmutazione	—
Resistenza	Abiurazione	C
Riparare	Trasmutazione	—
Salvare i morenti	Necromanzia	—
Spruzzo velenoso	Necromanzia	—

Incantesimi da druido di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Amicizia con gli animali	Ammaliamento	—
Bacche benefiche	Evocazione	—
Charme su persone	Ammaliamento	—
Coltello di ghiaccio	Evocazione	—
Creare o distruggere acqua	Trasmutazione	—
Cura ferite	Abiurazione	—
Individuazione del magico	Divinazione	C, R
Individuazione delle malattie e dei veleni	Divinazione	C, R
Intralcicare	Evocazione	C
Luminescenza	Invocazione	C
Nube di nebbia	Evocazione	C
Onda tonante	Invocazione	—
Parlare con gli animali	Divinazione	R
Parola guaritrice	Abiurazione	—
Passo veloce	Trasmutazione	—

Incantesimo	Scuola	Speciale
Protezione dal bene e dal male	Abiurazione	C, M
Purificare cibo e bevande	Trasmutazione	R
Saltare	Trasmutazione	—

Incantesimi da druido di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Aiuto	Abiurazione	—
Animale messaggero	Ammaliamento	R
Bagliore lunare	Invocazione	C
Blocca persone	Ammaliamento	C
Caratteristica potenziata	Trasmutazione	C
Crescita di spine	Trasmutazione	C
Fiamma perenne	Invocazione	M
Folata di vento	Invocazione	C
Ingrandire/Ridurre	Trasmutazione	C
Lama infuocata	Invocazione	C
Localizza animali o vegetali	Divinazione	R
Localizza oggetto	Divinazione	C
Passare senza tracce	Abiurazione	C
Pelle coriacea	Trasmutazione	—
Presagio	Divinazione	R, M
Protezione dai veleni	Abiurazione	—
Riscaldare il metallo	Trasmutazione	C
Ristorare inferiore	Abiurazione	—
Scopri trappole	Divinazione	—
Scururovisione	Trasmutazione	—
Sfera infuocata	Invocazione	C

Incantesimi da druido di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Camminare sull'acqua	Trasmutazione	R
Crescita vegetale	Trasmutazione	—
Dissolvi magie	Abiurazione	—
Evoca animali	Evocazione	C
Fondersi nella pietra	Trasmutazione	R
Invocare il fulmine	Evocazione	C
Luce diurna	Invocazione	—
Muro di vento	Invocazione	C
Parlare con i vegetali	Trasmutazione	—
Protezione dall'energia	Abiurazione	C
Respirare sott'acqua	Trasmutazione	R
Rinascita	Necromanzia	M
Tempesta di nevischio	Evocazione	C

Incantesimi da druido di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Charme sui mostri</i>	Ammaliamento	—
<i>Confusione</i>	Ammaliamento	C
<i>Controllare acqua</i>	Trasmutazione	C
<i>Divinazione</i>	Divinazione	R, M
<i>Dominare bestie</i>	Ammaliamento	C
<i>Evoca creature boschive</i>	Evocazione	C
<i>Evoca elementi minori</i>	Evocazione	C
<i>Inaridire</i>	Necromanzia	—
<i>Insetto gigante</i>	Evocazione	C
<i>Libertà di movimento</i>	Abiurazione	—
<i>Localizza creatura</i>	Divinazione	C
<i>Metamorfosi</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro di fuoco</i>	Invocazione	C
<i>Pelle di pietra</i>	Trasmutazione	C, M
<i>Scolpire pietra</i>	Trasmutazione	—
<i>Scudo di fuoco</i>	Invocazione	—
<i>Tempesta di ghiaccio</i>	Invocazione	—
<i>Terreno illusorio</i>	Illusione	—

Incantesimi da druido di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Comunione con la natura</i>	Divinazione	R
<i>Cono di freddo</i>	Invocazione	—
<i>Contagio</i>	Necromanzia	—
<i>Costrizione</i>	Ammaliamento	—
<i>Cura ferite di massa</i>	Abiurazione	—
<i>Evoca elementale</i>	Evocazione	C
<i>Guscio anti-vita</i>	Abiurazione	C
<i>Legame planare</i>	Abiurazione	M
<i>Muro di pietra</i>	Invocazione	C
<i>Piaga degli insetti</i>	Evocazione	C
<i>Reincarnazione</i>	Necromanzia	M
<i>Ristorare superiore</i>	Abiurazione	M
<i>Risveglio</i>	Trasmutazione	M
<i>Scrutare</i>	Divinazione	C, M
<i>Traslazione arborea</i>	Evocazione	C

Incantesimi da druido di 6° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Bagliore solare</i>	Invocazione	C
<i>Banchetto degli eroi</i>	Evocazione	M
<i>Camminare nel vento</i>	Trasmutazione	—
<i>Carne in pietra</i>	Trasmutazione	C
<i>Evoca folletto</i>	Evocazione	C

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Guarigione</i>	Abiurazione	—
<i>Muovere il terreno</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro di spine</i>	Evocazione	C
<i>Scopri il percorso</i>	Divinazione	C, M
<i>Trasporto vegetale</i>	Evocazione	—

Incantesimi da druido di 7° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Inversione della gravità</i>	Trasmutazione	C
<i>Miraggio arcano</i>	Illusione	—
<i>Rigenerazione</i>	Trasmutazione	—
<i>Simbolo</i>	Abiurazione	M
<i>Spostamento planare</i>	Evocazione	M
<i>Tempesta di fuoco</i>	Invocazione	—

Incantesimi da druido di 8° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Antipatia/Simpatia</i>	Ammaliamento	—
<i>Controllare tempo atmosferico</i>	Trasmutazione	C
<i>Disorientare</i>	Ammaliamento	—
<i>Esplosione solare</i>	Invocazione	—
<i>Forme animali</i>	Trasmutazione	—
<i>Nube incendiaria</i>	Evocazione	C
<i>Terremoto</i>	Trasmutazione	C
<i>Tsunami</i>	Evocazione	C

Incantesimi da druido di 9° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Previsione</i>	Divinazione	—
<i>Resurrezione pura</i>	Necromanzia	M
<i>Tempesta di vendetta</i>	Evocazione	C
<i>Trasformazione</i>	Trasmutazione	C, M

Sottoclasse del druido: Circolo della Terra

Celebra la connessione con il mondo naturale

Il Circolo della Terra è composto da mistici e sapienti che preservano i riti e le conoscenze dei tempi antichi. Questi druidi si incontrano all'interno di circoli sacri di alberi o monoliti, per rivelarsi in Druidico i segreti primordiali che hanno appreso. I più saggi membri del circolo presiedono come sommi sacerdoti delle comunità.

Livello 3: Incantesimi del Circolo della Terra

Al termine di un riposo lungo, il druido sceglie un tipo di terra: arida, polare, temperata o tropicale.

Consulta la tabella qui di seguito corrispondente al tipo di terra scelto; gli incantesimi elencati per il livello da druido attuale e per i livelli inferiori si considerano preparati.

Terra arida

Livello da druido	Incantesimi del Circolo
3	<i>Dardo di fuoco, mani brucianti, sfocatura</i>
5	<i>Palla di fuoco</i>
7	<i>Inaridire</i>
9	<i>Muro di pietra</i>

Terra polare

Livello da druido	Incantesimi del Circolo
3	<i>Blocca persone, nube di nebbia, raggio di gelo</i>
5	<i>Tempesta di nevischio</i>
7	<i>Tempesta di ghiaccio</i>
9	<i>Cono di freddo</i>

Terra temperata

Livello da druido	Incantesimi del Circolo
3	<i>Passo velato, sonno e stretta folgorante</i>
5	<i>Fulmine</i>
7	<i>Libertà di movimento</i>
9	<i>Traslazione arborea</i>

Terra tropicale

Livello da druido	Incantesimi del Circolo
3	<i>Fiotto acido, raggio di infermità, ragnatela</i>
5	<i>Nube maleodorante</i>
7	<i>Metamorfosi</i>
9	<i>Piaga degli insetti</i>

Livello 3: Ausilio dalla terra

Come azione di Magia, può spendere un utilizzo di Forma selvatica e scegliere un punto entro 18 metri da sé. Per un istante, in una sfera del raggio di 3 metri centrata su quel punto appaiono fiori che donano vitalità e spine che risucchiano la vita. Ogni creatura nella sfera a scelta del druido deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza sul suo incantesimo. La creatura

subisce 2d6 danni necrotici in caso di fallimento, o la metà in caso di successo. Una creatura a scelta del druido in quell'area recupera 2d6 punti ferita.

I danni e la guarigione del personaggio aumentano di 1d6 quando raggiunge il 10° (3d6) e il 14° (4d6) livello da druido.

Livello 6: Recupero naturale

Il druido può lanciare uno degli incantesimi di 1° livello o superiore che ha preparato con il privilegio Incantesimi del Circolo senza spendere uno slot incantesimo; deve completare un riposo lungo prima di poterlo fare di nuovo.

Inoltre, quando completa un riposo breve, sceglie quali slot incantesimo spesi desidera recuperare. Questi slot incantesimo possono avere un livello totale pari o inferiore alla metà del livello da druido (arrotondato per eccesso) e nessuno slot può essere di livello superiore al 6°. Per esempio, se il personaggio è un druido di 6° livello, può recuperare slot incantesimo per un valore totale di tre livelli. Il druido può recuperare uno slot incantesimo di 3° livello, uno slot incantesimo di 2° livello e uno di 1° livello, o tre slot incantesimo di 1° livello. Dopo aver recuperato gli slot incantesimo con questo privilegio, il druido non può farlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 10: Interdizione della Natura

Il druido è immune alla condizione avvelenato ed è dotato di resistenza a un tipo di danno associato alla terra che ha scelto per il privilegio Incantesimi del Circolo, come indicato nella tabella Interdizione della Natura.

Interdizione della Natura

Tipo di terra	Resistenza	Tipo di terra	Resistenza
Arida	Fuoco	Temperata	Fulmine
Polare	Freddo	Tropicale	Veleno

Livello 14: Rifugio della Natura

Come azione di Magia, il druido può spendere un utilizzo della sua Forma selvatica per far apparire alberi e viticci spettrali in un cubo con spigolo di 4,5 metri in un punto del terreno entro 36 metri da sé. La vegetazione permane per 1 minuto, o finché il druido non è incapacitato o morto. Mentre si trovano in quell'area, il druido e i suoi alleati ottengono mezza copertura, e gli alleati ottengono la resistenza conferita da Interdizione della Natura.

Come azione bonus, il druido può muovere il cubo fino a 18 metri sul terreno entro 36 metri da sé.

Guerriero

Tratti del guerriero

Caratteristiche primarie	Forza o Destrezza
Dado Vita	D10 per ogni livello da guerriero
Competenze nei tiri salvezza	Forza e Costituzione
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Acrobazia, Addestrare animali, Atletica, Intimidire, Intuizione, Percezione, Persuasione, Sopravvivenza o Storia
Competenza nelle armi	Armi semplici e da guerra
Competenza nelle armature	Armature leggere, medie e pesanti; scudi
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra, B e C: (A) Una cotta di maglia, uno spadone, un mazzafrusto, 8 giavellotti, una dotazione da avventuriero e 4 mo; o (B) un'armatura di cuoio borchiato, una scimitarra, una spada corta, un arco lungo, 20 frecce, una faretra, una dotazione da avventuriero e 11 mo; o (C) 155 mo

Privilegi del guerriero

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Recuperare energie	Padronanza d'armi
1	+2	Padronanza d'armi, Recuperare energie e Stile di combattimento	2	3
2	+2	Azione impetuosa (un utilizzo), Mente tattica	2	3
3	+2	Sottoclasse del guerriero	2	3
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	4
5	+3	Attacco extra, Spostamento tattico	3	4
6	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	4
7	+3	Privilegio della sottoclasse	3	4
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	4
9	+4	Indomabile (un utilizzo), Signore delle tattiche	3	4
10	+4	Privilegio della sottoclasse	4	5
11	+4	Due attacchi extra	4	5
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	5
13	+5	Attacchi studiati, Indomabile (due utilizzi)	4	5
14	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	5
15	+5	Privilegio della sottoclasse	4	5
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	6
17	+6	Azione impetuosa (due utilizzi), Indomabile (tre utilizzi)	4	6
18	+6	Privilegio della sottoclasse	4	6
19	+6	Dono epico	4	6
20	+6	Tre attacchi extra	4	6

Diventare un guerriero...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche della tabella Tratti del guerriero.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da guerriero, elencati nella tabella Privilegi del guerriero.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti della tabella Tratti del guerriero: Dado Vita, competenza nelle armi da guerra, nelle armature leggere, medie e negli scudi.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da guerriero, elencati nella tabella Privilegi del guerriero.

Privilegi di classe del guerriero

Il guerriero ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Questi privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del guerriero.

Livello 1: Stile di combattimento

Il guerriero ha affinato le sue doti marziali e ottiene un talento Stile di combattimento a scelta (vedi capitolo "Talenti"). È consigliata la Difesa.

Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da guerriero, può sostituire il talento scelto con un altro talento Stile di combattimento.

Livello 1: Recuperare energie

Un guerriero possiede una riserva limitata di resistenza fisica e mentale a cui può attingere. Come azione bonus, può usarla per recuperare punti ferita pari a 1d10 più il suo livello da guerriero.

Può utilizzare questo privilegio due volte. Per quanto riguarda gli utilizzi consumati, ne recupera uno dopo aver completato un riposo breve e li recupera tutti dopo un riposo lungo.

Quando il personaggio raggiunge determinati livelli da guerriero, ottiene più utilizzi di questo privilegio, come indicato nella colonna Recuperare energie della tabella Privilegi del guerriero.

Livello 1: Padronanza d'armi

Il guerriero è addestrato nell'uso delle armi, e per questo può avvalersi della proprietà di padronanza per tre tipi di armi semplici o da guerra a sua scelta. Ogni volta che termina un riposo lungo, può esercitarsi con le armi e cambiare una delle armi scelte.

Quando si raggiungono determinati livelli da guerriero, si ottiene la capacità di utilizzare le proprietà di padronanza di più tipi di armi, come indicato nella colonna Padronanza d'armi della tabella Privilegi del guerriero.

Livello 2: Azione impetuosa

Il guerriero può spingersi oltre i suoi normali limiti per un istante. Nel suo turno, può effettuare un'azione aggiuntiva, fatta eccezione per l'azione di Magia.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo breve o lungo. A partire dal 17° livello, il guerriero può utilizzare questo privilegio due volte prima di un riposo, ma soltanto una volta nello stesso turno.

Livello 2: Mente tattica

Il guerriero possiede una mente tattica sia sul campo di battaglia che fuori. Quando fallisce una prova di caratteristica, può spendere un utilizzo di Recuperare energie per spingersi verso il successo. Invece di recuperare punti ferita, il guerriero tira 1d10 e aggiunge il risultato alla prova di caratteristica, trasformandola potenzialmente in un successo. Se la prova fallisce di nuovo, questo utilizzo di Recuperare energie non viene speso.

Livello 3: Sottoclasse del guerriero

Il personaggio ottiene una sottoclasse del guerriero a scelta. La descrizione della sottoclasse Campione segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da guerriero. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da guerriero attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente al 6°, all'8°, al 12°, al 14° e al 16° livello da guerriero.

Livello 5: Attacco extra

Quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il guerriero può attaccare due volte anziché una.

Livello 5: Spostamento tattico

Ogni volta che il guerriero attiva Recuperare energie con un'azione bonus, può muoversi fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Livello 9: Indomabile

Se il personaggio fallisce un tiro salvezza, può ripetere il tiro con un bonus pari al suo livello da guerriero. Deve usare il nuovo risultato e non può riutilizzare questo privilegio prima di aver completato un riposo lungo.

Prima di un riposo lungo, il personaggio può utilizzare questo privilegio due volte a partire dal 13° livello e tre volte a partire dal 17° livello.

Livello 9: Signore delle tattiche

Quando il guerriero attacca con un'arma di cui può utilizzare la proprietà di padronanza, per quell'attacco può sostituirla con le proprietà spinta, fiaccare o lentezza.

Livello 11: Due attacchi extra

Quando effettua l'azione di attacco nel proprio turno, il guerriero può attaccare tre volte anziché una.

Livello 13: Attacchi studiati

Il guerriero studia gli avversari e apprende da ogni attacco che effettua. Se effettua un tiro per colpire contro una creatura e manca il bersaglio, dispone di vantaggio sul tiro per colpire successivo che effettua contro quella creatura prima della fine del suo turno successivo.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono delle abilità di combattimento.

Livello 20: Tre attacchi extra

Quando effettua l'azione di attacco nel proprio turno, il guerriero può attaccare quattro volte anziché una.

Sottoclasse del guerriero: Campione

Raggiungi l'eccellenza fisica nel combattimento

Il campione si concentra sullo sviluppo delle abilità marziali in un'incessante ricerca della vittoria. Unisce un rigoroso addestramento a una condizione fisica eccellente per infliggere colpi devastanti, resistere ai pericoli e ottenere la gloria. Che si tratti di gare atletiche o di battaglie sanguinose, i campioni lottano per la corona del vincitore.

Livello 3: Critico migliorato

I tiri per colpire con armi e con colpi senz'armi possono mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 al tiro del d20.

Livello 3: Atleta straordinario

Grazie alle sue doti atletiche, il guerriero dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e alle prove di Forza (Atletica).

Inoltre, subito dopo aver messo a segno un colpo critico, può muoversi fino a metà della propria velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Livello 7: Stile di combattimento aggiuntivo

Il guerriero può scegliere un altro talento Stile di combattimento.

Livello 10: Guerriero eroico

Il brivido della battaglia conduce il guerriero verso la vittoria. Durante il combattimento, può concedere a se stesso Ispirazione eroica ogni volta che inizia il turno senza di essa.

Livello 15: Critico superiore

I tiri per colpire con armi e con colpi senz'armi possono mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18–20 al tiro del d20.

Livello 18: Sopravvissuto

Il guerriero giunge all'apice della sua resilienza in battaglia, ottenendo i seguenti benefici.

Sfuggire alla morte. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro morte. Inoltre, quando ottiene 18–20 a un tiro salvezza contro morte, possiede il beneficio di ottenere un 20.

Incoraggiamento eroico. All'inizio di ogni suo turno, il guerriero recupera punti ferita pari a 5 più il suo modificatore di Costituzione se è sanguinante e possiede almeno 1 punto ferita.

Ladro

Tratti del ladro

Caratteristiche primarie	Destrezza
Dado Vita	D8 per ogni livello da ladro
Competenze nei tiri salvezza	Destrezza e Intelligenza
Competenze nelle abilità	Quattro a scelta tra: Acrobazia, Atletica, Furtività, Indagare, Inganno, Intimidire, Intuizione, Percezione, Persuasione o Rapidità di mano
Competenza nelle armi	Armi semplici e armi da guerra con la proprietà accurata o leggera
Competenze negli strumenti	Arnesi da scasso
Competenza nelle armature	Armature leggere
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) armatura di cuoio, 2 pugnali, spada corta, arco corto, 20 frecce, faretra, arnesi da scasso, dotazione da scassinatore e 8 mo; o (B) 100 mo

Diventare un ladro...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutti i tratti nella tabella Tratti del ladro.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da ladro, elencati nella tabella Privilegi del ladro.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti dalla tabella Tratti del ladro: Dado Vita, competenza in un'abilità a scelta dalla lista delle abilità del ladro, competenza negli arnesi da scasso e nelle armature leggere.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da ladro, elencati nella tabella Privilegi del ladro.

Privilegi di classe del ladro

Il ladro ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del ladro.

Livello 1: Maestria

Il ladro ottiene maestria in due abilità a scelta in cui ha competenza. Se il personaggio ha competenza in Rapidità di mano e Furtività, è consigliabile scegliere queste due.

Al livello 6, il ladro ottiene maestria in altre due competenze nelle abilità a sua scelta.

Privilegi del ladro

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Attacco furtivo
1	+2	Maestria, Attacco furtivo, Gergo ladresco, Padronanza d'armi	1d6
2	+2	Azione scaltra	1d6
3	+2	Sottoclasse del ladro, Mira ferma	2d6
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	2d6
5	+3	Colpo astuto, Schivata prodigiosa	3d6
6	+3	Maestria	3d6
7	+3	Elusione, Dote affidabile	4d6
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	4d6
9	+4	Privilegio della sottoclasse	5d6
10	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	5d6
11	+4	Colpo astuto migliorato	6d6
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	6d6
13	+5	Privilegio della sottoclasse	7d6
14	+5	Colpi infidi	7d6
15	+5	Mente sfuggente	8d6
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	8d6
17	+6	Privilegio della sottoclasse	9d6
18	+6	Inafferrabile	9d6
19	+6	Dono epico	10d6
20	+6	Pietra della buona fortuna	10d6

Livello 1: Attacco furtivo

Il ladro sa come colpire con precisione sfruttando la distrazione di un avversario. Una volta per turno, può infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisce con un tiro per colpire, se dispone di vantaggio al tiro e l'attacco è eseguito con un'arma accurata o a distanza. Il danno aggiuntivo è dello stesso tipo di quello dell'arma.

Non è necessario avere vantaggio al tiro per colpire se almeno uno degli alleati si trova entro 1,5 metri dal bersaglio, l'alleato non è incapacitato e il ladro non dispone di svantaggio al tiro per colpire.

Il danno extra aumenta man mano che il ladro sale di livello, come mostrato nella colonna Attacco furtivo della tabella Privilegi del ladro.

Livello 1: Gergo ladresco

Il ladro ha appreso varie lingue nelle comunità in cui ha affinato le proprie competenze illecite. Per questo, conosce il Gergo ladresco e un'altra lingua a scelta, selezionabili dalle tabelle delle lingue al capitolo "Creazione del personaggio".

Livello 1: Padronanza d'armi

Il ladro è addestrato nell'uso delle armi, e per questo può avvalersi della proprietà di padronanza per

due tipi di armi a sua scelta in cui ha competenza, come i pugnali e gli archi corti.

Ogni volta che completa un riposo lungo, può cambiare il tipo di arma utilizzato. Per esempio, è possibile passare alle proprietà di padronanza per scimitarre e spade corte.

Livello 2: Azione scaltra

La prontezza di spirito e l'agilità ti consentono di muoverti e di agire in fretta. Per questo, durante il suo turno può eseguire una delle seguenti azioni come azione bonus: Scatto, Disimpegno o Nascondersi.

Livello 3: Sottoclasse del ladro

Il personaggio ottiene una sottoclasse del ladro a scelta. La descrizione della sottoclasse Furfante segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da ladro. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da ladro attuale o a quelli inferiori.

Livello 3: Mira ferma

Come azione bonus, il ladro ottiene un vantaggio al prossimo tiro per colpire durante il turno in corso. Può utilizzare questo privilegio solo se non si è

mosso durante questo turno e, dopo averlo usato, la sua velocità è ridotta a 0 fino al termine del turno.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 10°, al 12° e al 16° livello da ladro.

Livello 5: Colpo astuto

Il ladro ha ideato modi più astuti di utilizzare il proprio Attacco furtivo. Quando infligge danni da Attacco furtivo, è possibile aggiungere uno dei seguenti effetti del Colpo astuto. Ogni effetto prevede un costo in dadi di danno dell'Attacco furtivo. Il dado da spendere viene rimosso prima del tiro e l'effetto entra in vigore subito dopo aver inflitto i danni dell'attacco. Per esempio, se si aggiunge il veleno, è necessario rimuovere 1d6 dai danni dell'Attacco furtivo prima di tirare.

Se uno degli effetti di Colpo astuto richiede un tiro salvezza, la CD equivale a 8 più il modificatore di Destrezza e il bonus di competenza.

Inciamo (costo: 1d6). Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o di dimensioni inferiori, deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra prona.

Ritirata (costo: 1d6). Subito dopo l'attacco, il ladro può muoversi fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Veleno (costo: 1d6). Il ladro aggiunge una tossina al proprio attacco, costringendo il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è avvelenato per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio avvelenato ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Per utilizzare questo effetto, è necessario avere con sé le sostanze da avvelenatore.

Livello 5: Schivata prodigiosa

Quando viene colpito con un tiro per colpire da un attaccante nel suo campo visivo, il ladro può usare la sua reazione per dimezzare i danni subiti (arrotondati per difetto).

Livello 7: Elusione

Ora il ladro può schivare agilmente determinati pericoli. Quando è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se lo supera, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce. Il personaggio non può utilizzare questo privilegio se è incapacitato.

Livello 7: Dote affidabile

Ogni volta che il ladro effettua una prova di caratteristica in un'abilità o uno strumento in cui ha

competenza, può considerare un tiro di d20 dal 9 in giù come 10.

Livello 11: Colpo astuto migliorato

Il ladro può utilizzare fino a due effetti di Colpo astuto quando infligge danni da Attacco furtivo, pagando il relativo costo in dadi per ciascuno di essi.

Livello 14: Colpi infidi

Il ladro ha scoperto nuovi modi più infidi di utilizzare il proprio Attacco furtivo. I seguenti effetti si aggiungono alle opzioni di Colpo astuto.

Atterramento (costo: 6d6). Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti diventa privo di sensi per 1 minuto o finché non subisce dei danni. Dopodiché, ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Confusione (costo: 2d6). Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti nel suo turno successivo potrà fare solo una delle seguenti azioni: muoversi o effettuare un'azione o un'azione bonus.

Rabbuio (costo: 3d6). Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti è accecato fino al termine del proprio turno successivo.

Livello 15: Mente sfuggente

La mente arguta del ladro è particolarmente difficile da controllare, per questo ottiene competenza nei tiri salvezza su Saggezza e Carisma.

Livello 18: Inafferrabile

Il ladro è talmente sfuggente che gli attaccanti riescono raramente ad avere il sopravvento su di lui. Nessun tiro per colpire può avere vantaggio contro il ladro, a meno che non sia incapacitato.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono dello spirito notturno.

Livello 20: Colpo di fortuna

Il ladro ha un'incredibile propensione per avere successo quando ne ha bisogno. Se fallisce una prova con d20, può trasformare il risultato in un 20.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Sottoclasse del ladro: Furfante

Vai a caccia di tesori nei panni di un autentico avventuriero

Grazie alle capacità da scassinatore, cacciatore di tesori ed esploratore, il personaggio ormai rappresenta l'avventuriero per antonomasia. Oltre a vantare agilità e furtività migliorate, ottiene

abilità utili per addentrarsi in rovine inesplorate e acquisire il massimo beneficio dagli oggetti magici al loro interno.

Livello 3: Mani veloci

Come azione bonus, puoi scegliere una delle opzioni elencate di seguito.

Rapidità di mano. Il ladro effettua una prova di Destrezza (Rapidità di mano) per scassinare una serratura, disattivare una trappola con gli arnesi da scasso o borseggiare qualcuno.

Usare un oggetto. Puoi effettuare l'azione di Utilizzo o di Magia per utilizzare un oggetto magico che richiede una di quelle azioni.

Livello 3: Lavoro al secondo piano

Grazie a un duro addestramento, riesci ad arrivare in luoghi particolarmente difficili da raggiungere, ottenendo i seguenti benefici.

Scalatore. Il personaggio ottiene una velocità di scalata pari alla propria velocità.

Saltatore. Il ladro può determinare la distanza dei suoi salti usando il modificatore di Destrezza anziché quello di Forza.

Livello 9: Furtività suprema

Il ladro ottiene la seguente opzione per il Colpo astuto.

Attacco nascosto (costo: 1d6). Se il ladro è invisibile per via dell'azione Nascondersi, l'attacco non interrompe tale condizione se termina il turno

dietro a tre quarti di copertura o a una copertura totale.

Livello 13: Usare oggetto magico

Il ladro ha imparato a trarre il massimo dall'utilizzo degli oggetti magici, ottenendo i seguenti benefici.

Cariche. Quando il ladro usa la proprietà di un oggetto magico che ne consuma delle cariche, tira 1d6. Se il risultato è 6, la proprietà viene utilizzata senza consumare cariche.

Pergamene. Il ladro può utilizzare qualunque *pergamena magica* sfruttando Intelligenza come caratteristica da incantatore. Se l'incantesimo è un trucchetto o un incantesimo di 1° livello, può lanciarlo senza effettuare alcuna prova. Invece, se la pergamena contiene un incantesimo di livello superiore, deve prima superare una prova di Intelligenza (Arcano) (CD 10 più il livello dell'incantesimo). Se la prova viene superata, lancerà l'incantesimo. In caso di fallimento, la pergamena si disintegra.

Sintonia. Il ladro può entrare in sintonia con un massimo di quattro oggetti magici contemporaneamente.

Livello 17: Riflessi da furfante

Il ladro è diventato abile nel tendere imboscate e sfuggire rapidamente alle situazioni di pericolo. Per questo, può effettuare due turni durante il primo round di ogni combattimento. Effettua il suo primo turno alla sua normale iniziativa e il secondo turno alla sua iniziativa meno 10.

Mago

Tratti del mago

Caratteristiche primarie	Intelligenza
Dado Vita	D6 per ogni livello da mago
Competenze nei tiri salvezza	Intelligenza e Saggezza
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Arcano, Indagare, Intuizione, Medicina, Natura, Religione o Storia
Competenza nelle armi	Armi semplici
Competenza nelle armature	Nessuno
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) 2 pugnali, focus arcano (bastone ferrato), veste, libro degli incantesimi, dotazione da studioso e 5 mo; o (B) 55 mo

Privilegi del mago

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Trucchetti	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantesimi, Adepto dei rituali, Recupero arcano	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Studioso	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sottoclasse del mago	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Memorizzare incantesimi	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Privilegio della sottoclasse	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Privilegio della sottoclasse	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Privilegio della sottoclasse	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maestria negli incantesimi	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dono epico	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Incantesimi personali	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Diventare un mago...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche nella tabella Tratti del mago.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da mago, elencati nella tabella Privilegi del mago.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene il Dado Vita dalla tabella Tratti del mago.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da mago, elencati nella tabella Privilegi del mago. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del mago

Il mago ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del mago.

Livello 1: Incantesimi

In quanto studioso della magia arcana, il mago ha imparato a lanciare incantesimi. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicare tali regole agli incantesimi del mago, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Il mago conosce tre trucchetti a scelta. Sono consigliati *luce*, *mano magica* e *raggio di gelo*. Ogni volta che il personaggio completa un riposo lungo, puoi sostituire uno dei suoi trucchetti di questo privilegio con un altro trucchetto a scelta.

Dopo aver raggiunto il 4° e il 10° livello da mago, il personaggio apprende un altro trucchetto a scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Privilegi del mago.

Libro degli incantesimi. Lo studio delle arti arcane da parte del mago ha raggiunto il suo apice con la creazione di un particolare tomo: il suo libro degli incantesimi. Si tratta di un oggetto minuscolo che pesa 1,5 chilogrammi, conta 100 pagine e può essere letto solo dal personaggio o da qualcuno che lanci *identificare*. L'aspetto e i materiali che compongono il libro sono a tua discrezione: potrebbe essere un tomo dal dorso dorato o una raccolta di pergamene tenute insieme con della corda.

Il libro contiene gli incantesimi di 1° livello o superiore noti al personaggio. Inizia con sei incantesimi da mago di 1° livello a scelta. Sono consigliati *individuazione del magico*, *caduta morbida*, *armatura magica*, *dardo incantato*, *sonno* e *onda tonante*.

Ogni volta che il personaggio acquisisce un livello da mago dopo il 1°, puoi aggiungere due incantesimi da mago a scelta al libro degli incantesimi. Ognuno di essi deve essere di un livello di cui il mago possiede degli slot incantesimo, come indicato nella tabella Privilegi del mago. Gli incantesimi rappresentano il culmine delle ricerche arcane svolte regolarmente dal personaggio.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del mago mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per farlo, devi scegliere quattro incantesimi dal suo libro degli incantesimi. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da mago, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del mago. Ogni volta che il numero cresce, il mago deve scegliere

altri incantesimi finché il numero sulla lista non combacia con quello mostrato nella tabella Privilegi del mago. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di un mago di 3° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione presi dal suo libro degli incantesimi.

Se un altro privilegio del mago gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da mago.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando il mago completa un riposo lungo, può modificare la sua lista di incantesimi preparati, sostituendo quelli che preferisce con altri incantesimi inclusi nel suo libro.

Caratteristica da incantatore. Intelligenza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago.

Focus da incantatore. Il mago può usare un focus arcano o il suo libro degli incantesimi come focus da incantatore per i propri incantesimi da mago.

Livello 1: Adepto dei rituali

Il mago può lanciare qualsiasi incantesimo come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale ed è presente nel suo libro degli incantesimi. Non è necessario che sia preparato, ma per poterlo lanciare in questo modo è necessario leggere il libro.

Livello 1: Recupero arcano

Il mago può recuperare parte della sua energia magica studiando il libro degli incantesimi. Quando completa un riposo breve, sceglie quali slot incantesimo spesi desidera recuperare. Gli slot incantesimo possono avere un livello totale pari o inferiore alla metà del livello da mago (arrotondato per eccesso) e nessuno slot può essere di livello pari o superiore al 6°. Per esempio, se il mago è di 4° livello, può recuperare un massimo di due livelli di slot incantesimo, ripristinando o uno slot incantesimo di 2° livello o due di 1° livello.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 2: Studioso

Durante il suo studio della magia, il mago si è specializzato anche in un'altra disciplina. Sceglie una delle seguenti abilità in cui il personaggio ha competenza: Arcano, Indagare, Medicina, Natura, Religione o Storia. Il mago possiederà maestria nell'abilità selezionata.

Livello 3: Sottoclasse del mago

Il personaggio ottiene una sottoclasse del mago a scelta. La descrizione della sottoclasse *Invocatore* segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da mago. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da mago attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da mago.

Livello 5: Memorizzare incantesimi

Quando il mago completa un riposo breve, può studiare il proprio libro degli incantesimi e sostituire uno degli incantesimi da mago preparati di 1° livello o superiore con un altro di 1° livello o superiore dal libro.

AMPLIARE E SOSTITUIRE UN LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi che il mago aggiunge al proprio libro sono un riflesso degli studi magici che conduce. Tuttavia, durante le sue avventure potrebbe trovarne degli altri da aggiungere al suo repertorio. Per esempio, il personaggio potrebbe scoprirne uno su una *pergamena magica* e copiarlo nel proprio libro.

Copiare un incantesimo nel libro. Quando il personaggio trova un incantesimo da mago di 1° livello o superiore, può aggiungerlo al proprio libro degli incantesimi se è di un livello che ne consente la preparazione e se c'è abbastanza tempo per copiarlo. Per ogni livello dell'incantesimo, la trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo. Dopodiché, il mago può preparare l'incantesimo come tutti gli altri già presenti nel proprio libro.

Copiare il libro. Il mago può copiare un incantesimo dal proprio libro in un altro. Questo procedimento è simile alla copia di un nuovo incantesimo nel suo libro, ma è più rapido, dal momento che sa già come lanciarlo. Infatti, dovrà impiegare solo 1 ora e spendere 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se il mago perde il suo libro degli incantesimi, può usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi che ha preparato in un nuovo libro degli incantesimi. Tuttavia, per completarlo dovrà trovarne di nuovi. Ecco perché molti maghi conservano sempre una copia di sicurezza del proprio libro degli incantesimi.

Livello 18: Maestria negli incantesimi

Il mago raggiunge una tale padronanza nell'uso di certi incantesimi da poterli lanciare a volontà. Dal suo libro degli incantesimi, sceglie un incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello con il tempo di lancio di un'azione. Tali incantesimi sono sempre considerati come preparati. Inoltre, il mago può lanciarli al loro livello più basso senza spendere slot incantesimo. Per lanciarli a un livello superiore, deve invece spendere uno slot incantesimo.

Ogni volta che il mago completa un riposo lungo, può studiare il proprio libro e sostituire uno di quegli incantesimi con un altro pertinente dello stesso livello (preso dal libro).

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del richiamo degli incantesimi.

Livello 20: Incantesimi personali

Il mago sceglie due incantesimi di 3° livello contenuti nel suo libro degli incantesimi come suoi incantesimi personali. Tali incantesimi sono sempre considerati come preparati. Inoltre, il mago può lanciarli una volta ciascuno al 3° livello senza spendere slot incantesimo. Quando lo fa, non può lanciarli di nuovo in questo modo finché non completa un riposo breve o lungo. Per lanciarli a un livello superiore, deve invece spendere uno slot incantesimo.

Lista degli incantesimi da mago

In questa sezione si trova la lista degli incantesimi del mago. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Trucchetti (incantesimi da mago di livello 0)

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Colpo accurato</i>	Divinazione	—
<i>Dardo di fuoco</i>	Invocazione	—
<i>Elementalismo</i>	Trasmutazione	—
<i>Fiotto acido</i>	Invocazione	—
<i>Illusione minore</i>	Illusione	—
<i>Luce</i>	Invocazione	—
<i>Luci danzanti</i>	Illusione	C
<i>Mano magica</i>	Evocazione	—
<i>Messaggio</i>	Trasmutazione	—
<i>Prestidigitazione</i>	Trasmutazione	—

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Raggio di gelo</i>	Invocazione	—
<i>Riparare</i>	Trasmutazione	—
<i>Spruzzo velenoso</i>	Necromanzia	—
<i>Stretta folgorante</i>	Invocazione	—
<i>Tocco gelido</i>	Necromanzia	—

Incantesimi da mago di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Allarme</i>	Abiurazione	R
<i>Armatura magica</i>	Abiurazione	—
<i>Caduta morbida</i>	Trasmutazione	—
<i>Camuffare se stesso</i>	Illusione	—
<i>Charme su persone</i>	Ammaliamento	—
<i>Coltello di ghiaccio</i>	Evocazione	—
<i>Comprensione dei linguaggi</i>	Divinazione	R
<i>Dardo incantato</i>	Invocazione	—
<i>Disco fluttuante</i>	Evocazione	R
<i>Globo cromatico</i>	Invocazione	M
<i>Identificare</i>	Divinazione	R, M
<i>Immagine silenziosa</i>	Illusione	C
<i>Individuazione del magico</i>	Divinazione	C, R
<i>Mani brucianti</i>	Invocazione	—
<i>Nube di nebbia</i>	Evocazione	C
<i>Onda tonante</i>	Invocazione	—
<i>Passo veloce</i>	Trasmutazione	—
<i>Protezione dal bene e dal male</i>	Abiurazione	C, M
<i>Raggio di infermità</i>	Necromanzia	—
<i>Risata incontenibile</i>	Ammaliamento	C
<i>Ritirata rapida</i>	Trasmutazione	C
<i>Saltare</i>	Trasmutazione	—
<i>Scritto illusorio</i>	Illusione	R, M
<i>Scudo</i>	Abiurazione	—
<i>Servitore inosservato</i>	Evocazione	R
<i>Sonno</i>	Ammaliamento	C
<i>Spruzzo colorato</i>	Illusione	—
<i>Trova famiglia</i>	Evocazione	R, M
<i>Unto</i>	Evocazione	—
<i>Vita falsata</i>	Necromanzia	—

Incantesimi da mago di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aculeo mentale</i>	Divinazione	C
<i>Alterare se stesso</i>	Trasmutazione	C
<i>Arma magica</i>	Trasmutazione	—

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aura magica dell'arcanista</i>	Illusione	—
<i>Blocca persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Bocca magica</i>	Illusione	R, M
<i>Caratteristica potenziata</i>	Trasmutazione	C
<i>Cecità/sordità</i>	Trasmutazione	—
<i>Fiamma perenne</i>	Invocazione	M
<i>Folata di vento</i>	Invocazione	C
<i>Frantumare</i>	Invocazione	—
<i>Freccia acida</i>	Invocazione	—
<i>Immagine speculare</i>	Illusione	—
<i>Individuazione dei pensieri</i>	Divinazione	C
<i>Ingrandire/Ridurre</i>	Trasmutazione	C
<i>Invisibilità</i>	Illusione	C
<i>Levitazione</i>	Trasmutazione	C
<i>Localizza oggetto</i>	Divinazione	C
<i>Movimenti del ragno</i>	Trasmutazione	C
<i>Oscurità</i>	Invocazione	C
<i>Passo velato</i>	Evocazione	—
<i>Presagio</i>	Divinazione	R, M
<i>Raggio di affaticamento</i>	Necromanzia	C
<i>Raggio rovente</i>	Invocazione	—
<i>Ragnatela</i>	Evocazione	C
<i>Riposo inviolato</i>	Necromanzia	R, M
<i>Scassinare</i>	Trasmutazione	—
<i>Scurovisione</i>	Trasmutazione	—
<i>Serratura arcana</i>	Abiurazione	M
<i>Sfera infuocata</i>	Invocazione	C
<i>Sfocatura</i>	Illusione	C
<i>Soffio del drago</i>	Trasmutazione	C
<i>Suggestione</i>	Ammaliamento	C
<i>Trucco della corda</i>	Trasmutazione	—
<i>Vedere invisibilità</i>	Divinazione	—

Incantesimi da mago di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Animare morti</i>	Necromanzia	—
<i>Anti-individuazione</i>	Abiurazione	M
<i>Capanna</i>	Invocazione	R
<i>Cerchio magico</i>	Abiurazione	M
<i>Chiaroveggenza</i>	Divinazione	C, M
<i>Controincantesimo</i>	Abiurazione	—
<i>Destriero fantomatico</i>	Illusione	R
<i>Dissolvi magie</i>	Abiurazione	—
<i>Forma gassosa</i>	Trasmutazione	C

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Fulmine</i>	Invocazione	—
<i>Glifo di interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Immagine maggiore</i>	Illusione	C
<i>Intermittenza</i>	Trasmutazione	—
<i>Inviare</i>	Divinazione	—
<i>Lentezza</i>	Trasmutazione	C
<i>Linguaggi</i>	Divinazione	—
<i>Nube maleodorante</i>	Evocazione	C
<i>Palla di fuoco</i>	Invocazione	—
<i>Parlare con i morti</i>	Necromanzia	—
<i>Paura</i>	Illusione	C
<i>Protezione dall'energia</i>	Abiurazione	C
<i>Respirare sott'acqua</i>	Trasmutazione	R
<i>Rimuovi maledizione</i>	Abiurazione	—
<i>Scagliare maledizione</i>	Necromanzia	C
<i>Tempesta di nevischio</i>	Evocazione	C
<i>Tocco del vampiro</i>	Necromanzia	C
<i>Trama ipnotica</i>	Illusione	C
<i>Velocità</i>	Trasmutazione	C
<i>Volare</i>	Trasmutazione	C

Incantesimi da mago di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Allucinazione mortale</i>	Illusione	C
<i>Charme sui mostri</i>	Ammaliamento	—
<i>Confusione</i>	Ammaliamento	C
<i>Controllare acqua</i>	Trasmutazione	C
<i>Divinazione</i>	Divinazione	R, M
<i>Esilio</i>	Abiurazione	C
<i>Evoca elementali minori</i>	Evocazione	C
<i>Fabbricare</i>	Trasmutazione	—
<i>Inaridire</i>	Necromanzia	—
<i>Invisibilità superiore</i>	Illusione	C
<i>Localizza creatura</i>	Divinazione	C
<i>Metamorfosi</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro di fuoco</i>	Invocazione	C
<i>Occhio arcano</i>	Divinazione	C
<i>Pelle di pietra</i>	Trasmutazione	C, M
<i>Porta dimensionale</i>	Evocazione	—
<i>Santuario privato</i>	Abiurazione	—
<i>Scolpire pietra</i>	Trasmutazione	—
<i>Scrigno segreto</i>	Evocazione	M
<i>Scudo di fuoco</i>	Invocazione	—
<i>Segugio fedele</i>	Evocazione	—

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Sfera al vetriolo</i>	Invocazione	—
<i>Sfera elastica</i>	Abiurazione	C
<i>Tempesta di ghiaccio</i>	Invocazione	—
<i>Tentacoli neri</i>	Evocazione	C
<i>Terreno illusorio</i>	Illusione	—

Incantesimi da mago di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Animare oggetti</i>	Trasmutazione	C
<i>Blocca mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Cerchio di teletrasporto</i>	Evocazione	M
<i>Cono di freddo</i>	Invocazione	—
<i>Conoscenza delle leggende</i>	Divinazione	M
<i>Contattare altri piani</i>	Divinazione	R
<i>Costrizione</i>	Ammaliamento	—
<i>Creazione</i>	Illusione	—
<i>Dominare persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Evoca elementale</i>	Evocazione	C
<i>Fuorviare</i>	Illusione	C
<i>Legame planare</i>	Abiurazione	M
<i>Legame telepatico</i>	Divinazione	R
<i>Mano arcana</i>	Invocazione	C
<i>Modificare memoria</i>	Ammaliamento	C
<i>Muro di forza</i>	Invocazione	C
<i>Muro di pietra</i>	Invocazione	C
<i>Nube mortale</i>	Evocazione	C
<i>Passapareti</i>	Trasmutazione	—
<i>Richiama drago</i>	Evocazione	C, M
<i>Scrutare</i>	Divinazione	C, M
<i>Sembrare</i>	Illusione	—
<i>Sogno</i>	Illusione	—
<i>Telecinesi</i>	Trasmutazione	C

Incantesimi da mago di 6° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Bagliore solare</i>	Invocazione	C
<i>Carne in pietra</i>	Trasmutazione	C
<i>Catena di fulmini</i>	Invocazione	—
<i>Cerchio di morte</i>	Necromanzia	M
<i>Contingenza</i>	Abiurazione	M
<i>Creare non morti</i>	Necromanzia	M
<i>Danza irresistibile</i>	Ammaliamento	C
<i>Disintegrazione</i>	Trasmutazione	—
<i>Evocazioni istantanee</i>	Evocazione	R, M

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Giara magica</i>	Necromanzia	M
<i>Globo di invulnerabilità</i>	Abiurazione	C
<i>Illusione programmata</i>	Illusione	M
<i>Muovere il terreno</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro di ghiaccio</i>	Invocazione	C
<i>Sfera congelante</i>	Invocazione	—
<i>Sguardo penetrante</i>	Necromanzia	C
<i>Suggestione di massa</i>	Ammaliamento	—
<i>Vigilanza e interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Visione del vero</i>	Divinazione	M

Incantesimi da mago di 7° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Celare</i>	Trasmutazione	M
<i>Dito della morte</i>	Necromanzia	—
<i>Forma eterea</i>	Evocazione	—
<i>Gabbia di forza</i>	Invocazione	C, M
<i>Immagine proiettata</i>	Illusione	C, M
<i>Inversione della gravità</i>	Trasmutazione	C
<i>Miraggio arcano</i>	Illusione	—
<i>Palla di fuoco ritardata</i>	Invocazione	C
<i>Reggia meravigliosa</i>	Evocazione	M
<i>Simbolo</i>	Abiurazione	M
<i>Simulacro</i>	Illusione	M
<i>Spada arcana</i>	Invocazione	C, M
<i>Spostamento planare</i>	Evocazione	M
<i>Spruzzo prismatico</i>	Invocazione	—
<i>Teletrasporto</i>	Evocazione	—

Incantesimi da mago di 8° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Antipatia/Simpatia</i>	Ammaliamento	—
<i>Campo anti-magia</i>	Abiurazione	C
<i>Clone</i>	Necromanzia	M
<i>Controllare tempo atmosferico</i>	Trasmutazione	C
<i>Disorientare</i>	Ammaliamento	—
<i>Dominare mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Esplosione solare</i>	Invocazione	—
<i>Labirinto</i>	Evocazione	C
<i>Nube incendiaria</i>	Evocazione	C
<i>Parola del potere stordire</i>	Ammaliamento	—
<i>Sempiano</i>	Evocazione	—
<i>Vuoto mentale</i>	Abiurazione	—

Incantesimi da mago di 9° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Desiderio</i>	Evocazione	—
<i>Fatale</i>	Illusione	C
<i>Fermare il tempo</i>	Trasmutazione	—
<i>Imprigionare</i>	Abiurazione	M
<i>Metamorfosi pura</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro prismatico</i>	Abiurazione	—
<i>Parola del potere uccidere</i>	Ammaliamento	—
<i>Portale</i>	Evocazione	C, M
<i>Previsione</i>	Divinazione	—
<i>Proiezione astrale</i>	Necromanzia	M
<i>Sciame di meteore</i>	Invocazione	—
<i>Trasformazione</i>	Trasmutazione	C, M

Sottoclasse del mago: Invocatore

Crea effetti elementali esplosivi

Un invocatore concentra i suoi studi sulle magie che generano potenti effetti elementali come un freddo pungente, una fiamma incandescente, un rombo di tuono, un fulmine crepitante o un acido sfrigolante. Alcuni invocatori prestano servizio nelle forze militari come unità di artiglieria in grado di colpire gli eserciti nemici da lontano. Altri usano i loro poteri per proteggere il prossimo, mentre altri ancora li sfruttano per il proprio tornaconto personale.

Livello 3: Invocatore sapiente

Scegli due incantesimi da mago della scuola di Invocazione che non siano di livello superiore al 2°, e aggiungili gratuitamente al libro degli incantesimi del mago.

Inoltre, ogni volta che il personaggio ottiene accesso a un nuovo livello di slot incantesimo in questa classe, puoi aggiungere gratuitamente al libro un ulteriore incantesimo da mago della scuola di Invocazione. L'incantesimo scelto deve essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo.

Livello 3: Trucchetto potente

I trucchetti del mago che infliggono danni possono influenzare perfino le creature che altrimenti eviterebbero il grosso dell'effetto. Quando il personaggio lancia un trucchetto contro una creatura e la manca con il tiro per colpire o questa supera il tiro salvezza contro il trucchetto, il bersaglio subisce metà dei danni (se applicabile), ma non gli vengono inflitti eventuali effetti aggiuntivi.

Livello 6: Plasmare incantesimi

Il mago è in grado di creare delle sacche di relativa sicurezza all'interno degli effetti delle sue invocazioni. Quando il mago lancia un incantesimo di

Invocazione che influenza le altre creature nel suo campo visivo, può scegliere un numero di quelle creature pari a 1 più il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

Livello 10: Invocazione potente

Quando il mago lancia un incantesimo della scuola di Invocazione, può aggiungere a un tiro per i danni il suo modificatore di Intelligenza.

Livello 14: Saturazione magica

Il mago può aumentare il potere dei suoi incantesimi. Quando lancia un incantesimo con uno slot di

livello da 1 a 5 che infligge danni, con quell'incantesimo può infliggere il massimo dei danni nel turno in cui lo lancia.

La prima volta che lo fa, il mago non subisce alcun effetto avverso. Se però utilizza questo privilegio di nuovo prima di avere completato un riposo lungo, subisce 2d12 danni necrotici per ogni livello dell'incantesimo in questione, subito dopo averlo lanciato. Questi danni ignorano le varie forme di resistenza e immunità.

Ogni volta che utilizza di nuovo questo privilegio prima di aver completato un riposo lungo, i danni necrotici per livello dell'incantesimo aumentano di 1d12.

Monaco

Tratti del monaco

Caratteristiche primarie	Destrezza e Saggezza
Dado Vita	D8 per ogni livello da monaco
Competenze nei tiri salvezza	Forza e Destrezza
Competenze nelle abilità	<i>Due a scelta tra:</i> Acrobazia, Atletica, Furtività, Intuizione, Religione o Storia
Competenza nelle armi	Armi semplici e armi da guerra con la proprietà leggera
Competenze negli strumenti	<i>Un tipo di strumento da artigiano o di strumento musicale a scelta (vedi "Equipaggiamento")</i>
Competenza nelle armature	Nessuno
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) Una lancia, 5 pugnali, uno strumento da artigiano o uno strumento musicale scelto per la competenza negli strumenti sopraindicata, una dotazione da esploratore e 11 mo; o (B) 50 mo

Privilegi del monaco

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Arti marziali	Punti concentrazione	Movimento senza armatura
1	+2	Arti marziali, Difesa senza armatura	1d6	—	—
2	+2	Concentrazione da monaco, Metabolismo straordinario, Movimento senza armatura	1d6	2	+3 m
3	+2	Devia attacchi, sottoclasse del monaco	1d6	3	+3 m
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica, Caduta lenta	1d6	4	+3 m
5	+3	Attacco extra, Colpo stordente	1d8	5	+3 m
6	+3	Colpi potenziati, privilegio della sottoclasse	1d8	6	+4,5 m
7	+3	Elusione	1d8	7	+4,5 m
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	1d8	8	+4,5 m
9	+4	Movimento acrobatico	1d8	9	+4,5 m
10	+4	Autorigenerazione, Concentrazione superiore	1d8	10	+6 m
11	+4	Privilegio della sottoclasse	1d10	11	+6 m
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	1d10	12	+6 m
13	+5	Devia energia	1d10	13	+6 m
14	+5	Esperto di sopravvivenza disciplinato	1d10	14	+7,5 m
15	+5	Concentrazione perfetta	1d10	15	+7,5 m
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	1d10	16	+7,5 m
17	+6	Privilegio della sottoclasse	1d12	17	+7,5 m
18	+6	Difesa superiore	1d12	18	+9 m
19	+6	Dono epico	1d12	19	+9 m
20	+6	Corpo e mente	1d12	20	+9 m

Diventare un monaco...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche della tabella Tratti del monaco.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da monaco, elencati nella tabella Privilegi del monaco.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene il tratto Dado Vita dalla tabella Tratti del monaco.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da monaco, elencati nella tabella Privilegi del monaco.

Privilegi di classe del monaco

Il monaco ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del monaco.

Livello 1: Arti marziali

Grazie alla sua perizia nelle arti marziali, un monaco padroneggia stili di combattimento che fanno uso di colpi senz'armi e delle seguenti armi da monaco:

- Armi da mischia semplici
- Armi da mischia da guerra con la proprietà leggera

Un monaco ottiene i benefici seguenti fintantoché è senz'armi o impugna soltanto armi da monaco, non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo:

Colpo senz'armi bonus. Il monaco può effettuare un colpo senz'armi come azione bonus.

Dado di Arti marziali. Un monaco può tirare 1d6 al posto dei normali danni del suo colpo senz'armi o della sua arma da monaco. Questo dado cambia man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella colonna Arti marziali nella tabella Privilegi del monaco.

Attacchi destri. Un monaco può usare il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per i tiri per colpire e i tiri per i danni dei suoi colpi senz'armi e delle sue armi da monaco. Inoltre, quando utilizza le opzioni di afferrare o spingere del suo colpo senz'armi, il monaco può utilizzare il suo modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per determinare la CD del tiro salvezza.

Livello 1: Difesa senza armatura

Se il personaggio non sta indossando un'armatura o impugnando uno scudo, la Classe Armatura base corrisponde a 10 più i modificatori di Destrezza e Saggezza.

Livello 2: Concentrazione da monaco

La concentrazione e l'addestramento marziale del monaco gli permettono di imbrigliare una fonte di energia straordinaria dentro di sé. Questa energia è rappresentata dai punti concentrazione. Il numero di punti posseduti è determinato dal livello da monaco, come indicato nella colonna Punti concentrazione nella tabella Privilegi del monaco.

Questi punti possono essere spesi per potenziare o alimentare alcuni privilegi del monaco. Inizialmente il monaco conosce tre di questi privilegi: Difesa paziente, Passo del vento e Raffica di colpi, descritti di seguito.

Quando un monaco spende un punto concentrazione, quel punto non è più disponibile finché non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il monaco recupera tutti i punti spesi.

Alcune caratteristiche che utilizzano i punti concentrazione richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è pari a 8 più il modificatore di Saggezza e il bonus di competenza del monaco.

Raffica di colpi. Il monaco può spendere 1 punto concentrazione per sferrare due colpi senz'armi come azione bonus.

Difesa paziente. Il monaco può effettuare l'azione di Disimpegno come azione bonus. In alternativa, può spendere 1 punto concentrazione per effettuare le azioni di Disimpegno e Schivata come azione bonus.

Passo del vento. Il monaco può utilizzare l'azione di Scatto come azione bonus. In alternativa, può

spendere 1 punto concentrazione per effettuare le azioni di Disimpegno e Scatto come azione bonus; inoltre, la sua distanza di salto raddoppia per quel turno.

Livello 2: Movimento senza armatura

La velocità del monaco aumenta di 3 metri, purché non indossi un'armatura o impugni uno scudo. Questo bonus aumenta man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella tabella Privilegi del monaco.

Livello 2: Metabolismo straordinario

Quando effettua un tiro per l'iniziativa, il monaco può recuperare tutti i punti concentrazione spesi. Quando lo fa, tira un dado di Arti marziali e recupera un numero di punti ferita pari al suo livello da monaco più il risultato ottenuto.

Dopo aver utilizzato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 3: Devia attacchi

Quando viene colpito da un tiro per colpire che include danni contundenti, perforanti o taglienti, il monaco può usare una reazione per ridurre i danni totali dell'attacco che ha subito. La riduzione è pari a 1d10 più il suo modificatore di Destrezza e il suo livello da monaco.

Se i danni vengono ridotti a 0, il monaco può spendere 1 punto concentrazione per deviare parte della forza dell'attacco. Se lo fa, deve scegliere una creatura nel suo campo visivo entro 1,5 metri da sé se l'attacco era in mischia; se l'attacco era a distanza, deve scegliere una creatura nel suo campo visivo entro 18 metri da sé che non sia dietro copertura totale. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire danni pari a due tiri del dado di Arti marziali più il modificatore di Destrezza del monaco. I danni sono dello stesso tipo di danni inflitti dall'attacco.

Livello 3: Sottoclasse del monaco

Il personaggio ottiene una sottoclasse del monaco a scelta. La descrizione della sottoclasse Guerriero della Mano Aperta segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da monaco. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da monaco attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da monaco.

Livello 4: Caduta lenta

Un monaco può usare la sua reazione quando cade per ridurre gli eventuali danni da caduta di un ammontare pari a cinque volte il suo livello da monaco.

Livello 5: Attacco extra

Quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il monaco può attaccare due volte anziché una.

Livello 5: Colpo stordente

Una volta per turno, quando il monaco colpisce una creatura con un'arma da monaco o un colpo senz'armi, può spendere 1 punto concentrazione per tentare un colpo stordente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è stordito fino all'inizio del turno successivo del monaco. Se lo supera, la velocità del bersaglio è dimezzata fino all'inizio del turno successivo del monaco, e il prossimo tiro per colpire effettuato contro il bersaglio prima di allora dispone di vantaggio.

Livello 6: Colpi potenziati

Ogni volta che il monaco infligge danni con un colpo senz'armi, il colpo può infliggere un tipo di danno a scelta tra Forza e il suo tipo di danno normale.

Livello 7: Elusione

Quando è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se lo supera, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Il monaco non beneficia di questo privilegio se è incapacitato.

Livello 9: Movimento acrobatico

Se il personaggio non sta indossando un'armatura o impugnando uno scudo, ottiene la capacità di muoversi lungo le superfici verticali e sulle superfici liquide durante il suo turno senza cadere durante il movimento.

Livello 10: Concentrazione superiore

Difesa paziente, Passo del vento e Raffica di colpi ottengono i seguenti benefici.

Raffica di colpi. Il monaco può spendere 1 punto concentrazione per usare Raffica di colpi ed infliggere tre colpi senz'armi anziché due.

Difesa paziente. Quando il monaco spende un punto concentrazione per utilizzare Difesa paziente, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a due tiri del dado di Arti marziali.

Passo del vento. Quando il monaco spende un punto concentrazione per utilizzare Passo del vento, può scegliere una creatura consenziente entro 1,5 metri da sé di taglia Grande o inferiore. Il monaco muove la creatura con sé fino al termine

del suo turno. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Livello 10: Autorigenerazione

Con la sola forza di volontà, il monaco può rimuovere le seguenti condizioni da se stesso al termine di ogni suo turno: affascinato, spaventato o avvelenato.

Inoltre, la rinuncia a cibo e bevande non comporta livelli di indebolimento.

Livello 13: Deviare energia

Ora il monaco può utilizzare il suo privilegio Devia attacchi contro gli attacchi che infliggono qualsiasi tipo di danno, non solo quelli contundenti, perforanti o taglienti.

Livello 14: Esperto di sopravvivenza disciplinato

La disciplina fisica e mentale del monaco gli conferisce competenza in tutti i tiri salvezza.

Inoltre, ogni volta che effettua un tiro salvezza e fallisce, può spendere 1 punto concentrazione per ripetere il tiro. Deve usare il nuovo risultato.

Livello 15: Concentrazione perfetta

Quando il monaco tira per l'iniziativa e non usa Metabolismo straordinario, può recuperare i punti concentrazione spesi fino ad averne 4, se ne ha 3 o meno.

Livello 18: Difesa superiore

All'inizio del suo turno, il monaco può spendere 3 punti concentrazione per rafforzare se stesso contro i danni per 1 minuto o finché non è incapacitato. In quell'intervallo di tempo, ottiene resistenza a tutti i danni tranne a quelli da Forza.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono dell'offensiva irresistibile.

Livello 20: Corpo e mente

La mente e il corpo del monaco hanno raggiunto nuove vette. I punteggi di Destrezza e Saggezza aumentano di 4, fino a un massimo di 25.

Sottoclasse del monaco: Guerriero della Mano Aperta

Padroneggia le tecniche di combattimento senz'armi

I Guerrieri della Mano Aperta sono i maestri del combattimento senz'armi. Apprendono tecniche speciali per spingere e sbilanciare i loro avversari e manipolano la propria energia per proteggersi dai danni.

Livello 3: Tecnica della mano aperta

Ogni volta che il monaco colpisce una creatura con un attacco concessogli dalla sua Raffica di colpi, può imporre a quel bersaglio uno degli effetti seguenti:

Disorientamento. Il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità fino all'inizio del suo turno successivo.

Spinta. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, il monaco spinge il bersaglio via da sé fino a un massimo di 4,5 metri.

Rovesciamento. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra prono.

Livello 6: Integrità del corpo

Il monaco ottiene la capacità di curarsi. Come azione bonus, può tirare il dado di Arti marziali. In questo modo, recupera un numero di punti ferita pari al risultato ottenuto più il suo modificatore di Saggezza (minimo di 1 punto ferita recuperato).

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Saggezza (minimo una volta) e recupera tutti gli utilizzi consumati quando completa un riposo lungo.

Livello 11: Passo lesto

Quando il monaco effettua un'azione bonus diversa da Passo del vento, può usare anche Passo del vento subito dopo l'azione bonus.

Livello 17: Palmo tremante

Il monaco ottiene la capacità di scatenare vibrazioni letali nel corpo di un altro. Quando il monaco colpisce una creatura con un colpo senz'armi, può spendere 4 punti concentrazione per dare il via a queste vibrazioni impercettibili, che durano un numero di giorni pari al suo livello da monaco. Le vibrazioni sono innocue, a meno che il monaco non effettui un'azione per interromperle. In alternativa, quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, può rinunciare a uno degli attacchi per porre fine alle vibrazioni. Per farlo, il monaco e il bersaglio devono trovarsi sullo stesso piano di esistenza. Quando il monaco pone fine alle vibrazioni, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; subisce 10d12 danni da forza in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Il monaco può tenere soltanto una creatura alla volta sotto l'effetto di questo privilegio. Le vibrazioni possono essere interrotte senza provocare danni (nessuna azione richiesta).

Paladino

Tratti del paladino

Caratteristiche primarie	Forza e Carisma
Dado Vita	D10 per ogni livello da paladino
Competenze nei tiri salvezza	Saggezza e Carisma
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Atletica, Intimidire, Intuizione, Medicina, Persuasione o Religione
Competenza nelle armi	Armi semplici e da guerra
Competenza nelle armature	Armature leggere, medie e pesanti; scudi
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) cotta di maglia, scudo, spada lunga, 6 giavellotti, simbolo sacro, dotazione da sacerdote e 9 mo; o (B) 150 mo

Diventare un paladino...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutti i tratti nella tabella Tratti del paladino.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da paladino, elencati nella tabella Privilegi del paladino.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti dalla tabella Tratti del paladino: Dado Vita, competenza nelle armi da guerra, nelle armature leggere, medie e negli scudi.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da paladino, elencati nella tabella Privilegi del paladino. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del paladino

Il paladino ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del paladino.

Privilegi del paladino

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Incanalare divinità	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—				
					1	2	3	4	5
1	+2	Imposizione delle mani, Incantesimi, Padronanza d'armi	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Stile di combattimento, Punizione del paladino	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Incanalare divinità, sottoclasse del paladino	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attacco extra, Fido destriero	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura di protezione	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Privilegio della sottoclasse	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Abiurare nemici	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Aura di coraggio	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Colpi radiosi	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Tocco rigenerante	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Privilegio della sottoclasse	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Ampliamento dell'aura	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Dono epico	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Privilegio della sottoclasse	3	15	4	3	3	3	2

Livello 1: Imposizione delle mani

Il tocco benedetto di un paladino è in grado di guarire le ferite. Un paladino possiede una riserva di poteri curativi che si ricostituisce quando completa un riposo lungo. Questa gli consente di ripristinare un numero totale di punti ferita pari a cinque volte il proprio livello da paladino.

Come azione bonus, il paladino può toccare una creatura (anche se stesso) e attingere al potere della sua riserva per ripristinare un certo numero di punti ferita in quella creatura, fino all'ammontare massimo in essa disponibile.

Inoltre, può consumare 5 punti ferita della riserva per curare l'avvelenamento. In questo caso, i punti ferita impiegati non vanno a ripristinare quelli della creatura interessata.

Livello 1: Incantesimi

Il paladino impara a lanciare incantesimi attraverso la preghiera e la meditazione. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicare tali regole agli incantesimi da paladino, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del paladino mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, sceglie due incantesimi da paladino di 1° livello. Sono consigliati *eroismo* e *punizione incandescente*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da paladino, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del paladino. Ogni volta che il numero cresce, il paladino deve scegliere altri incantesimi finché il numero sulla lista non combacia con quello mostrato nella tabella Privilegi del paladino. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di un paladino di 5° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi da paladino di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione.

Se un altro privilegio del paladino gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da paladino.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando completa un riposo lungo, il paladino può sostituire

un incantesimo sulla propria lista con un altro incantesimo di cui possiede degli slot.

Caratteristica da incantatore. Carisma è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da paladino.

Focus da incantatore. Il paladino può usare un simbolo sacro come focus da incantatore per i suoi incantesimi da paladino.

Livello 1: Padronanza d'armi

Il paladino è addestrato nell'uso delle armi, e per questo può avvalersi della proprietà di padronanza per due tipi di armi a sua scelta in cui ha competenza, come le spade lunghe e i giavellotti.

Ogni volta che completa un riposo lungo, può cambiare il tipo di arma utilizzato. Per esempio, è possibile passare alle proprietà di padronanza per alabarde e mazzafrusti.

Livello 2: Stile di combattimento

Il paladino ottiene un talento Stile di combattimento a sua scelta (vedi capitolo "Talenti" per i talenti). Tuttavia, invece di sceglierne uno tra quelli proposti, è possibile avvalersi dell'opzione sottostante.

Guerriero benedetto. Il paladino impara due trucchetti da chierico a scelta (consulta la sezione della classe del chierico per una lista dei suoi incantesimi). Sono consigliati *guida* e *fiamma sacra*. I trucchetti scelti valgono come incantesimi da paladino e la caratteristica da incantatore per usarli è Carisma. Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da paladino, puoi sostituire uno dei trucchetti con un altro trucchetto da chierico.

Livello 2: Punizione del paladino

L'incantesimo *punizione divina* è sempre considerato preparato. Inoltre, il paladino può lanciarlo senza consumare alcuno slot incantesimo, ma deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare nuovamente in questo modo.

GIURAMENTI INFRANTI

Un paladino si sforza sempre di mantenere una condotta impeccabile, ma anche il più virtuoso può fallire, violando il proprio giuramento.

Un paladino che ha infranto il suo giuramento solitamente va in cerca di redenzione, trascorrendo un'intera notte in preghiera o facendo un digiuno. Dopo un rito di perdono, viene di nuovo considerato senza macchia.

Se invece il personaggio viola il giuramento senza pentirsi, parlane con il GM. Forse dovresti scegliere una sottoclasse più adatta o persino abbandonare la classe del paladino in favore di un'altra.

Livello 3: Incanalare divinità

Il paladino può incanalare l'energia divina direttamente dai Piani Esterni, usandola per alimentare effetti magici. Inizia con uno di questi effetti: Percezione del Divino, descritto di seguito. Gli altri privilegi del paladino gli conferiscono ulteriori effetti di Incanalare Divinità. Ogni volta che il personaggio usa Incanalare Divinità di questa classe, è possibile scegliere l'effetto desiderato della classe.

Il paladino può usare Incanalare divinità due volte. Per quanto riguarda gli utilizzi consumati, ne recupera uno dopo aver completato un riposo breve e li recupera tutti dopo un riposo lungo. Ottiene un uso aggiuntivo una volta raggiunto il livello 11.

Se un effetto di Incanalare divinità richiede un tiro salvezza, la CD equivale alla CD del tiro salvezza sull'incantesimo del privilegio Incantesimi di questa classe.

Percezione del divino. Come azione bonus, il paladino può amplificare i propri sensi per individuare celestiali, immondi e non morti. Per i prossimi 10 minuti o finché non è incapacitato, conosce la posizione di ogni creatura summenzionata in un raggio di 18 metri da sé e può distinguerne la tipologia. Entro lo stesso raggio, il paladino individua anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto sacro o sacrilego, con gli stessi effetti dell'incantesimo *santificare*.

Livello 3: Sottoclasse del paladino

Il personaggio ottiene una sottoclasse del paladino a scelta. La descrizione della sottoclasse Giuramento di Devozione segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da paladino. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da paladino attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da paladino.

Livello 5: Attacco extra

Quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il paladino può attaccare due volte anziché una.

Livello 5: Fido destriero

Il paladino può richiedere l'aiuto di una cavalcatura ultraterrena e l'incantesimo *trova cavalcatura* è sempre considerato preparato.

Può lanciarlo una volta senza consumare uno slot incantesimo e ne recupera l'utilizzo dopo aver completato un riposo lungo.

Livello 6: Aura di protezione

Il paladino sprigiona un'aura protettiva invisibile in una emanazione di 3 metri che ha origine da sé. L'aura diventa inattiva quando è incapacitato.

L'aura conferisce al personaggio e ai suoi alleati un bonus ai tiri salvezza pari al suo modificatore di Carisma (fino a un bonus minimo di +1).

Se è presente un altro paladino, le creature possono usufruire di una sola Aura di protezione per volta: spetta alla creatura interessata scegliere quale.

Livello 9: Abiurare nemici

Come azione di Magia, il paladino può consumare uno degli usi di Incanalare divinità per sopraffare gli avversari. Dopo aver estratto il suo simbolo sacro o l'arma, può prendere di mira un numero di creature corrispondente al proprio modificatore di Carisma (minimo una creatura) che egli può vedere in un raggio di 18 metri da sé. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà spaventato per 1 minuto o finché non subirà dei danni. Mentre è in questa condizione, nel proprio turno può svolgere solo una delle seguenti azioni: muoversi, effettuare un'azione o un'azione bonus.

Livello 10: Aura di coraggio

Il paladino e i suoi alleati sono immuni alla paura finché si trovano all'interno dell'Aura di protezione. Se un alleato spaventato entra nel suo raggio d'influenza, non subirà più l'effetto della paura finché sarà al suo interno.

Livello 11: Colpi radiosi

I colpi del paladino ora possiedono poteri soprannaturali. Quando colpisce un bersaglio con un tiro per colpire utilizzando un'arma da mischia o un colpo senz'armi, questo subisce 1d8 danni radiosi aggiuntivi.

Livello 14: Tocco rigenerante

Quando il paladino usa Imposizione delle mani su una creatura, può anche liberarla da una delle seguenti condizioni: accecato, affascinato, assordato, paralizzato, spaventato o stordito. Per farlo, è necessario attingere a 5 punti ferita della riserva curativa di Imposizione delle mani per ognuna delle condizioni rimosse. Tuttavia, i punti consumati non ripristinano i punti ferita della creatura.

Livello 18: Ampliamento dell'aura

L'Aura di protezione del paladino è ora un'emanazione di 9 metri.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono della vista pura.

Lista degli incantesimi da paladino

In questa sezione si trova la lista degli incantesimi del paladino. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Incantesimi da paladino di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Benedizione</i>	Ammaliamento	C, M
<i>Comando</i>	Ammaliamento	—
<i>Cura ferite</i>	Abiurazione	—
<i>Eroismo</i>	Ammaliamento	C
<i>Favore divino</i>	Trasmutazione	—
<i>Individuazione del bene e del male</i>	Divinazione	C
<i>Individuazione del magico</i>	Divinazione	C, R
<i>Individuazione delle malattie e dei veleni</i>	Divinazione	C, R
<i>Protezione dal bene e dal male</i>	Abiurazione	C, M
<i>Punizione divina</i>	Invocazione	—
<i>Punizione incandescente</i>	Invocazione	—
<i>Purificare cibo e bevande</i>	Trasmutazione	R
<i>Scudo della fede</i>	Abiurazione	C

Incantesimi da paladino di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aiuto</i>	Abiurazione	—
<i>Arma magica</i>	Trasmutazione	—
<i>Localizza oggetto</i>	Divinazione	C
<i>Pregiera di guarigione</i>	Abiurazione	—
<i>Protezione dai veleni</i>	Abiurazione	—
<i>Punizione splendente</i>	Trasmutazione	C
<i>Riposo inviolato</i>	Necromanzia	R, M
<i>Ristorare inferiore</i>	Abiurazione	—
<i>Trova cavalcatura</i>	Evocazione	—
<i>Vincolo di interdizione</i>	Abiurazione	M
<i>Zona di verità</i>	Ammaliamento	—

Incantesimi da paladino di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Cerchio magico</i>	Abiurazione	M
<i>Creare cibo e acqua</i>	Evocazione	—
<i>Dissolvi magie</i>	Abiurazione	—
<i>Luce diurna</i>	Invocazione	—
<i>Rimuovi maledizione</i>	Abiurazione	—
<i>Rinascita</i>	Necromanzia	M

Incantesimi da paladino di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aura di vita</i>	Abiurazione	C
<i>Esilio</i>	Abiurazione	C
<i>Interdizione alla morte</i>	Abiurazione	—
<i>Localizza creatura</i>	Divinazione	C

Incantesimi da paladino di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Costrizione</i>	Ammaliamento	—
<i>Dissolvi il bene e il male</i>	Abiurazione	C
<i>Rianimare morti</i>	Necromanzia	M
<i>Ristorare superiore</i>	Abiurazione	M

Sottoclasse del paladino: Giuramento di devozione

Tieni fede agli ideali di giustizia e ordine

Il Giuramento di devozione vincola i paladini agli ideali di giustizia e ordine, avvicinandoli all'archetipo del "cavaliere senza macchia e senza paura". Si considerano modelli esemplari di condotta e alcuni di loro, nel bene e nel male, applicano gli stessi parametri al resto del mondo.

Molti di coloro che prestano questo giuramento sono devoti agli dèi della legalità e del bene, e usano i dettami delle loro divinità come misura della propria devozione. Altri, invece, prendono gli angeli come esempi dei propri ideali e integrano immagini di ali angeliche nei propri elmi o stemmi.

Condividono i seguenti dettami:

- Che la tua parola sia vincolante come una promessa.
- Proteggi i deboli e non aver mai paura di agire.
- Che le tue onorevoli gesta siano da esempio per gli altri.

Livello 3: Incantesimi del Giuramento di devozione

La magia del giuramento del paladino gli consente di avere sempre pronti determinati incantesimi. Una volta raggiunto un livello specificato nella tabella Incantesimi del Giuramento di devozione, gli

incantesimi lì elencati saranno sempre considerati come preparati.

Incantesimi del Giuramento di devozione

Livello da paladino	Incantesimi
3	<i>Protezione dal bene e dal male, scudo della fede</i>
5	<i>Aiuto, zona di verità</i>
9	<i>Faro di speranza, dissolvi magie</i>
13	<i>Libertà di movimento, guardiano della fede</i>
17	<i>Comunione, colpo infuocato</i>

Livello 3: Arma consacrata

Quando il paladino effettua l'azione di Attacco, può consumare uno degli usi di Incanalare divinità per infondere energia positiva nell'arma da mischia che impugna. Per 10 minuti o fino al prossimo utilizzo del privilegio, il paladino aggiunge il suo modificatore di Carisma ai tiri per colpire eseguiti con quell'arma (fino a un bonus minimo di +1) e, ogni volta che colpisce, può infliggere danni normali o radiosi.

Inoltre, l'arma emette luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri.

Questo effetto può essere interrotto in anticipo (nessuna azione richiesta). L'effetto termina se il paladino non ha più con sé l'arma interessata.

Livello 7: Aura di devozione

Il paladino e i suoi alleati non possono essere affascinati finché si trovano all'interno dell'Aura

di protezione. Se un alleato affascinato entra nel suo raggio d'influenza, non subirà più quell'effetto finché sarà al suo interno.

Livello 15: Punizione protettiva

La punizione magica del paladino ora emana energia protettiva. Ogni volta che utilizza *punizione divina*, il paladino e i suoi alleati ottengono mezza copertura finché sono nell'Aura di protezione. Questo beneficio rimane attivo fino all'inizio del suo turno successivo.

Livello 20: Nube sacra

Come azione bonus, il paladino può infondere la sua Aura di protezione con del potere sacro, conferendo i benefici sottostanti per 10 minuti o finché non vengono interrotti (nessuna azione richiesta). Dopo aver utilizzato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo. Tuttavia, è possibile ripristinarne l'uso consumando uno slot incantesimo di 5^o livello (nessuna azione richiesta).

Danni radiosi. Se un nemico comincia il suo turno all'interno dell'aura, subisce danni radiosi pari al modificatore di Carisma più il bonus di competenza del paladino.

Luce del sole. L'aura rifulge di luce intensa, ovvero la luce solare.

Sentinella sacra. Se costretto a effettuare dei tiri salvezza da un immondo o un non morto, il paladino dispone di vantaggio.

Ranger

Tratti del ranger

Caratteristiche primarie	Destrezza e Saggezza
Dado Vita	D10 per ogni livello da ranger
Competenze nei tiri salvezza	Forza e Destrezza
Competenze nelle abilità	Tre a scelta tra: Addestrare Animali, Atletica, Furtività, Indagare, Intuizione, Natura, Percezione o Sopravvivenza
Competenza nelle armi	Armi semplici e da guerra
Competenza nelle armature	Armature leggere e medie; scudi
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) armatura di cuoio borchiato, scimitarra, spada corta, arco lungo, 20 frecce, faretra, focus druidico (rametto di vischio), dotazione da esploratore e 7 mo; o (B) 150 mo

Privilegi del ranger

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Nemico prescelto	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—				
					1	2	3	4	5
1	+2	Incantesimi, Nemico prescelto, Padronanza d'armi	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Esploratore esperto, Stile di combattimento	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Sottoclasse del ranger	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attacco extra	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Girovago	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Privilegio della sottoclasse	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Maestria	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Instancabile	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Privilegio della sottoclasse	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Cacciatore implacabile	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Velo della natura	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Privilegio della sottoclasse	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Precisione del cacciatore	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Sensi ferini	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Dono epico	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Sterminatore di nemici	6	15	4	3	3	3	2

Diventare un ranger...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutti i tratti nella tabella Tratti del ranger.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da ranger, elencati nella tabella Privilegi del ranger.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti dalla tabella Tratti del ranger: Dado Vita, competenza nelle armi da guerra, competenza in un'abilità a scelta dalla lista delle abilità del ranger, oltre che competenza in armature leggere, medie e scudi.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da ranger, elencati nella tabella Privilegi del ranger. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del ranger

Il ranger ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del ranger.

Livello 1: Incantesimi

Il ranger ha imparato a incanalare l'essenza della natura per usare la magia. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicare tali regole agli incantesimi da ranger, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del ranger mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, sceglie due incantesimi da ranger di 1° livello. Sono consigliati *cura ferite* e *colpo intrappolante*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da ranger, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del ranger. Ogni volta che il numero cresce, il ranger deve scegliere altri incantesimi finché il numero sulla lista non combacia con quello mostrato nella tabella Privilegi del ranger. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di un ranger di 5° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi da ranger di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione.

Se un altro privilegio del ranger gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da ranger.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando completa un riposo lungo, il ranger può sostituire un incantesimo sulla propria lista con un altro incantesimo di cui possiede degli slot.

Caratteristica da incantatore. Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da ranger.

Focus da incantatore. Il ranger può usare un focus druidico per i suoi incantesimi da ranger.

Livello 1: Nemico prescelto

L'incantesimo *marchio del cacciatore* del ranger è sempre considerato come preparato. È possibile lanciarlo due volte senza spendere alcuno slot incantesimo. I suoi utilizzi vengono ripristinati dopo aver completato un riposo lungo.

Il numero di volte in cui è possibile lanciare tale incantesimo aumenta al raggiungimento di determinati livelli da ranger, come mostrato nella colonna Nemico prescelto della tabella Privilegi del ranger.

Livello 1: Padronanza d'armi

Il ranger è addestrato nell'uso delle armi, e per questo può avvalersi della proprietà di padronanza per due tipi di armi a sua scelta in cui ha competenza, come gli archi lunghi e le spade corte.

Ogni volta che completa un riposo lungo, può cambiare il tipo di arma utilizzato. Per esempio, è possibile passare alle proprietà di padronanza per scimitarre e spade lunghe.

Livello 2: Esploratore esperto

Grazie ai suoi tanti viaggi, il ranger ottiene i seguenti benefici.

Maestria. Il ranger può scegliere una delle competenze nelle abilità in cui non possiede maestria, così da ottenerla.

Lingue. Il ranger conosce due lingue a scelta dal relativo elenco nel capitolo "Creazione del personaggio".

Livello 2: Stile di combattimento

Il ranger ottiene un talento Stile di combattimento a sua scelta (vedi "Talenti"). Tuttavia, invece di sceglierne uno tra quelli proposti, è possibile avvalersi dell'opzione sottostante.

Guerriero druidico. Il ranger apprende due trucchetti da druido a scelta (vedi la sezione della classe del druido per una lista dei relativi incantesimi). Sono consigliati *guida* e *luce splendente*. I trucchetti scelti valgono come incantesimi da ranger e la caratteristica da incantatore per usarli è Saggezza. Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da ranger, può sostituire uno dei trucchetti con un altro trucchetto da druido.

Livello 3: Sottoclasse del ranger

Il personaggio ottiene una sottoclasse del ranger a scelta. La descrizione della sottoclasse Cacciatore segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da ranger. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da ranger attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da ranger.

Livello 5: Attacco extra

Quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il ranger può attaccare due volte anziché una.

Livello 6: Girovago

La velocità del ranger aumenta di 3 metri, purché non indossi un'armatura pesante. Inoltre, ha una velocità di scalata e nuoto pari alla propria velocità.

Livello 9: Maestria

Il ranger può scegliere due delle competenze nelle abilità in cui non possiede maestria, così da ottenerla.

Livello 10: Instancabile

Le forze primordiali ora alimentano i viaggi del ranger, fornendogli i seguenti benefici.

Punti ferita temporanei. Come azione di Magia, il ranger può ottenere un numero di punti ferita temporanei pari a $1d8 +$ il suo modificatore di Saggezza (minimo di 1 punto ferita temporaneo). Il personaggio può utilizzare questa azione un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Saggezza (minimo una volta) e recupera tutti gli utilizzi consumati quando completa un riposo lungo.

Diminuisce indebolimento. Quando il ranger completa un riposo breve, il suo livello di indebolimento, se presente, diminuisce di 1.

Livello 13: Cacciatore implacabile

Pur subendo danni, il ranger non interrompe la sua concentrazione sul *marchio del cacciatore*.

Livello 14: Velo della natura

Il ranger invoca gli spiriti della natura per nascondersi magicamente. Come azione bonus, può conferirsi la condizione di invisibilità fino al termine del suo turno successivo.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Saggezza (minimo una volta) e recupera tutti gli utilizzi consumati quando completa un riposo lungo.

Livello 17: Precisione del cacciatore

Il ranger ottiene vantaggio ai tiri per colpire contro la creatura su cui è posto il suo *marchio del cacciatore*.

Livello 18: Sensi ferini

Il legame con le forze della natura conferisce al ranger vista cieca entro un raggio di 9 metri.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del viaggio dimensionale.

Livello 20: Sterminatore di nemici

I danni del *marchio del cacciatore* sono calcolati con un d10 anziché un d6.

Lista degli incantesimi da ranger

In questa sezione si trova la lista degli incantesimi da ranger. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Incantesimi da ranger di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Allarme	Abiurazione	R
Amicizia con gli animali	Ammaliamento	—
Bacche benefiche	Evocazione	—
Colpo intrappolante	Evocazione	C
Cura ferite	Abiurazione	—
Individuazione del magico	Divinazione	C, R
Individuazione delle malattie e dei veleni	Divinazione	C, R
Intralcicare	Evocazione	C
Marchio del cacciatore	Divinazione	C
Nube di nebbia	Evocazione	C
Parlare con gli animali	Divinazione	R
Passo veloce	Trasmutazione	—
Saltare	Trasmutazione	—

Incantesimi da ranger di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Aiuto	Abiurazione	—
Animale messaggero	Ammaliamento	R
Arma magica	Trasmutazione	—
Caratteristica potenziata	Trasmutazione	C
Crescita di spine	Trasmutazione	C
Folata di vento	Invocazione	C
Localizza animali o vegetali	Divinazione	R
Localizza oggetto	Divinazione	C
Passare senza tracce	Abiurazione	C
Pelle coriacea	Trasmutazione	—
Protezione dai veleni	Abiurazione	—
Ristorare inferiore	Abiurazione	—
Scopri trappole	Divinazione	—
Scurovisione	Trasmutazione	—
Silenzio	Illusione	C, R

Incantesimi da ranger di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Anti-individuazione	Abiurazione	M
Camminare sull'acqua	Trasmutazione	R
Crescita vegetale	Trasmutazione	—
Dissolvi magie	Abiurazione	—
Evoca animali	Evocazione	C
Fondersi nella pietra	Trasmutazione	R
Luce diurna	Invocazione	—
Muro di vento	Invocazione	C
Parlare con i vegetali	Trasmutazione	—
Protezione dall'energia	Abiurazione	C
Respirare sott'acqua	Trasmutazione	R
Rinascita	Necromanzia	M

Incantesimi da ranger di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Dominare bestie	Ammaliamento	C
Evoca creature boschive	Evocazione	C
Libertà di movimento	Abiurazione	—
Localizza creatura	Divinazione	C
Pelle di pietra	Trasmutazione	C, M

Incantesimi da ranger di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
Comunione con la natura	Divinazione	R
Ristorare superiore	Abiurazione	M
Traslazione arborea	Evocazione	C

Sottoclasse del ranger: Cacciatore

Proteggi la natura e le persone dalla distruzione

Bracchi la preda sia nelle terre selvagge che in ogni altro luogo, utilizzando le tue abilità di cacciatore per proteggere la natura e le persone dalle forze che intendono distruggerle.

Livello 3: Sapienza del cacciatore

Il cacciatore può fare appello alle forze della natura per scoprire punti di forza e debolezza della propria preda. Se una creatura ha su di sé il *marchio del*

cacciatore del personaggio, questi saprà se il bersaglio ha immunità, resistenze e vulnerabilità, e quali sono.

Livello 3: Preda del cacciatore

Il ranger ottiene una delle seguenti opzioni di privilegio a scelta. Ogni volta che completa un riposo breve o lungo, può sostituire l'opzione selezionata con l'altra.

Devastatore dell'orda. Una volta per turno quando il ranger effettua un attacco con un'arma, può sferrare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa che sia entro 1,5 metri dal bersaglio originale e a portata dell'arma, e che non abbia già attaccato nel corso del turno corrente.

Sterminatore di colossi. La tenacia del ranger scoraggia anche i nemici più resilienti. Quando colpisce una creatura con un'arma, questa infligge 1d8 danni aggiuntivi al bersaglio se gli mancano dei punti ferita. Può infliggere questi danni extra solo una volta per turno.

Livello 7: Tattiche difensive

Il ranger ottiene una delle seguenti opzioni di privilegio a scelta. Ogni volta che completa un riposo breve o lungo, può sostituire l'opzione selezionata con l'altra.

Difesa dal multiattacco. Se una creatura colpisce il ranger con un tiro per colpire subirà svantaggio a tutti gli altri tiri per colpire effettuati contro il ranger durante il turno.

Sfuggire all'orda. Gli attacchi di opportunità effettuati contro il personaggio subiscono svantaggio.

Livello 11: Preda del cacciatore superiore

Una volta per turno, quando il ranger infligge danni a una creatura su cui è posto il suo *marchio del cacciatore*, può infliggere i danni aggiuntivi dell'incantesimo anche a una creatura nel suo campo visivo che si trovi entro 9 metri dal primo bersaglio.

Livello 15: Difesa del cacciatore superiore

Quando il ranger subisce danni, può utilizzare una reazione per ottenere resistenza a quel danno e ad altri dello stesso tipo fino al termine del turno in corso.

Stregone

Tratti dello stregone

Caratteristiche primarie	Carisma
Dado Vita	D6 per ogni livello da stregone
Competenze nei tiri salvezza	Costituzione e Carisma
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Arcano, Inganno, Intimidire, Intuizione, Persuasione o Religione
Competenza nelle armi	Armi semplici
Competenza nelle armature	Nessuno
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) lancia, 2 pugnali, focus arcano (cristallo), dotazione da avventuriero e 28 mo; o (B) 50 mo

Diventare uno stregone...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutti i tratti nella tabella Tratti dello stregone.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da stregone, elencati nella tabella Privilegi dello stregone.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene il Dado Vita dalla tabella Tratti dello stregone.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da stregone, elencati nella tabella Privilegi dello stregone. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe dello stregone

Lo stregone ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi dello stregone.

Livello 1: Incantesimi

Attingendo alla propria magia innata, lo stregone è in grado di lanciare incantesimi. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicare tali regole agli incantesimi da stregone, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Il personaggio conosce quattro trucchetti da stregone a scelta. Sono consigliati *luce*, *prestidigitazione*, *stretta folgorante* e *stregoneria esplosiva*. Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da stregone, può sostituire uno dei trucchetti di questo privilegio con un altro trucchetto a scelta.

Dopo aver raggiunto il 4° e il 10° livello da stregone, il personaggio apprende un altro trucchetto a scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Privilegi dello stregone.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi dello stregone mostra gli slot incantesimo disponibili per i propri incantesimi di 1° livello o superiore. Tutti gli slot incantesimo consumati vengono ripristinati una volta completato un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, sceglie due incantesimi da stregone di 1° livello. Sono consigliati *mani brucianti* e *individuazione del magico*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da stregone, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi dello stregone. Ogni volta che il numero cresce, lo stregone deve scegliere altri incantesimi finché il numero sulla lista non combacia con quello mostrato nella tabella Privilegi dello stregone. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo. Per esempio, nel caso di uno stregone di 3° livello, la sua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi da stregone di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione.

Se un altro privilegio dello stregone gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da stregone.

Cambiare gli incantesimi preparati. Quando completa un riposo lungo, lo stregone può sostituire un incantesimo sulla propria lista con un altro incantesimo da stregone di cui possiede degli slot.

Caratteristica da incantatore. Carisma è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da stregone.

Focus da incantatore. Uno stregone può usare un focus arcano come focus da incantatore per i suoi incantesimi da stregone.

Livello 1: Stregoneria innata

Lo stregone è stato segnato in maniera indelebile da un evento del suo passato, che gli ha conferito un potere magico dormiente. Come azione bonus, può scatenarlo per 1 minuto e ottenere i seguenti benefici per la sua durata:

- La CD del tiro salvezza sull'incantesimo degli incantesimi da stregone aumenta di 1.
- Lo stregone ha vantaggio ai tiri per colpire degli incantesimi lanciati.

Privilegi dello stregone

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Punti stregoneria	Trucchetti	Incantesimi preparati	—Slot incantesimo per livello di incantesimo—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantesimi, Stregoneria innata	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Fonte di magia, Metamagia	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sottoclasse dello stregone	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Ripristino stregonesco	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Privilegio della sottoclasse	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Stregoneria incarnata	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Metamagia	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Privilegio della sottoclasse	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Metamagia	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Privilegio della sottoclasse	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Dono epico	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Apoteosi arcana	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Il personaggio può utilizzare questo privilegio per due volte e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Livello 2: Fonte di magia

Lo stregone può attingere alla fonte del potere magico dentro di sé. Essa è rappresentata dai punti stregoneria, che gli consentono di creare una vasta gamma di effetti magici.

Uno stregone parte con 2 punti stregoneria e ne ottiene altri ai livelli superiori, come indicato nella colonna Punti stregoneria nella tabella Privilegi dello stregone. Non può avere un numero di punti stregoneria superiore al numero indicato nella tabella per il suo livello. Il personaggio recupera tutti i punti stregoneria spesi quando completa un riposo lungo.

È possibile sfruttare i punti stregoneria per alimentare le opzioni sottostanti, oltre che altri privilegi che ne fanno uso come Metamagia.

Convertire gli slot incantesimo in punti stregoneria. Lo stregone può consumare uno slot incantesimo per ottenere un numero di punti stregoneria pari al livello dello slot (nessuna azione richiesta).

Creare slot incantesimo. Come azione bonus, lo stregone può trasformare i punti stregoneria non spesi in uno slot incantesimo. La tabella Creazione degli slot incantesimo indica il costo di creazione di uno slot di un determinato livello, oltre che il livello da stregone minimo necessario per creare uno slot. Non è possibile creare slot incantesimo di livello superiore al 5°.

Ogni slot incantesimo creato tramite questo privilegio svanisce quando lo stregone completa un riposo lungo.

Creazione degli slot incantesimo

Livello slot incantesimo	Costo punti stregoneria	Liv. stregone minimo
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Livello 2: Metamagia

Poiché la magia è un'abilità innata dello stregone, quest'ultimo può alterare i suoi incantesimi secondo necessità, per questo ottiene due opzioni di Metamagia dalla sezione Opzioni di metamagia, che si trova più avanti nella descrizione della classe. Le opzioni selezionate possono essere utilizzate per modificare temporaneamente gli incantesimi lanciati. Per fare uso di un'opzione, è necessario consumare il costo corrispondente in punti stregoneria.

Lo stregone può usare soltanto un'opzione di Metamagia su un incantesimo quando lo lancia, a meno che non sia specificato diversamente.

Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da stregone, è possibile sostituire una delle opzioni di Metamagia con una che ancora non conosce. Lo stregone ottiene due ulteriori opzioni al 10° livello e altre due al 17° livello.

Livello 3: Sottoclasse dello stregone

Il personaggio ottiene una sottoclasse dello stregone a scelta. La descrizione della sottoclasse Stregoneria draconica segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da stregone. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da stregone attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da stregone.

Livello 5: Ripristino stregonesco

Quando lo stregone completa un riposo breve, può recuperare i punti stregoneria consumati, ma non più di un numero pari a metà del proprio livello da stregone (arrotondato per difetto). Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 7: Stregoneria incarnata

Se ha consumato tutti i suoi utilizzi di Stregoneria innata, come azione bonus può spendere 2 punti stregoneria per attivarla.

Inoltre, mentre il privilegio Stregoneria innata è attivo, lo stregone può usare fino a due delle sue opzioni di Metamagia su ogni incantesimo lanciato.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del viaggio dimensionale.

Livello 20: Apoteosi arcana

Quando il privilegio Stregoneria innata è attivo, lo stregone può usare un'opzione di Metamagia a ogni turno senza dover consumare punti stregoneria.

Opzioni di metamagia

Per il privilegio di Metamagia dello stregone sono disponibili le seguenti opzioni, elencate in ordine alfabetico.

Incantesimo celato

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo, può spendere 1 punto stregoneria per farlo senza utilizzare componenti verbali, somatiche o materiali, fatta eccezione per le componenti materiali consumate dall'incantesimo o il cui costo è specificato nella sua descrizione.

Incantesimo distante

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo che ha una gittata pari o superiore a 1,5 metri, può spendere 1 punto stregoneria per raddoppiarla. Se invece lancia un incantesimo che ha una gittata a contatto, può spendere 1 punto stregoneria per aumentarla a 9 metri.

Incantesimo esteso

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo di durata pari o superiore a 1 minuto, può spendere 1 punto stregoneria per raddoppiarla fino a un massimo di 24 ore.

Se l'incantesimo interessato richiede concentrazione, il personaggio dispone di vantaggio a ogni tiro salvezza effettuato per mantenere la concentrazione.

Incantesimo intensificato

Costo: 2 punti stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza, può spendere 2 punti stregoneria per infliggere svantaggio a un bersaglio dell'incantesimo sui tiri salvezza contro di esso.

Incantesimo mirato

Costo: 1 punto stregoneria

Se lo stregone effettua un tiro per colpire per un incantesimo e fallisce, può spendere 1 punto stregoneria per tirare nuovamente il d20 e deve usare il nuovo risultato.

Lo stregone può utilizzare Incantesimo mirato anche se ha già utilizzato un'opzione diversa di Metamagia durante il lancio dell'incantesimo.

Incantesimo potenziato

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone tira per i danni di un incantesimo, può spendere 1 punto stregoneria per ripetere il tiro di un numero massimo di dadi pari al suo modificatore di Carisma (minimo di uno), e deve usare i nuovi risultati.

Lo stregone può utilizzare Incantesimo potenziato anche se ha già utilizzato un'opzione diversa di Metamagia durante il lancio dell'incantesimo.

Incantesimo preciso

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo che obbliga altre creature a effettuare un tiro salvezza, può proteggere alcune di esse dalla piena forza dell'incantesimo. Per farlo, spende 1 punto stregoneria e sceglie un numero massimo di creature pari al suo modificatore di Carisma (minimo una creatura). Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

Incantesimo raddoppiato

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone produce un incantesimo lanciabile consumando uno slot di livello superiore per colpire un bersaglio aggiuntivo, come *charme su persone*, può spendere 1 punto stregoneria per aumentarne il livello effettivo di 1.

Incantesimo rapido

Costo: 2 punti stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio di 1 azione, può spendere 2 punti stregoneria per cambiarlo a 1 azione bonus per quel lancio. Non è possibile eseguire questa modifica se il personaggio ha già lanciato un incantesimo di 1° livello o superiore nel turno attuale, così come non si può lanciare un incantesimo di 1° livello o superiore in questo turno dopo aver modificato l'incantesimo come indicato sopra.

Incantesimo trasmutato

Costo: 1 punto stregoneria

Quando lo stregone lancia un incantesimo che infligge un tipo di danno presente nella lista seguente, può spendere 1 punto stregoneria per cambiare il tipo di danno in un altro della lista: acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono, veleno.

Lista degli incantesimi da stregone

In questa sezione si trova la lista degli incantesimi da stregone. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Trucchetti (incantesimi da stregone di livello 0)

Incantesimo	Scuola	Speciale
Colpo accurato	Divinazione	—
Dardo di fuoco	Invocazione	—
Elementalismo	Trasmutazione	—
Fiotto acido	Invocazione	—
Illusione minore	Illusione	—
Luce	Invocazione	—
Luci danzanti	Illusione	C
Mano magica	Evocazione	—
Messaggio	Trasmutazione	—
Prestidigitazione	Trasmutazione	—
Raggio di gelo	Invocazione	—
Riparare	Trasmutazione	—
Spruzzo velenoso	Necromanzia	—

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Stregoneria esplosiva</i>	Invocazione	—
<i>Stretta folgorante</i>	Invocazione	—
<i>Tocco gelido</i>	Necromanzia	—

Incantesimi da stregone di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Armatura magica</i>	Abiurazione	—
<i>Caduta morbida</i>	Trasmutazione	—
<i>Camuffare se stesso</i>	Illusione	—
<i>Charme su persone</i>	Ammaliamento	—
<i>Coltello di ghiaccio</i>	Evocazione	—
<i>Comprensione dei linguaggi</i>	Divinazione	R
<i>Dardo incantato</i>	Invocazione	—
<i>Globo cromatico</i>	Invocazione	M
<i>Immagine silenziosa</i>	Illusione	C
<i>Individuazione del magico</i>	Divinazione	C, R
<i>Mani brucianti</i>	Invocazione	—
<i>Nube di nebbia</i>	Evocazione	C
<i>Onda tonante</i>	Invocazione	—
<i>Raggio di infermità</i>	Necromanzia	—
<i>Ritirata rapida</i>	Trasmutazione	C
<i>Saltare</i>	Trasmutazione	—
<i>Scudo</i>	Abiurazione	—
<i>Sonno</i>	Ammaliamento	C
<i>Spruzzo colorato</i>	Illusione	—
<i>Unto</i>	Evocazione	—
<i>Vita falsata</i>	Necromanzia	—

Incantesimi da stregone di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Alterare se stesso</i>	Trasmutazione	C
<i>Arma magica</i>	Trasmutazione	—
<i>Blocca persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Caratteristica potenziata</i>	Trasmutazione	C
<i>Cecità/sordità</i>	Trasmutazione	—
<i>Folata di vento</i>	Invocazione	C
<i>Frantumare</i>	Invocazione	—
<i>Immagine speculare</i>	Illusione	—
<i>Individuazione dei pensieri</i>	Divinazione	C
<i>Ingrandire/Ridurre</i>	Trasmutazione	C
<i>Invisibilità</i>	Illusione	C
<i>Lama infuocata</i>	Invocazione	C
<i>Levitazione</i>	Trasmutazione	C
<i>Movimenti del ragno</i>	Trasmutazione	C

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Oscurità</i>	Invocazione	C
<i>Passo velato</i>	Evocazione	—
<i>Raggio rovente</i>	Invocazione	—
<i>Ragnatela</i>	Evocazione	C
<i>Scassinare</i>	Trasmutazione	—
<i>Scururovisione</i>	Trasmutazione	—
<i>Sfera infuocata</i>	Invocazione	C
<i>Sfocatura</i>	Illusione	C
<i>Soffio del drago</i>	Trasmutazione	C
<i>Suggestione</i>	Ammaliamento	C
<i>Vedere invisibilità</i>	Divinazione	—

Incantesimi da stregone di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Camminare sull'acqua</i>	Trasmutazione	R
<i>Chiaroveggenza</i>	Divinazione	C, M
<i>Controincantesimo</i>	Abiurazione	—
<i>Dissolvi magie</i>	Abiurazione	—
<i>Forma gassosa</i>	Trasmutazione	C
<i>Fulmine</i>	Invocazione	—
<i>Immagine maggiore</i>	Illusione	C
<i>Intermittenza</i>	Trasmutazione	—
<i>Lentezza</i>	Trasmutazione	C
<i>Linguaggi</i>	Divinazione	—
<i>Luce diurna</i>	Invocazione	—
<i>Nube maleodorante</i>	Evocazione	C
<i>Palla di fuoco</i>	Invocazione	—
<i>Paura</i>	Illusione	C
<i>Protezione dall'energia</i>	Abiurazione	C
<i>Respirare sott'acqua</i>	Trasmutazione	R
<i>Tempesta di nevischio</i>	Evocazione	C
<i>Tocco del vampiro</i>	Necromanzia	C
<i>Trama ipnotica</i>	Illusione	C
<i>Velocità</i>	Trasmutazione	C
<i>Volare</i>	Trasmutazione	C

Incantesimi da stregone di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Charme sui mostri</i>	Ammaliamento	—
<i>Confusione</i>	Ammaliamento	C
<i>Dominare bestie</i>	Ammaliamento	C
<i>Esilio</i>	Abiurazione	C
<i>Inaridire</i>	Necromanzia	—
<i>Invisibilità superiore</i>	Illusione	C

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Metamorfosi</i>	Trasmutazione	C
<i>Muro di fuoco</i>	Invocazione	C
<i>Pelle di pietra</i>	Trasmutazione	C, M
<i>Porta dimensionale</i>	Evocazione	—
<i>Scudo di fuoco</i>	Invocazione	—
<i>Sfera al vetriolo</i>	Invocazione	—
<i>Tempesta di ghiaccio</i>	Invocazione	—

Incantesimi da stregone di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Animare oggetti</i>	Trasmutazione	C
<i>Blocca mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Cerchio di teletrasporto</i>	Evocazione	M
<i>Cono di freddo</i>	Invocazione	—
<i>Creazione</i>	Illusione	—
<i>Dominare persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Mano arcana</i>	Invocazione	C
<i>Muro di pietra</i>	Invocazione	C
<i>Nube mortale</i>	Evocazione	C
<i>Piaga degli insetti</i>	Evocazione	C
<i>Sembrare</i>	Illusione	—
<i>Telecinesi</i>	Trasmutazione	C

Incantesimi da stregone di 6° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Bagliore solare</i>	Invocazione	C
<i>Carne in pietra</i>	Trasmutazione	C
<i>Catena di fulmini</i>	Invocazione	—
<i>Cerchio di morte</i>	Necromanzia	M
<i>Disintegrazione</i>	Trasmutazione	—
<i>Globo di invulnerabilità</i>	Abiurazione	C
<i>Muovere il terreno</i>	Trasmutazione	C
<i>Sfera congelante</i>	Invocazione	—
<i>Sguardo penetrante</i>	Necromanzia	C
<i>Suggestione di massa</i>	Ammaliamento	—
<i>Visione del vero</i>	Divinazione	M

Incantesimi da stregone di 7° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Dito della morte</i>	Necromanzia	—
<i>Forma eterea</i>	Evocazione	—
<i>Inversione della gravità</i>	Trasmutazione	C
<i>Palla di fuoco ritardata</i>	Invocazione	C
<i>Spostamento planare</i>	Evocazione	M
<i>Spruzzo prismatico</i>	Invocazione	—

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Teletrasporto</i>	Evocazione	—
<i>Tempesta di fuoco</i>	Invocazione	—

Incantesimi da stregone di 8° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Dominare mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Esplosione solare</i>	Invocazione	—
<i>Nube incendiaria</i>	Evocazione	C
<i>Parola del potere stordire</i>	Ammaliamento	—
<i>Semipiano</i>	Evocazione	—
<i>Terremoto</i>	Trasmutazione	C

Incantesimi da stregone di 9° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Desiderio</i>	Evocazione	—
<i>Fermare il tempo</i>	Trasmutazione	—
<i>Parola del potere uccidere</i>	Ammaliamento	—
<i>Portale</i>	Evocazione	C, M
<i>Sciame di meteore</i>	Invocazione	—

Sottoclasse dello stregone: Stregoneria draconica

Lasciati inebriare dalla magia dei draghi

La magia innata dello stregone proviene dal dono di un drago. Potrebbe averla ereditata da un drago antico che, prossimo alla morte, ha conferito il proprio potere magico a lui o a un suo antenato, o magari l'ha assorbito da un luogo preguo di energia draconica o da uno dei tesori di queste creature. Oppure uno dei suoi antenati era un drago.

Livello 3: Resilienza draconica

La magia nel corpo dello stregone fa sì che il suo corpo mostri i tratti fisici del proprio dono draconico. I punti ferita massimi del personaggio salgono di 3 e aumentano di nuovo di 1 ogni volta che acquisisce un livello da stregone.

Inoltre, alcune parti del suo corpo sono ricoperte da scaglie di drago. Se non indossa armatura, la Classe Armatura base corrisponde a 10 più i modificatori di Destrezza e Carisma.

Livello 3: Incantesimi draconici

Quando lo stregone raggiunge un livello specificato nella tabella Incantesimi draconici, gli incantesimi lì elencati sono considerati come preparati.

Incantesimi draconici

Livello da stregone	Incantesimi
3	<i>Alterare se stesso, globo cromatico, comando, soffio del drago</i>
5	<i>Paura, volare</i>
7	<i>Occhio arcano, charme sui mostri</i>
9	<i>Conoscenza delle leggende, richiama drago</i>

Livello 6: Affinità elementale

Grazie alla sua magia draconica, lo stregone ha affinità con un tipo di danno associato ai draghi e può sceglierne uno fra quelli seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno.

Lo stregone è dotato di resistenza al tipo di danno selezionato e, quando lancia un incantesimo di quell'elemento, può aggiungere il proprio modificatore di Carisma a un tiro per i danni per quell'incantesimo.

Livello 14: Ali di drago

Come azione bonus, lo stregone può far apparire delle ali draconiche sulla sua schiena per 1 ora o finché non le fa scomparire (nessuna azione richiesta). Per tutta la durata dell'abilità, il personaggio ha velocità di volo di 18 metri.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo 3 punti stregoneria (nessuna azione richiesta).

Livello 18: Seguace draconico

Lo stregone può lanciare *richiama drago* senza usare una componente materiale. Inoltre, può anche lanciarlo una volta senza consumare uno slot incantesimo e recupera l'abilità di lanciarlo in questo modo dopo aver completato un riposo lungo.

Ogni volta che lo stregone lancia l'incantesimo, può modificarlo in modo che non richieda concentrazione. Così facendo, per quel lancio la durata dell'incantesimo diventa di 1 minuto.

Warlock

Tratti del warlock

Caratteristiche primarie	Carisma
Dado Vita	D8 per ogni livello da warlock
Competenze nei tiri salvezza	Saggezza e Carisma
Competenze nelle abilità	Due a scelta tra: Arcano, Indagare, Inganno, Intimidire, Natura, Religione o Storia
Competenza nelle armi	Armi semplici
Competenza nelle armature	Armature leggere
Equipaggiamento iniziale	A scelta tra A e B: (A) armatura di cuoio, falcetto, 2 pugnali, focus arcano (globo), libro (scienze occulte), dotazione da studioso e 15 mo; o (B) 100 mo

Diventare un warlock...

Come personaggio di 1° livello

- Ottiene tutte le caratteristiche nella tabella Tratti del warlock.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da warlock, elencati nella tabella Privilegi del warlock.

Come personaggio multiclasse

- Ottiene i seguenti tratti dalla tabella Tratti del warlock: Dado Vita e competenza nelle armature leggere.
- Ottiene i privilegi di 1° livello da warlock, elencati nella tabella Privilegi del warlock. Per determinare il numero di slot incantesimo disponibili, vedi le regole multiclasse nel capitolo "Creazione del personaggio".

Privilegi di classe del warlock

Il warlock ottiene i seguenti privilegi di classe quando raggiunge i livelli specificati. Tali privilegi sono elencati nella tabella Privilegi del warlock.

Livello 1: Suppliche occulte

Il warlock ha scoperto le Suppliche occulte, ovvero frammenti di conoscenze proibite che gli conferiscono persistenti doti magiche o altre verità nascoste, tra cui la capacità di effettuare una supplica a scelta, come il Patto del Tomo. Per ulteriori dettagli sulle suppliche, consulta la sezione Opzioni di suppliche occulte dopo la descrizione di questa classe.

Prerequisiti. Se una supplica ha un prerequisito, questo deve essere soddisfatto affinché venga appresa con successo. Per esempio, se la supplica

Privilegi del warlock

Livello	Bonus di competenza	Privilegi di classe	Suppliche occulte	Trucchetti	Incantesimi preparati	Slot incantesimo	Livello di slot
1	+2	Suppliche occulte, Magia del patto	1	2	2	1	1
2	+2	Scaltrezza magica	3	2	3	2	1
3	+2	Sottoclasse del warlock	3	2	4	2	2
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Privilegio della sottoclasse	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	6	3	9	2	4
9	+4	Contatta patrono	7	3	10	2	5
10	+4	Privilegio della sottoclasse	7	4	10	2	5
11	+4	Arcanum mistico (incantesimo di 6° livello)	7	4	11	3	5
12	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	8	4	11	3	5
13	+5	Arcanum mistico (incantesimo di 7° livello)	8	4	12	3	5
14	+5	Privilegio della sottoclasse	8	4	12	3	5
15	+5	Arcanum mistico (incantesimo di 8° livello)	9	4	13	3	5
16	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	9	4	13	3	5
17	+6	Arcanum mistico (incantesimo di 9° livello)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Dono epico	10	4	15	4	5
20	+6	Maestro dell'occulto	10	4	15	4	5

richiede un warlock di 5° livello o superiore, è possibile farne uso solo una volta raggiunto il livello indicato.

Sostituire e ottenere suppliche. Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da warlock, può sostituire una delle sue suppliche con un'altra di cui possiede i prerequisiti. Non è possibile sostituire una supplica che sia un prerequisito per un'altra supplica già in possesso del personaggio.

Quando il warlock raggiunge livelli superiori, ottiene ulteriori suppliche a scelta, come indicato nella colonna Suppliche nella tabella Privilegi del warlock.

Non è possibile scegliere una supplica più di una volta, salvo diversamente indicato.

Livello 1: Magia del patto

Attraverso una cerimonia occulta, il warlock ha stretto un patto con un'entità misteriosa al fine di ottenere dei poteri magici. Nonostante sia poco più di una voce nelle tenebre dall'identità sconosciuta, il suo dono è alquanto concreto: la capacità di lanciare incantesimi. Consulta il capitolo "Incantesimi" per le regole relative al lancio degli incantesimi. Le informazioni sottostanti spiegano come applicare tali regole agli incantesimi da warlock, elencati nella relativa lista degli incantesimi più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Il warlock conosce due trucchetti a scelta. Sono consigliati *deflagrazione occulta* e *prestidigitazione*. Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da warlock, può sostituire uno

dei trucchetti di questo privilegio con un altro trucchetto a scelta.

Dopo aver raggiunto il 4° e il 10° livello da warlock, il personaggio apprende un altro trucchetto a scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Privilegi del warlock.

Slot incantesimo. La tabella Privilegi del warlock mostra quanti slot incantesimo sono a disposizione del personaggio per lanciare incantesimi da warlock dal 1° al 5° livello. La tabella mostra anche il livello di tali slot (tutti dello stesso livello). Il warlock recupera tutti gli slot incantesimo della Magia del patto spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Per esempio, se il warlock è di 5° livello, possiede due slot incantesimo di 3° livello. Per lanciare l'incantesimo di 1° livello *charme su persone*, deve consumare uno di questi slot e lanciarlo come un incantesimo di 3° livello.

Incantesimi preparati di 1° livello o superiore. Con questo privilegio, il personaggio prepara una lista di incantesimi di 1° livello o superiore che può lanciare. Per iniziare, sceglie due incantesimi da warlock di 1° livello. Sono consigliati *charme su persone* e *sortilegio*.

Il numero di incantesimi nella lista aumenta man mano che il personaggio ottiene livelli da warlock, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Privilegi del warlock. Ogni volta che il numero cresce, il warlock deve scegliere altri incantesimi finché il numero sulla lista non combacia con quello mostrato nella tabella Privilegi del warlock. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello pari o inferiore al livello dello slot relativo al livello attuale del personaggio e indicato nella sua tabella. Per esempio, quando il warlock raggiunge il 6° livello, ottiene un nuovo incantesimo di un livello dal 1° al 3°.

Se un altro privilegio del warlock gli fornisce incantesimi che sono sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi preparabili con questo privilegio. Tuttavia, valgono comunque come incantesimi da warlock.

Cambiare gli incantesimi preparati. Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da warlock, può sostituire un incantesimo della lista con un altro incantesimo da warlock di livello adeguato.

Caratteristica da incantatore. La caratteristica da incantatore per gli incantesimi da warlock è il Carisma.

Focus da incantatore. Un warlock può usare un focus arcano come focus da incantatore per i suoi incantesimi da warlock.

Livello 2: Scaltrezza magica

Il warlock può eseguire un rito esoterico per 1 minuto. Dopo che lo ha portato a termine, recupera gli slot incantesimo spesi di Magia del

patto, ma non più di un numero pari a metà del loro massimo (arrotondando per eccesso). Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 3: Sottoclasse del warlock

Il personaggio ottiene una sottoclasse del warlock a scelta. La descrizione della sottoclasse Patrono immondo segue quella di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da warlock. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da warlock attuale o a quelli inferiori.

Livello 4: Aumento dei punteggi di caratteristica

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da warlock.

Livello 9: Contatta patrono

In passato, il warlock contattava il proprio patrono attraverso degli intermediari. Invece, ora è in grado di farlo in maniera diretta e ha l'incantesimo *contattare altri piani* sempre preparato. Con questo privilegio, il warlock può lanciare l'incantesimo senza consumare uno slot, in modo da contattare il patrono. Inoltre, supera automaticamente il relativo tiro salvezza.

Dopo aver lanciato l'incantesimo in questo modo, non può farlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

Livello 11: Arcanum mistico

Il patrono del warlock gli rivela un segreto magico noto come arcanum. Tale arcanum è rappresentato da un incantesimo da warlock di 6° livello a scelta.

Il warlock può lanciare l'arcanum una volta senza spendere alcuno slot incantesimo, ma deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare nuovamente in questo modo.

Come mostrato nella tabella Privilegi del warlock, il personaggio ottiene un altro incantesimo da warlock a scelta da lanciare in questo modo una volta raggiunti i livelli 13 (incantesimo di 7° livello), 15 (incantesimo di 8° livello) e 17 (incantesimo di 9° livello). Recupera tutti gli utilizzi del suo Arcanum mistico quando completa un riposo lungo.

Ogni volta che il personaggio ottiene un livello da warlock, è possibile sostituire uno degli incantesimi arcanum con un altro incantesimo da warlock dello stesso livello.

Livello 19: Dono epico

Il personaggio ottiene un Dono epico (vedi "Talenti") o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. È consigliato il Dono del fato.

Livello 20: Maestro dell'occulto

Quando il warlock usa il suo privilegio Scaltrezza magica, recupera tutti gli slot incantesimo spesi di Magia del patto.

Opzioni di suppliche occulte

Le opzioni di Suppliche occulte sono elencate in ordine alfabetico.

Armatura delle ombre

Il warlock può lanciare *armatura magica* su se stesso senza spendere uno slot incantesimo.

Balzo ultraterreno

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore

Il warlock può lanciare *saltare* su se stesso senza spendere uno slot incantesimo.

Conoscenze degli Antichi

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore

Un'antica entità ha conferito dei frammenti di conoscenza al warlock, consentendogli di ottenere un talento della categoria Origini a scelta (vedi capitolo "Talenti").

Ripetibile. Questa supplica è ottenibile più di una volta. A ogni utilizzo, è necessario selezionare un talento diverso della categoria Origini.

Deflagrazione agonizzante

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore, un truccetto da warlock che infligge danni

Il warlock sceglie uno dei suoi truccetti che infligge danni e aggiunge il proprio modificatore di Carisma al tiro per i danni.

Ripetibile. Questa supplica è ottenibile più di una volta. A ogni utilizzo, è necessario selezionare un truccetto diverso che ne soddisfi i prerequisiti.

Deflagrazione respingente

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore, un truccetto da warlock che infligge danni con un tiro per colpire

Il warlock sceglie uno dei suoi truccetti conosciuti che infligge danni e richiede un tiro per colpire. Quando colpisce una creatura di taglia Grande o inferiore con quel truccetto, può spingerla via di un massimo di 3 metri lontano da sé.

Ripetibile. Questa supplica è ottenibile più di una volta. A ogni utilizzo, è necessario selezionare un truccetto diverso che ne soddisfi i prerequisiti.

Dono degli abissi

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore

Il warlock può respirare sott'acqua e ottenere una velocità di nuoto pari alla sua velocità.

Inoltre, può lanciare *respirare sott'acqua* senza consumare uno slot incantesimo. Per riutilizzare tale abilità in questo modo è necessario completare un riposo lungo.

Dono del protettore

Prerequisito: warlock di 9° livello o superiore, supplica del Patto del tomo

Quando il warlock evoca il *Libro delle Ombre*, al suo interno appare una nuova pagina. Con il suo permesso, una creatura può usare un'azione per scrivere il proprio nome su tale pagina, che può contenere tanti nomi quanto il modificatore di Carisma del warlock (minimo un nome).

Quando una qualsiasi creatura il cui nome è sulla pagina si ritrova con 0 punti ferita, ma ancora in vita, questa passa magicamente a 1 punto ferita invece di 0. Una volta innescata la magia, nessun'altra creatura può trarne beneficio finché il warlock non completa un riposo lungo.

Come azione di Magia, il warlock può cancellare magicamente un nome dalla pagina toccandolo.

Investitura del Signore delle Catene

Prerequisito: Warlock di 5° livello o superiore, supplica del Patto della catena

Quando il warlock lancia *trova famiglia*, infonde il famiglia evocato con parte del proprio potere occulto, conferendo alla creatura i seguenti benefici.

Volo o nuoto. Il famiglia ottiene una velocità di volo o una velocità di nuoto (a scelta del warlock) di 12 metri.

Attacco rapido. Come azione bonus, il warlock può ordinare al famiglia di effettuare l'azione di Attacco.

Danni necrotici o radiosi. Quando il famiglia infligge danni contundenti, perforanti o taglienti, è possibile trasformarli in danni necrotici o radiosi.

CD tiro salvezza dell'incantesimo del warlock.

Se il famiglia costringe una creatura a effettuare un tiro salvezza, questo usa la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del warlock.

Resistenza. Quando il famiglia subisce danni, il warlock può usare la sua reazione per conferirgli resistenza contro quel danno.

Lama assetata

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore, supplica del Patto della lama

Il warlock ottiene il privilegio Attacco extra solo per l'arma del patto. Questo consente all'incantatore di attaccare due volte invece di una quando usa

quell'arma ed effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Lama divoratrice

Prerequisito: warlock di 12° livello o superiore, supplica Lama assetata

L'Attacco extra della supplica Lama assetata consente di eseguire due attacchi aggiuntivi anziché uno.

Lancia occulta

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore, un trucchetto da warlock che infligge danni

Il warlock sceglie uno dei suoi trucchetti che infligge danni e ha una gittata di 3 metri o superiore. Quando l'incantesimo viene lanciato, la sua gittata aumenta di 9 metri per ogni livello da warlock.

Ripetibile. Questa supplica è ottenibile più di una volta. A ogni utilizzo, è necessario selezionare un trucchetto diverso che ne soddisfi i prerequisiti.

Maestro di mille forme

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore

Il warlock può lanciare *alterare se stesso* senza spendere uno slot incantesimo.

Maschera dei molti volti

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore

Il warlock può lanciare *camuffare se stesso* senza spendere uno slot incantesimo.

Mente occulta

Il warlock dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione.

Passo ascendente

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore

Il warlock può lanciare *levitazione* su se stesso senza spendere uno slot incantesimo.

Patto della catena

Il warlock impara l'incantesimo *trova famiglio* e può lanciarlo come azione di Magia senza spendere uno slot incantesimo.

Quando il warlock lancia l'incantesimo, può scegliere per il suo famiglio una delle forme normali o una di quelle speciali seguenti: **imp**, **pseudo-drago**, **quasit**, **scheletro**, **sfige della meraviglia**, **spiritello** o **serpente velenoso** (vedi l'appendice "Mostri" per la scheda delle statistiche del famiglio).

Inoltre, quando effettua l'azione di Attacco, il warlock può rinunciare a uno dei suoi attacchi per consentire al famiglio di effettuare un attacco individuale con la sua reazione.

Patto della lama

Come azione bonus, il warlock può evocare un'arma del patto nella propria mano: un'arma da mischia semplice o da guerra a scelta con cui ha un legame. In alternativa, può crearne uno con un'arma magica che tocca. Non è possibile stabilire un legame con un'arma magica con cui qualcun altro è in sintonia o già legata a un altro warlock. Fino al termine del legame, il personaggio ha competenza nell'arma e può usarla come focus da incantatore.

Ogni volta che attacca con l'arma con cui ha un legame, al posto di Forza o Destrezza il warlock può usare il suo modificatore di Carisma per i tiri per colpire e per i danni. Inoltre, può far sì che infligga danni necrotici, psichici, radiosi o normali (a seconda della tipologia dell'arma).

Il legame termina una volta riutilizzato il privilegio come azione bonus, quando l'arma è a più di 1,5 metri da sé per più di un minuto o se il personaggio muore. Un'arma evocata sparisce all'interruzione del legame.

Patto del tomo

Mettendo insieme dei brandelli di tenebra, il warlock è in grado di evocare un libro nelle proprie mani dopo aver completato un riposo breve o lungo. Questo *Libro delle Ombre* (di cui puoi scegliere l'aspetto) contiene magia occulta accessibile solo al warlock e conferisce i benefici sottostanti. Se questo privilegio viene usato per evocare un altro libro o se il warlock muore, il libro sparisce.

Trucchetti e rituali. Quando il libro appare, il warlock sceglie tre trucchetti e due incantesimi di 1° livello con il descrittore rituale. Gli incantesimi possono provenire dalla relativa lista di qualunque classe e devono essere incantesimi che il personaggio non ha già preparato. Finché il libro rimarrà con il warlock, gli incantesimi scelti sono considerati come preparati e valgono come incantesimi da warlock.

Focus da incantatore. Il warlock può usare il libro come focus da incantatore.

Punizione occulta

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore, supplica del Patto della lama

Una volta per turno, quando il warlock colpisce una creatura con l'arma del patto, può spendere uno slot incantesimo della Magia del patto per infliggere 1d8 danni da forza extra al bersaglio, più 1d8 aggiuntivo per ogni livello dello slot. Inoltre, se l'avversario è di taglia Enorme o inferiore, diventa prono.

Sguardo delle due menti

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore

Come azione bonus, il warlock può toccare una creatura consenziente e percepire il mondo attraverso

i suoi sensi fino alla fine del proprio turno successivo. Finché la creatura si trova sullo stesso piano di esistenza del warlock, quest'ultimo può usare un'azione bonus nei turni successivi per mantenere il legame, estendendone la durata fino alla fine del suo turno successivo. In caso contrario, il legame si interrompe.

Mentre il warlock utilizza i sensi dell'altra creatura per percepire ciò che lo circonda, può anche trarre beneficio da qualsiasi senso speciale che possiede. Inoltre, se si trova entro 18 metri da tale creatura, può lanciare incantesimi come se si trovasse nel proprio spazio o in quello della creatura.

Succhiavita

Prerequisito: Warlock di 9° livello o superiore, supplica del Patto della lama

Una volta per turno, quando il warlock colpisce una creatura con l'arma del patto, può infliggerle 1d6 danni extra di tipo necrotico, psichico o radioso (a scelta). Inoltre, può consumare uno dei suoi Dadi Vita per tirarlo e recuperare un numero di punti ferita pari al risultato ottenuto, più il modificatore di Costituzione (minimo 1 punto ferita).

Sussurri dalla tomba

Prerequisito: warlock di 7° livello o superiore

Il warlock può lanciare *parlare con i morti* senza spendere uno slot incantesimo.

Tutt'uno con le ombre

Prerequisito: warlock di 5° livello o superiore

Mentre il warlock è in un'area di oscurità o luce fioca, può lanciare *invisibilità* su di sé senza spendere uno slot incantesimo.

Vigore immondo

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore

Il warlock può lanciare *vita falsata* su se stesso senza spendere uno slot incantesimo. Quando l'incantesimo viene lanciato con questo privilegio, non è necessario effettuare il tiro per i punti ferita temporanei, poiché si ottiene in automatico il numero massimo possibile.

Visione dei Reami Lontani

Prerequisito: warlock di 9° livello o superiore

Il warlock può lanciare *occhio arcano* senza spendere uno slot incantesimo.

Visioni velate

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore

Il warlock può lanciare *immagine silenziosa* senza spendere uno slot incantesimo.

Vista del diavolo

Prerequisito: warlock di 2° livello o superiore

Il warlock può vedere normalmente con luce fioca e oscurità (sia di natura magica che non magica) entro 36 metri da sé.

Vista stregata

Prerequisito: warlock di 15° livello o superiore

Il warlock ottiene vista pura con un raggio di 9 metri.

Lista degli incantesimi da warlock

In questa sezione si trova la lista degli incantesimi da warlock. Gli incantesimi sono ordinati prima per livello dell'incantesimo e poi in ordine alfabetico, insieme alla scuola di magia per ciascuna voce dell'elenco. Nella colonna Speciale, *C* significa che l'incantesimo richiede concentrazione, *R* indica che è un rituale, mentre *M* segnala la necessità di una specifica componente materiale.

Trucchetti (incantesimi da warlock di livello 0)

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Colpo accurato</i>	Divinazione	—
<i>Deflagrazione occulta</i>	Invocazione	—
<i>Illusione minore</i>	Illusione	—
<i>Mano magica</i>	Evocazione	—
<i>Prestidigitazione</i>	Trasmutazione	—
<i>Spruzzo velenoso</i>	Necromanzia	—
<i>Tocco gelido</i>	Necromanzia	—

Incantesimi da warlock di 1° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Anatema</i>	Ammaliamento	C
<i>Charme su persone</i>	Ammaliamento	—
<i>Comprensione dei linguaggi</i>	Divinazione	R
<i>Individuazione del magico</i>	Divinazione	C, R
<i>Intimorire infernale</i>	Invocazione	—
<i>Parlare con gli animali</i>	Divinazione	R
<i>Protezione dal bene e dal male</i>	Abiurazione	C, M
<i>Risata incontenibile</i>	Ammaliamento	C
<i>Ritirata rapida</i>	Trasmutazione	C
<i>Scritto illusorio</i>	Illusione	R, M
<i>Servitore inosservato</i>	Evocazione	R
<i>Sortilegio</i>	Ammaliamento	C

Incantesimi da warlock di 2° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Aculeo mentale</i>	Divinazione	C
<i>Blocca persone</i>	Ammaliamento	C
<i>Estasiare</i>	Ammaliamento	C
<i>Immagine speculare</i>	Illusione	—
<i>Invisibilità</i>	Illusione	C
<i>Movimenti del ragno</i>	Trasmutazione	C
<i>Oscurità</i>	Invocazione	C
<i>Passo velato</i>	Evocazione	—
<i>Raggio di affaticamento</i>	Necromanzia	C
<i>Suggestione</i>	Ammaliamento	C

Incantesimi da warlock di 3° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Cerchio magico</i>	Abiurazione	M
<i>Controincantesimo</i>	Abiurazione	—
<i>Dissolvi magie</i>	Abiurazione	—
<i>Forma gassosa</i>	Trasmutazione	C
<i>Immagine maggiore</i>	Illusione	C
<i>Linguaggi</i>	Divinazione	—
<i>Paura</i>	Illusione	C
<i>Rimuovi maledizione</i>	Abiurazione	—
<i>Tocco del vampiro</i>	Necromanzia	C
<i>Trama ipnotica</i>	Illusione	C
<i>Volare</i>	Trasmutazione	C

Incantesimi da warlock di 4° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Charme sui mostri</i>	Ammaliamento	—
<i>Esilio</i>	Abiurazione	C
<i>Inaridire</i>	Necromanzia	—
<i>Porta dimensionale</i>	Evocazione	—
<i>Terreno illusorio</i>	Illusione	—

Incantesimi da warlock di 5° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Blocca mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Cerchio di teletrasporto</i>	Evocazione	M
<i>Contattare altri piani</i>	Divinazione	R
<i>Fuorviare</i>	Illusione	C
<i>Legame planare</i>	Abiurazione	M
<i>Scrutare</i>	Divinazione	C, M
<i>Sogno</i>	Illusione	—

Incantesimi da warlock di 6° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Cerchio di morte</i>	Necromanzia	M
<i>Creare non morti</i>	Necromanzia	M
<i>Sguardo penetrante</i>	Necromanzia	C
<i>Visione del vero</i>	Divinazione	M

Incantesimi da warlock di 7° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Dito della morte</i>	Necromanzia	—
<i>Forma eterea</i>	Evocazione	—
<i>Gabbia di forza</i>	Invocazione	C, M
<i>Spostamento planare</i>	Evocazione	M

Incantesimi da warlock di 8° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Disorientare</i>	Ammaliamento	—
<i>Dominare mostri</i>	Ammaliamento	C
<i>Loquacità</i>	Ammaliamento	—
<i>Parola del potere stordire</i>	Ammaliamento	—
<i>Semipiano</i>	Evocazione	—

Incantesimi da warlock di 9° livello

Incantesimo	Scuola	Speciale
<i>Fatale</i>	Illusione	C
<i>Imprigionare</i>	Abiurazione	M
<i>Metamorfosi pura</i>	Trasmutazione	C
<i>Parola del potere uccidere</i>	Ammaliamento	—
<i>Portale</i>	Evocazione	C, M
<i>Previsione</i>	Divinazione	—
<i>Proiezione astrale</i>	Necromanzia	M

Sottoclasse del warlock: Patrono immondo

Stringi un patto con i Piani Inferiori

Grazie al patto stretto, il warlock attinge i suoi poteri dai Piani Inferiori, ovvero i regni della perdizione. Potrebbe aver stipulato un accordo con un signore dei demoni, un arcidiavolo o un altro immondo particolarmente potente. Il patrono ha obiettivi malvagi, come la corruzione o la distruzione di tutto (incluso il warlock stesso) e il percorso del personaggio sarà plasmato dalla misura in cui si batterà per sabotarli.

Livello 3: Benedizione dell'oscuro

Quando il personaggio fa scendere un nemico a 0 punti ferita, ottiene una quantità di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma più

il proprio livello da warlock (minimo 1 punto ferita temporaneo). Questo beneficio viene ottenuto anche nel caso in cui un nemico entro 3 metri dal warlock sia ridotto a 0 punti ferita da qualcun altro.

Livello 3: Incantesimi immondi

La magia del patrono consente al warlock di avere sempre pronti determinati incantesimi. Una volta raggiunto un livello specificato nella tabella Incantesimi immondi, gli incantesimi lì elencati saranno sempre considerati come preparati.

Incantesimi immondi

Livello da warlock	Incantesimi
3	<i>Comando, mani brucianti, raggio rovente, suggestione</i>
5	<i>Nube maleodorante, palla di fuoco</i>
7	<i>Muro di fuoco, scudo di fuoco</i>
9	<i>Costrizione, piaga degli insetti</i>

Livello 6: Fortuna dell'Oscuro

Il warlock può appellarsi al proprio patrono immondo per alterare il fato in suo favore. Quando effettua una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può utilizzare questo privilegio per aggiungere 1d10 al suo tiro. Può farlo dopo avere visto il tiro, ma prima che qualsiasi effetto del tiro sia applicato.

Questo privilegio è utilizzabile un numero di volte pari al modificatore di Carisma del personaggio

(minimo una volta), ma non più di una volta per ogni tiro. Tutti gli utilizzi spesi vengono recuperati quando il personaggio completa un riposo lungo.

Livello 10: Resilienza immonda

Ogni volta che il personaggio completa un riposo breve o lungo, è possibile scegliere un tipo di danno (tranne forza). Così facendo, ottiene resistenza a quel tipo di danno finché non ne sceglie uno diverso tramite questo privilegio.

Livello 14: Scagliare all'Inferno

Una volta per turno, quando il warlock colpisce una creatura con un tiro per colpire, può tentare di trasferire istantaneamente il bersaglio nei Piani Inferiori. Quest'ultimo deve superare un tiro salvezza su Carisma contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo del personaggio, altrimenti scomparirà e piomberà in un luogo raccapricciante. Se il bersaglio non è un immondo, subisce 8d10 danni psichici ed è incapacitato fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando tornerà nello spazio precedentemente occupato o in quello libero più vicino.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo uno slot incantesimo della Magia del patto (nessuna azione richiesta).

Origini dei personaggi

Background dei personaggi

Il background è un insieme di caratteristiche che rappresentano il luogo e l'occupazione più importanti nella formazione del tuo personaggio prima che decidesse di intraprendere una vita d'avventura.

Elementi di un background

Il background è composto dai seguenti elementi.

Punteggi di caratteristica

In un background sono elencati tre punteggi di caratteristica del personaggio. Puoi aumentarne uno di 2 e uno di 1, oppure tutti e tre di 1. Nessuno di questi incrementi può far salire il punteggio al di sopra di 20.

Talento

Un background fornisce al tuo personaggio un determinato talento delle origini (come descritto nel capitolo "Talenti").

Competenze nelle abilità

Un background fornisce al tuo personaggio competenza in due abilità specifiche.

Competenza negli strumenti

Ciascun background fornisce al personaggio competenza in uno strumento specifico o a scelta dalla categoria degli strumenti da artigiano. Gli strumenti sono descritti nel capitolo "Strumenti".

Equipaggiamento

Ciascun background offre una scelta tra una dotazione di equipaggiamento e 50 mo.

Descrizioni dei background

Accolito

Punteggi di caratteristica: Intelligenza, Saggezza, Carisma

Talento: Iniziato alla magia (chierico) (vedi capitolo "Talenti")

Competenze nelle abilità: Intuizione e Religione

Competenza negli strumenti: scorte da calligrafo

Equipaggiamento: a scelta tra A e B: (A) scorte da calligrafo, libro (preghiere), simbolo sacro, pergamena (10 fogli), tunica, 8 mo; o (B) 50 mo

Criminale

Punteggi di caratteristica: Destrezza, Costituzione, Intelligenza

Talento: Allerta (vedi "Talenti")

Competenze nelle abilità: Rapidità di mano e Furtività

Competenza negli strumenti: arnesi da scasso

Equipaggiamento: a scelta tra A e B: (A) 2 pugnali, arnesi da scasso, piede di porco, 2 borse, abiti da viaggiatore, 16 mo; o (B) 50 mo

Sapiente

Punteggi di caratteristica: Costituzione, Intelligenza, Saggezza

Talento: Iniziato alla magia (mago) (vedi capitolo "Talenti")

Competenze nelle abilità: Arcano e Storia

Competenza negli strumenti: scorte da calligrafo

Equipaggiamento: a scelta tra A e B: (A) bastone fer-rato, scorte da calligrafo, libro (storia) pergamena (8 fogli), tunica, 8 mo; o (B) 50 mo

Soldato

Punteggi di caratteristica: Forza, Destrezza, Costituzione

Talento: Aggressore selvaggio (vedi capitolo "Talenti")

Competenze nelle abilità: Atletica e Intimidire

Competenza negli strumenti: Un tipo di gioco a scelta (vedi "Equipaggiamento")

Equipaggiamento: a scelta tra A e B: (A) lancia, arco corto, 20 frecce, gioco (lo stesso scelto sopra), borsa del guaritore, faretra, abiti da viaggiatore, 14 mo; o (B) 50 mo

Specie dei personaggi

Il tuo personaggio può essere un umano o appartenere a un'altra specie fantastica, come i dragonidi o gli gnomi.

I popoli del multiverso di provengono da mondi diversi e includono una grande varietà di forme di vita senzienti. Come parte di una determinata specie, il personaggio ottiene dei tratti che può sfruttare nel gioco.

Alcune specie possono ricondurre le proprie origini a un unico mondo, piano di esistenza o divinità, mentre altre sono apparse per la prima volta contemporaneamente in più regni. A prescindere dalla loro genesi, i membri di ciascuna specie si sono diffusi in tutto il multiverso, contribuendo alla creazione di svariate culture.

La maggior parte di queste creature vive per circa 80 anni, con determinate eccezioni elencate in "Origini dei personaggi". Al di là della propria aspettativa di vita, tutte loro raggiungono la maturità fisica più o meno alla stessa età. Per il tuo personaggio

puoi scegliere l'età che preferisci, purché non superi la normale longevità della specie selezionata.

Elementi di una specie

I seguenti elementi sono ciò che caratterizza una specie:

Tipo di creatura

La specie di un personaggio determina il tipo di creatura, come descritto nel "Glossario delle regole". Tutte le specie in "Origini dei personaggi" sono umanoidi, mentre potrai trovare quelle non umanoidi in altri libri.

Taglia

La specie del personaggio determina la sua taglia. All'interno di una specie, l'altezza di ciascun individuo può variare, ma ne esistono alcune in cui la differenza è tale da conferirti la possibilità di scegliere tra la taglia Piccola e quella Media.

Velocità

La specie del personaggio ne determina la velocità.

Tratti speciali

Ciascuna specie conferisce al personaggio dei tratti speciali, ovvero caratteristiche uniche basate sulla fisionomia o sulla natura magica della specie stessa. Quando selezioni una specie, il tuo personaggio ottiene tutti i suoi tratti speciali, con alcuni che richiedono di effettuare una scelta tra una manciata di opzioni.

Descrizioni delle specie

Dragonide

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 150-210 centimetri)

Velocità: 9 metri

In quanto dragonide, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Discendenza draconica. Il personaggio discende da un progenitore draconico. Scegli la tipologia dalla tabella Antenati draconici. La tua decisione definisce il tipo soffio e il tratto di resistenza ai danni, ma anche l'aspetto del personaggio.

Antenati draconici

Drago	Tipo di danni	Drago	Tipo di danni
Argento	Freddo	Oro	Fuoco
Bianco	Freddo	Ottone	Fuoco
Blu	Fulmine	Rame	Acido
Bronzo	Fulmine	Rosso	Fuoco
Nero	Acido	Verde	Veleno

Soffio. Quando il personaggio esegue l'azione di Attacco durante il turno, può sostituire uno dei suoi

attacchi con un'esalazione di energia magica in un cono di 4,5 metri o in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 (puoi scegliere la forma a ogni utilizzo). Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza (CD 8 più il modificatore di Costituzione e il bonus di competenza del personaggio). In caso di fallimento, vengono inflitti 1d10 danni del tipo determinato dal tratto Discendenza draconica. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni. I danni aumentano di 1d10 quando il personaggio raggiunge il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

Il personaggio può utilizzare il Soffio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Resistenza ai danni. Il personaggio dispone di resistenza ai danni del tipo determinato dal tratto Discendenza draconica.

Scurovisione. Il personaggio ha scurovisione fino a un raggio di 18 metri.

Volo draconico. Quando il personaggio raggiunge il 5° livello, può incanalare dell'energia draconica per volare temporaneamente. Come azione bonus, può far spuntare delle ali spettrali dalla sua schiena che durano per 10 minuti, fino al momento in cui decide di farle scomparire (nessuna azione richiesta) o finché non diventa incapacitato. Durante quel periodo, è dotato di una velocità di volo pari alla sua velocità. L'aspetto delle ali varia in base al tipo di energia del Soffio. Dopo aver usato questo tratto, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Elfo

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 150-180 centimetri)

Velocità: 9 metri

In quanto elfo, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Scurovisione. Il personaggio ha scurovisione fino a un raggio di 18 metri.

Lignaggio elfico. Come parte di un lignaggio, è dotato di abilità soprannaturali. Scegli un lignaggio dalla tabella Lignaggi elfici. Il personaggio otterrà il beneficio di 1° livello di quel determinato lignaggio.

Quando raggiunge i livelli 3 e 5, apprenderà un incantesimo di livello superiore, come mostrato nella tabella. Tale incantesimo è sempre considerato come preparato. Può lanciarlo una volta senza consumare uno slot incantesimo e ne recupera l'utilizzo in questo modo dopo aver completato un riposo lungo. Può anche lanciarlo usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato.

La caratteristica da incantatore del personaggio può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma per

Lignaggi elfici

Lignaggio	Livello 1	Livello 3	Livello 5
Drow	La portata di scurovisione aumenta fino a 36 metri. Inoltre, il personaggio conosce il trucchetto <i>luci danzanti</i> .	<i>Luminescenza</i>	<i>Oscurità</i>
Elfo alto	Il personaggio impara il trucchetto <i>prestidigitazione</i> . Ogni volta che completa un riposo lungo, può sostituirlo con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi del mago.	<i>Individuazione del magico</i>	<i>Passo velato</i>
Elfo dei boschi	La velocità del personaggio aumenta a 10,5 metri. Inoltre, conosce il trucchetto <i>artificio druidico</i> .	<i>Passo veloce</i>	<i>Passare senza tracce</i>

gli incantesimi lanciati con questo tratto (decidi l'abilità quando scegli il lignaggio).

Retaggio fatato. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione affascinato su se stesso.

Sensi acuti. Ha competenza nelle abilità Intuizione, Percezione o Sopravvivenza.

Trance. Non ha bisogno di dormire e la magia non può farlo addormentare. Può completare un riposo lungo in 4 ore rimanendo in uno stato di trance meditativa, durante il quale resta cosciente.

Gnomo

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Piccola (altezza di circa 90-120 centimetri)

Velocità: 9 metri

In quanto gnomo, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Astuzia gnomesca. Dispone di vantaggio a i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Lignaggio gnomesco. Come parte di un lignaggio, è dotato di abilità soprannaturali. Scegli una delle opzioni seguenti. A prescindere da quella selezionata, la caratteristica da incantatore del personaggio può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma per gli incantesimi lanciati con questo tratto (decidi l'abilità quando scegli il lignaggio):

Gnomo delle foreste. Il personaggio conosce il trucchetto *illusione minore*. Inoltre, l'incantesimo *parlare con gli animali* è sempre considerato come preparato. Può lanciarlo senza consumare uno slot incantesimo un numero di volte pari al suo bonus di competenza e riacquista tutti gli usi spesi al termine di un riposo lungo. Può anche lanciare l'incantesimo usando uno qualsiasi degli slot incantesimo a sua disposizione.

Gnomo delle rocce. Conosce i trucchetti *riparare* e *prestidigitazione*. Inoltre, può impiegare 10 minuti di lancio di *prestidigitazione* per creare un piccolo dispositivo meccanico (CA 5, 1 PF), come un giocattolo, un accendifuoco o un carillon. Una volta creato, puoi determinare il

suo effetto scegliendolo fra quelli di *prestidigitazione*. Il dispositivo lo produrrà ogni volta che il personaggio o un'altra creatura utilizza un'azione bonus per attivarlo a contatto. Se l'effetto selezionato presenta ulteriori opzioni, puoi sceglierne una al momento della creazione del congegno. Per esempio, puoi selezionare l'effetto di accensione o spegnimento e decidere quale dei due applicare. Il dispositivo creato non può eseguirli entrambi. Il personaggio può avere in contemporanea fino a tre oggetti del genere. Ciascuno si smantella 8 ore dopo la sua creazione o finché non lo fa il personaggio stesso con un'azione di Contatto o Utilizzo.

Scurovisione. Il personaggio ha scurovisione fino a un raggio di 18 metri.

Goliath

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 210-240 centimetri)

Velocità: 10,5 metri

In quanto goliath, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Costituzione robusta. Ha vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per non essere afferrato. Inoltre, la capacità di trasporto del personaggio è quella di una taglia superiore.

Discendenza gigantesca. Il personaggio discende dai giganti. Sceglie uno dei seguenti doni soprannaturali derivati dal suo retaggio. Il personaggio può utilizzare il beneficio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo:

Brivido gelante (gigante del gelo). Quando colpisce un bersaglio con un tiro per colpire e gli infligge dei danni, può anche infliggergli 1d6 danni da freddo e ridurre la sua velocità di 3 metri fino all'inizio del proprio turno successivo.

Forza della collina (gigante delle colline).

Quando colpisce una creatura di taglia Grande o inferiore con un tiro per colpire e le infligge dei danni, quest'ultima può cadere prona.

Fuoco bruciante (gigante del fuoco). Quando colpisce un bersaglio con un tiro per colpire e gli infligge dei danni, può anche infliggergli 1d10 danni da fuoco.

Resistenza della pietra (gigante delle pietre). Quando subisce danni, può usare una reazione per tirare 1d12. Aggiungi il suo modificatore di Costituzione al numero ottenuto e sottrai il totale ai danni subiti.

Salta-nuvole (gigante delle nuvole). Come azione bonus, può teletrasportarsi magicamente di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che è in grado di vedere.

Tuono tempestoso (gigante delle tempeste). Quando subisce danni da una creatura entro 18 metri da sé, può usare una reazione per infliggerle 1d8 danni da tuono.

Forma Grande. A partire dal 5° livello, come azione bonus può diventare di taglia Grande se si trova in uno spazio abbastanza ampio. La trasformazione dura per 10 minuti o finché non la interrompe (nessuna azione richiesta). Per tutta la sua durata, ottiene vantaggio alle prove di Forza e la sua velocità aumenta di 3 metri. Dopo aver usato questo tratto, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

Halfling

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Piccola (altezza di circa 60-90 centimetri)

Velocità: 9 metri

In quanto halfling, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Agilità halfling. Può attraversare lo spazio occupato da qualsiasi creatura più grande di lui, ma non può soffermarsi.

Coraggioso. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione spaventato su se stesso.

Fortuna. Quando effettui una prova con d20 e ottieni 1, puoi ritirare il dado e devi utilizzare il nuovo risultato.

Furtività innata. Può effettuare l'azione di Nascondersi anche se è oscurato solo da una singola creatura, purché questa sia più grande di lui di almeno una taglia.

Nano

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 120-150 centimetri)

Velocità: 9 metri

In quanto nano, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Esperto minatore. Come azione bonus, il personaggio ottiene percezione tellurica con un raggio

di 18 metri per 10 minuti. Per poterla utilizzare, deve trovarsi su una superficie di pietra o toccarla. La pietra deve essere naturale o lavorata.

Il personaggio può utilizzare questa azione bonus un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza, recuperando tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Resilienza nanica. Ha resistenza ai danni da veleno. Dispone di vantaggio sui tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione avvelenato su se stesso.

Robustezza nanica. I punti ferita massimi di un nano aumentano di 1 e aumentano di nuovo di 1 ogni volta che acquisisce un livello.

Scurovisione. Ha scurovisione fino a un raggio di 36 metri.

Orco

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 180-210 centimetri)

Velocità: 9 metri

In quanto orco, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Il personaggio può usare questo tratto un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Resistenza implacabile. Quando scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Dopo averlo usato, non può riutilizzare questo tratto prima di aver completato un riposo lungo.

Scarica di adrenalina. L'orco può utilizzare l'azione di Scatto come azione bonus. Ogni volta che lo fa, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo bonus di competenza.

Scurovisione. Ha scurovisione fino a un raggio di 36 metri.

Tiefling

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 120-210 centimetri)

o Piccola (altezza di circa 90-120 centimetri), a tua scelta quando scegli la specie

Velocità: 9 metri

In quanto tiefling, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Retaggio immondo. Grazie alla sua discendenza è dotato di abilità soprannaturali. Scegli un retaggio dalla tabella Retaggi immondi. Dopodiché, il personaggio otterrà il beneficio di 1° livello del retaggio selezionato.

Presenza ultraterrena. Conosce il trucchetto *taumaturgia*. Quando lo lancia sfruttando questo tratto, l'incantesimo utilizza la stessa caratteristica da incantatore del tratto Retaggio immondo.

Quando raggiunge i livelli 3 e 5, apprenderà un incantesimo di livello superiore, come mostrato nella tabella. Tale incantesimo è sempre considerato come preparato. Può lanciarlo una volta senza consumare uno slot incantesimo e ne recupera l'utilizzo in questo modo dopo aver completato un riposo lungo. Può anche lanciarlo usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato.

La caratteristica da incantatore del personaggio può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma per gli incantesimi lanciati con questo tratto (decidi l'abilità quando scegli il retaggio).

Scurovisione. Ha scurovisione fino a un raggio di 18 metri.

Retaggi immondi

Retaggio	Livello 1	Livello 3	Livello 5
Abissale	Possiede resistenza ai danni da veleno. Inoltre, conosce il trucchetto <i>spruzzo velenoso</i> .	<i>Raggio di infermità</i>	<i>Blocca persone</i>
Ctonio	Possiede resistenza ai danni necrotici. Inoltre, conosce il trucchetto <i>tocco gelido</i> .	<i>Vita falsata</i>	<i>Raggio di affaticamento</i>
Infernale	Possiede resistenza ai danni da fuoco. Inoltre, conosce il trucchetto <i>dardo di fuoco</i> .	<i>Intimorire infernale</i>	<i>Oscurità</i>

Umano

Tipo di creatura: umanoide

Taglia: Media (altezza di circa 120-210 centimetri)

o Piccola (altezza di circa 60-120 centimetri), a tua scelta quando scegli la specie

Velocità: 9 metri

In quanto umano, il personaggio ha i seguenti tratti speciali.

Intraprendente. Ottiene Ispirazione eroica ogni volta che completa un riposo lungo.

Pluriabilità. Acquisisce competenza in un'abilità a sua scelta.

Versatile. Ottiene un talento Origini a sua scelta (vedi capitolo "Talent"). È consigliato il talento Abile.

Talenti

Descrizioni dei talenti

I talenti che seguono sono organizzati prima per categoria (Origini, Generale, Stile di combattimento o Dono epico) e poi in ordine alfabetico.

Elementi di un talento

La descrizione di un talento contiene le seguenti componenti elencate dopo il suo nome.

Categoria. Ciascun talento appartiene a una determinata categoria contrassegnata nella sua descrizione. Se devi scegliere un talento da una specifica categoria, come Origini, questa deve comparire sotto al nome del talento. Se invece devi selezionare un talento senza che ne sia specificata la categoria, puoi optare per quello che preferisci.

Prerequisito. Per ottenere un talento, il personaggio deve soddisfare i prerequisiti indicati nella sua descrizione, a meno che un privilegio non ti permetta di ottenerlo senza i prerequisiti. Se fra i prerequisiti è inclusa una classe, il personaggio deve avere almeno il livello 1 in tale classe per poter ottenere il talento.

Beneficio. I benefici di un talento sono indicati dopo eventuali prerequisiti. Se il personaggio dispone di un talento, ottiene anche i suoi benefici.

Ripetibile. I talenti possono essere ottenuti solo una volta, salvo diversamente indicato nella sua descrizione tramite la sottosezione "Ripetibile".

Talenti Origini

Abile

Talento Origini

Il personaggio ottiene competenza in una combinazione di tre abilità o strumenti a scelta.

Ripetibile. Questo talento è ottenibile più di una volta.

Aggressore selvaggio

Talento Origini

Il personaggio si è allenato per sferrare colpi particolarmente letali. Una volta per turno, quando colpisce un bersaglio con un'arma, puoi tirare due volte per i danni dell'arma e scegliere il risultato che preferisci.

Allerta

Talento Origini

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Competenza in iniziativa. Quando tiri per l'iniziativa, puoi aggiungere il bonus di competenza del personaggio al risultato del tiro.

Scambio di iniziativa. Subito dopo aver tirato per l'iniziativa, puoi scambiare il risultato ottenuto con

quello di un alleato consenziente durante il medesimo combattimento. Se il tuo personaggio o il suo alleato è incapacitato, non è possibile eseguire lo scambio.

Iniziato alla magia

Talento Origini

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Due trucchetti. Il personaggio apprende due trucchetti a scelta tratti dalla lista degli incantesimi da chierico, druido o mago. La caratteristica da incantatore per gli incantesimi di questo talento può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (scegli la caratteristica quando ottieni questo talento).

Incantesimo di 1° livello. Scegli un incantesimo di 1° livello dalla stessa lista da cui hai selezionato i trucchetti forniti da questo talento. Tale incantesimo è sempre considerato come preparato. Il personaggio può lanciarlo una volta senza consumare uno slot incantesimo e ne recupera l'utilizzo in questo modo dopo aver completato un riposo lungo. Può anche lanciare l'incantesimo usando uno qualsiasi degli slot incantesimo a sua disposizione.

Cambio incantesimo. Quando il personaggio ottiene un nuovo livello, puoi sostituire uno degli incantesimi scelti per questo talento con un altro dello stesso livello dalla lista prescelta.

Ripetibile. Questo talento è ottenibile più di una volta, ma devi scegliere una lista degli incantesimi diversa a ogni selezione.

Talenti Generali

Aumento dei punteggi di caratteristica

Talento Generale (prerequisito: 4° livello o superiore)

Aumenta un punteggio di caratteristica a sua scelta di 2, oppure aumenta due punteggi di caratteristica di 1. Questo talento non può incrementare un punteggio di caratteristica oltre il 20.

Ripetibile. Questo talento è ottenibile più di una volta.

Lottatore

Talento Generale (prerequisito: 4° livello o superiore, Forza o Destrezza 13 o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica. Il suo punteggio di Forza o Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.

Colpisci e afferra. Quando il personaggio colpisce una creatura con un colpo senz'armi come parte di un'azione di Attacco nel proprio turno, può usare sia l'opzione Danni che Presa. Questo beneficio è utilizzabile una sola volta per turno.

Attacco con vantaggio. Dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro le creature che ha afferrato.

Lottatore rapido. Il personaggio non deve spendere alcun movimento extra se sposta una creatura che ha afferrato che sia della sua stessa categoria di taglia o inferiore.

Talenti Stile di combattimento

Combattere con armi possenti

Talento Stile di combattimento (prerequisito: privilegio Stile di combattimento)

Quando tiri per i danni per un attacco effettuato con un'arma da mischia che il personaggio impugna a due mani, se il risultato ottenuto è 1 o 2, puoi invece considerarlo come un 3. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché ottenga questo beneficio.

Combattere con due armi

Talento Stile di combattimento (prerequisito: privilegio Stile di combattimento)

Quando il personaggio effettua un attacco extra come risultato dell'uso di un'arma leggera, puoi aggiungere il suo modificatore di caratteristica al danno di quell'attacco a patto che non sia già stato aggiunto in altro modo.

Difesa

Talento Stile di combattimento (prerequisito: privilegio Stile di combattimento)

Finché il personaggio indossa un'armatura leggera, media o pesante, ottiene un +1 alla Classe Armatura.

Tiro

Talento Stile di combattimento (prerequisito: privilegio Stile di combattimento)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con le armi a distanza.

Talenti Dono epico

Dono del fato

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica.

Il punteggio di una sua caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Fato migliorato. Quando il personaggio o un'altra creatura entro 18 metri da sé supera o fallisce una prova con d20, può tirare 2d4 e applicare il risultato ottenuto come bonus o penalità a tale prova con d20. Una volta utilizzato questo beneficio, non può più utilizzarlo finché non tira per l'iniziativa o non completa un riposo breve o lungo.

Dono della vista pura

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica.

Il punteggio di una sua caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Vista pura. Il personaggio ottiene vista pura con un raggio di 18 metri.

Dono delle abilità di combattimento

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica.

Il punteggio di una sua caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Mira impareggiabile. Quando il tiro per colpire del personaggio non va a segno, è possibile colpire comunque il bersaglio. Una volta sfruttato questo beneficio, non può essere riutilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Dono dell'offensiva irresistibile

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica. Il suo punteggio di Forza o Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Ignora difese. I danni contundenti, perforanti e taglienti inflitti dal personaggio ignorano sempre la resistenza.

Colpo soverchiante. Quando tira per colpire con il d20 e ottiene un 20, il personaggio può infliggere una quantità di danni extra al bersaglio pari al punteggio di caratteristica incrementato da questo talento. Il danno aggiuntivo è dello stesso tipo di quello dell'attacco.

Dono dello spirito notturno

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica.

Il punteggio di una sua caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Fusione con le ombre. Finché si trova in un'area di oscurità o luce fioca, può diventare invisibile come azione bonus. Tale condizione termina subito dopo che il personaggio effettua un'azione, un'azione bonus o una reazione.

Forma d'ombra. Finché si trova in un'area di oscurità o luce fioca, ha resistenza a tutti i tipi di danno, tranne quelli psichici e radiosi.

Dono del richiamo degli incantesimi

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore, privilegio Incantesimi)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica. Il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Lancio libero. Quando lancia un incantesimo con uno slot di livello da 1 a 4, tira 1d4. Se il risultato corrisponde al livello dello slot, questo non verrà consumato.

Dono del viaggio dimensionale

Talento Dono epico (prerequisito: 19° livello o superiore)

Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Incremento dei punteggi di caratteristica.

Il punteggio di una sua caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 30.

Passi fulminei. Subito dopo che il personaggio effettua un'azione di Attacco o Magia, può teletrasportarsi di massimo 9 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere.

Equipaggiamento

Monete

Spesso i personaggi trovano monete durante le loro avventure e possono spenderle in negozi, locande e altre attività commerciali. Le monete hanno diverse denominazioni in base al valore del materiale di cui sono composte. Nella tabella Valore della moneta sono elencati i tipi di monete e il relativo valore in monete d'oro, ovvero la valuta principale del gioco. Per esempio, 100 monete di rame equivalgono a 1 moneta d'oro.

Una moneta pesa circa dieci grammi, quindi cinquanta monete pesano circa mezzo chilogrammo.

Valore della moneta

Moneta	Valore in mo
Moneta di rame (mr)	1/100
Moneta d'argento (ma)	1/10
Moneta di electrum (me)	1/2
Moneta d'oro (mo)	1
Moneta di platino (mp)	10

Armi

Nella tabella Armi di questa sezione sono elencate le armi principali del gioco. La tabella mostra costo e peso di ogni arma, oltre ai seguenti dettagli:

Categoria. Ogni arma rientra in una categoria: semplice o da guerra. Le competenze nelle armi sono solitamente legate a una di queste categorie; ad esempio, il personaggio potrebbe avere competenza con le armi semplici.

Da mischia o a distanza. Ogni arma è classificata come arma da mischia o arma a distanza. Un'arma da mischia è usata per attaccare un bersaglio entro 1,5 metri, mentre un'arma a distanza permette di attaccare da una distanza maggiore.

Danni. La tabella elenca la quantità di danni che un'arma infligge quando un attaccante la usa per sferrare un attacco, così come la tipologia di danno inferto.

Proprietà. Nella colonna Proprietà sono elencate eventuali proprietà che un'arma potrebbe avere.

VENDERE L'EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento può essere rivenduto a metà del suo prezzo d'acquisto originale. Al contrario, merci e oggetti di valore (come pietre preziose e opere d'arte) preservano il loro valore di mercato. In "Oggetti magici" sono indicati i prezzi degli oggetti magici.

Ciascuna di esse viene spiegata nell'apposita sezione Proprietà.

Padronanza. Ogni arma possiede una proprietà di padronanza, spiegata nella sezione "Proprietà di padronanza". Per utilizzare tale proprietà, il personaggio deve prima disporre del privilegio necessario.

Competenza nelle armi

Chiunque può impugnare un'arma, ma il personaggio deve avere competenza con essa per aggiungere il suo bonus di competenza a un tiro per colpire che ne faccia uso. La competenza in varie armi viene fornita dai privilegi del personaggio. I mostri hanno competenza con qualsiasi arma elencata nella propria scheda delle statistiche.

Proprietà

Di seguito sono riportate le definizioni delle proprietà presenti nella colonna Proprietà della tabella Armi.

Accurata

Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma accurata, può scegliere se usare il modificatore di Forza o di Destrezza per il tiro per colpire e il tiro per i danni. Deve usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

A due mani

Quest'arma richiede di essere impugnata a due mani quando il personaggio la usa per attaccare.

Gittata

Un'arma a distanza presenta una gittata scritta tra parentesi dopo la proprietà munizioni o lancio. La gittata riporta due numeri. Il primo è la gittata normale dell'arma in metri, il secondo è la gittata lunga dell'arma. Quando un personaggio attacca un bersaglio oltre la gittata normale, subisce svantaggio al tiro per colpire. Non è possibile attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga.

Lancio

Se un'arma possiede la proprietà da lancio, il personaggio può lanciarla per effettuare un attacco a distanza ed estrarla come parte dell'attacco. Se è un'arma da mischia, il personaggio applica al tiro per colpire e al tiro per i danni lo stesso modificatore di caratteristica che userebbe per un attacco in mischia effettuato con quell'arma.

Leggera

Quando il personaggio utilizza un'azione di Attacco nel suo turno per attaccare con un'arma leggera, durante lo stesso turno può sferrare un attacco extra come azione bonus. Tuttavia, deve essere eseguito con un'arma leggera diversa e non puoi

sommarci il modificatore di caratteristica del personaggio, a meno che non sia di valore negativo. Per esempio, il personaggio può attaccare con una spada corta in una mano e un pugnale in un'altra utilizzando l'azione di Attacco e l'azione bonus, ma non può aggiungere il suo modificatore di Forza o Destrezza al tiro per i danni dell'azione bonus, a meno che non sia di valore negativo.

Munizioni

Il personaggio può effettuare un attacco a distanza usando un'arma dotata della proprietà Munizioni solo se possiede delle munizioni da utilizzare. La tipologia di munizioni richiesta è specificata insieme alla gittata dell'arma. Ogni attacco consuma una certa quantità di munizioni. Estrarre la munizione è considerato parte dell'attacco (il personaggio ha bisogno di una mano libera per caricare un'arma a una mano). Dopo un combattimento, il personaggio può impiegare 1 minuto per recuperare metà delle munizioni (arrotondate per difetto) utilizzate nel combattimento. Il resto è considerato irrecuperabile.

Pesante

Il personaggio ha svantaggio ai tiri per colpire se utilizza un'arma pesante da mischia e il suo punteggio di Forza è inferiore a 13 o se usa un'arma pesante a distanza e il suo punteggio di Destrezza è inferiore a 13.

Portata

Aggiunge 1,5 metri alla portata del personaggio quando la usa per attaccare e per determinare la portata di possibili attacchi di opportunità.

Ricarica

Il personaggio può scagliare una sola munizione da un'arma con la proprietà ricarica quando usa un'azione, un'azione bonus o una reazione per fare fuoco, a prescindere dal numero di attacchi che potrebbe normalmente effettuare.

Versatile

Un'arma versatile può essere usata a una o due mani. Insieme alla proprietà viene visualizzato un valore del danno tra parentesi: questo è il danno inflitto dall'arma se utilizzata a due mani per eseguire un attacco in mischia.

Proprietà di padronanza

Ogni arma è dotata di una proprietà di padronanza utilizzabile solo da un personaggio provvisto del relativo privilegio (come Padronanza d'armi). Di seguito sono descritte le proprietà.

Colpo di striscio

Se il tiro per colpire con quest'arma non va a segno contro una creatura, il personaggio può infliggere una quantità di danni alla creatura pari al modificatore di caratteristica utilizzato per il tiro per colpire. Il danno è della stessa tipologia dell'arma e può essere aumentato solo incrementando il modificatore di caratteristica.

Doppio fendente

Se il personaggio colpisce una creatura con un tiro per colpire in mischia usando quest'arma, può effettuarne un altro con la stessa arma contro un altro bersaglio entro 1,5 metri dal primo che sia a portata. Se il colpo va a segno, la seconda creatura subisce i danni inferti dall'arma, ma non puoi aggiungere il modificatore di caratteristica del personaggio al danno a meno che questo non sia di valore negativo. L'attacco extra può essere eseguito solo una volta per turno.

Fiaccare

Se il personaggio colpisce una creatura con quest'arma, la creatura avrà svantaggio al prossimo tiro per colpire prima dell'inizio del prossimo turno del personaggio.

Graffio

Quando il personaggio effettua l'attacco extra della proprietà leggera, può renderlo parte dell'azione di Attacco invece che dell'azione bonus. L'attacco extra può essere eseguito solo una volta per turno.

Lentezza

Se il personaggio colpisce una creatura con quest'arma e le infligge dei danni, può ridurre la velocità di 3 metri fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Se la creatura viene colpita più di una volta da armi con questa proprietà, la riduzione di velocità non supera i 3 metri.

Rovesciamento

Se il personaggio colpisce una creatura con quest'arma, può costringerla a effettuare un tiro salvezza su Costituzione (CD 8 più il modificatore di caratteristica utilizzato per il tiro per colpire e il bonus di competenza del personaggio). Se lo fallisce, cade a terra prona.

ARMI IMPROVVISATE

Se il personaggio usa un'arma di fortuna (ad esempio la gamba di un tavolo, una padella o una bottiglia), vedi la sezione "Armi improvvisate" nel "Glossario delle regole". Consultala anche qualora il personaggio impugnasse un'arma in un modo particolare, per esempio sferrando un attacco in mischia con un'arma a distanza.

Spinta

Se il personaggio colpisce una creatura con quest'arma, può spingerla via da sé di almeno 3 metri se è di taglia Grande o inferiore.

al prossimo tiro per colpire eseguito contro la creatura prima del termine del proprio turno successivo.

Vessazione

Se il personaggio colpisce una creatura con quest'arma e le infligge dei danni, avrà vantaggio

Armi

Nome	Danni	Proprietà	Padronanza	Peso	Costo
<i>Armi da mischia semplici</i>					
Ascia	1d6 taglienti	Lancio (gittata 6/18), leggera	Vessazione	1 kg	5 mo
Bastone ferrato	1d6 contundenti	Versatile (1d8)	Rovesciamento	2 kg	2 ma
Falcetto	1d4 taglienti	Leggera	Graffio	1 kg	1 mo
Giavellotto	1d6 perforanti	Lancio (gittata 9/36)	Lentezza	1 kg	5 ma
Lancia	1d6 perforanti	Lancio (gittata 6/18), versatile (1d8)	Fiaccare	1,5 kg	1 mo
Martello leggero	1d4 contundenti	Lancio (gittata 6/18), leggera	Graffio	1 kg	2 mo
Mazza	1d6 contundenti	—	Fiaccare	2 kg	5 mo
Pugnale	1d4 perforanti	Accurata, lancio (gittata 6/18), leggera	Graffio	0,5 kg	2 mo
Randello pesante	1d8 contundenti	Due mani	Spinta	5 kg	2 ma
Randello	1d4 contundenti	Leggera	Lentezza	1 kg	1 ma
<i>Armi a distanza semplici</i>					
Arco corto	1d6 perforanti	Due mani, munizioni (gittata 24/96; freccia)	Vessazione	1 kg	25 mo
Balestra leggera	1d8 perforanti	Due mani, munizioni (gittata 24/96; quadrello), ricarica	Lentezza	2,5 kg	25 mo
Dardo	1d4 perforanti	Accurata, lancio (gittata 6/18)	Vessazione	0,125 kg	5 mr
Fionda	1d4 contundenti	Munizioni (gittata 9/36; proiettile)	Lentezza	—	1 ma
<i>Armi da mischia da guerra</i>					
Alabarda	1d10 taglienti	Due mani, pesante, portata	Doppio fendente	3 kg	20 mo
Ascia bipenne	1d12 taglienti	Due mani, pesante	Doppio fendente	3,5 kg	30 mo
Ascia da battaglia	1d8 taglienti	Versatile (1d10)	Rovesciamento	2 kg	10 mo
Falcione	1d10 taglienti	Due mani, pesante, portata	Colpo di Striscio	3 kg	20 mo
Frusta	1d4 taglienti	Accurata, portata	Lentezza	1,5 kg	2 mo
Lancia da cavaliere	1d10 perforanti	Due mani (eccetto in sella), pesante, portata	Rovesciamento	3 kg	10 mo
Maglio	2d6 contundenti	Due mani, pesante	Rovesciamento	5 kg	10 mo
Martello da guerra	1d8 contundenti	Versatile (1d10)	Spinta	2,5 kg	15 mo
Mazza chiodata	1d8 perforanti	—	Fiaccare	2 kg	15 mo
Mazzafrusto	1d8 contundenti	—	Fiaccare	1 kg	10 mo
Picca	1d10 perforanti	Due mani, pesante, portata	Spinta	9 kg	5 mo
Piccone da guerra	1d8 perforanti	Versatile (1d10)	Fiaccare	1 kg	5 mo
Scimitarra	1d6 taglienti	Accurata, leggera	Graffio	1,5 kg	25 mo
Spada corta	1d6 perforanti	Accurata, leggera	Vessazione	1 kg	10 mo
Spada lunga	1d8 taglienti	Versatile (1d10)	Fiaccare	1,5 kg	15 mo

Nome	Danni	Proprietà	Padronanza	Peso	Costo
Spadone	2d6 taglienti	Due mani, pesante	Colpo di striscio	3 kg	50 mo
Stocco	1d8 perforanti	Accurata	Vessazione	1 kg	25 mo
Tridente	1d8 perforanti	Lancio (gittata 6/18), versatile (1d10)	Rovesciamento	2 kg	5 mo
Stocco	1d8 perforanti	Accurata	Vessazione	1 kg	25 mo
Tridente	1d8 perforanti	Lancio (gittata 6/18), versatile (1d10)	Rovesciamento	2 kg	5 mo

Armi a distanza da guerra

Arco lungo	1d8 perforanti	Due mani, munizioni (gittata 45/180; freccia), pesante	Lentezza	1 kg	50 mo
Balestra a mano	1d6 perforanti	Leggera, munizioni (gittata 9/36; quadrello), ricarica	Vessazione	1,5 kg	75 mo
Balestra pesante	1d10 perforanti	Due mani, munizioni (gittata 30/120; quadrello), pesante, ricarica	Spinta	9 kg	50 mo
Cerbottana	1 perforante	Munizioni (gittata 7/30; ago), ricarica	Vessazione	0,5 kg	10 mo
Moschetto	1d12 perforanti	Due mani, munizioni (gittata 12/36; proiettile), ricarica	Lentezza	5 kg	500 mo
Pistola	1d10 perforanti	Munizioni (gittata 9/27; proiettile), ricarica	Vessazione	1,5 kg	250 mo

Armature

Nella tabella Armature sono elencate le principali armature del gioco. Al suo interno si trovano informazioni come il costo e il peso dell'armatura, oltre ai seguenti dettagli:

Categoria. Ogni tipo di armatura rientra in una categoria: leggera, media o pesante. La categoria

determina quanto tempo occorre per indossare o togliere l'armatura (come illustrato nella tabella).
Classe Armatura (CA). La colonna Classe Armatura della tabella mostra qual è la tua CA di base quando il personaggio indossa un determinato tipo di armatura. Ad esempio, se indossa un'armatura di cuoio, la sua CA è 11 più il modificatore di Destrezza, mentre la CA è 16 se indossa una cotta di maglia.

Armature

Armature	Classe Armatura (CA)	Forza	Furtività	Peso	Costo
<i>Armatura leggera (1 minuto per indossare o togliere)</i>					
Armatura imbottita	11 + modificatore di Des	—	Svantaggio	4 kg	5 mo
Armatura di cuoio	11 + modificatore di Des	—	—	5 kg	10 mo
Armatura di cuoio borchiato	12 + modificatore di Des	—	—	6,5 kg	45 mo
<i>Armatura media (5 minuti per indossare e 1 minuto per togliere)</i>					
Armatura di pelle	12 + modificatore di Des (max 2)	—	—	6 kg	10 mo
Giacco di maglia	13 + modificatore di Des (max 2)	—	—	10 kg	50 mo
Corazza a scaglie	14 + modificatore di Des (max 2)	—	Svantaggio	22,5 kg	50 mo
Corazza di piastre	14 + modificatore di Des (max 2)	—	—	10 kg	400 mo
Mezza armatura	15 + modificatore di Des (max 2)	—	Svantaggio	20 kg	750 mo
<i>Armatura pesante (10 minuti per indossare e 5 minuti per togliere)</i>					
Corazza ad anelli	14	—	Svantaggio	20 kg	30 mo
Cotta di maglia	16	For 13	Svantaggio	27,5 kg	75 mo
Corazza a strisce	17	For 15	Svantaggio	30 kg	200 mo
Armatura a piastre	18	For 15	Svantaggio	32,5 kg	1.500 mo
<i>Scudo (azione di Utilizzo per indossare o togliere)</i>					
Scudo	+2	—	—	3 kg	10 mo

Forza. Se la tabella indica un punteggio di Forza nella colonna "Forza" relativa a un certo tipo di armatura, quell'armatura riduce la velocità del portatore di 3 metri, a meno che il portatore non possieda un punteggio di Forza pari o superiore a quello elencato.

Furtività. Se la tabella riporta la voce Svantaggio nella colonna Furtività, chi la indossa subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Competenza nelle armature

Chiunque può indossare un'armatura o impugnare uno scudo, ma solo chi ne possiede la competenza può farlo in maniera efficiente, come spiegato sotto. La classe di un personaggio e altri privilegi determinano la sua competenza nelle armature. Un mostro ha competenza in qualunque armatura menzionata nella sua scheda delle statistiche.

Leggera, media o pesante

Se il personaggio indossa un'armatura leggera, media o pesante senza avere la competenza per farlo, subisce svantaggio a tutte le prove con d20 relative a Forza o Destrezza, e non può lanciare incantesimi.

Scudo

Il personaggio ottiene il beneficio alla Classe Armatura di uno scudo solo se possiede competenza negli scudi.

Una alla volta

Una creatura può indossare solo un'armatura alla volta e impugnare un solo scudo alla volta.

Strumenti

Uno strumento aiuta il personaggio a effettuare prove di caratteristica specifiche, creare oggetti particolari o fare entrambe le cose. Nella descrizione di un oggetto sono indicati costo e peso, così come le seguenti voci:

Caratteristica. Questa voce indica la caratteristica da utilizzare quando si esegue una relativa prova con l'oggetto.

Utilizzo. Questa voce indica cosa si può fare con l'oggetto attraverso l'azione di Utilizzo. Puoi selezionare una delle due opzioni ogni volta che il personaggio esegue tale azione. In questa voce è menzionata anche la CD dell'azione.

Creazioni. Questa voce indica cosa è possibile realizzare con lo strumento. Per le regole sulla creazione, vedi "Creare oggetti non magici", "Realizzare pozioni di guarigione" e "Trascrivere pergamene magiche" più avanti in "Equipaggiamento".

Varianti. Questa voce indica le eventuali varianti possibili dello strumento. Ciascuna di esse richiede una competenza a parte.

Competenza negli strumenti

Se il personaggio ha competenza in uno strumento, puoi aggiungere il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica che effettua utilizzando. Se è dotato di competenza nell'abilità utilizzata per quella prova, effettuerà la prova con vantaggio.

Il personaggio potrebbe ottenere competenza in uno strumento attraverso i privilegi. I mostri hanno competenza con qualsiasi strumento indicato nella loro scheda delle statistiche.

Strumenti da artigiano

Lo scopo principale degli strumenti da artigiano è creare oggetti, anche ai fini di uno scambio commerciale. Ciascuno strumento richiede una competenza a parte.

Scorte da alchimista (50 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 4 kg

Utilizzo: identificare una sostanza (CD 15) o appiccare il fuoco (CD 15)

Creazione: acido, fuoco dell'alchimista, borsa per componenti, olio, carta, profumo

Scorte da birraio (20 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 4,5 kg

Utilizzo: individuare una bevanda avvelenata (CD 15) o identificare alcolici (CD 10)

Creazione: antitossina

Scorte da calligrafo (10 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: scrivere testi usando una calligrafia articolata per impedirne la riproduzione (CD 15)

Creazione: inchiostro, *pergamena magica*

Strumenti da calzolaio (5 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: modificare calzature per conferire vantaggio alla prossima prova di Destrezza (Acrobazia) di chi le indossa (CD 10)

Creazione: attrezzi da scalatore

Strumenti da cartografo (15 mo)

Caratteristica: Saggezza **Peso:** 3 kg

Utilizzo: disegnare una mappa di una piccola area (CD 15)

Creazione: mappa

Strumenti da conciatore (5 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: aggiungere un motivo a un oggetto di cuoio (CD 10)

Creazione: fionda, frusta, armatura di pelle, armatura di cuoio, armatura di cuoio borchiato, zaino, custodia per

quadrelli da balestra, custodia per mappe o pergamene, pergamena, borsa, faretra, otre

Strumenti da fabbro (20 mo)

Caratteristica: Forza **Peso:** 4 kg

Utilizzo: forzare l'apertura di una porta o un contenitore (CD 20)

Creazione: Arma da mischia (eccetto randello, randello pesante, bastone ferrato e frusta), armatura media (eccetto di pelle), armatura pesante, sfere metalliche, secchio, triboli, catena, piede di porco, proiettili per armi da fuoco, rampino, pentola di ferro, spuntoni di ferro, proiettili da fionda

Strumenti da falegname (8 mo)

Caratteristica: Forza **Peso:** 3 kg

Utilizzo: sigillare o forzare l'apertura di una porta o un contenitore (CD 20)

Creazione: randello, randello pesante, bastone ferrato, barile, forziere, scala a pioli, asta, ariete portatile, torcia

Strumenti da gioielliere (25 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 1 kg

Utilizzo: determinare il valore di una gemma (CD 15)

Creazione: focus arcano, simbolo sacro

Strumenti da intagliatore (1 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: intagliare un motivo nel legno (CD 10)

Creazione: randello, randello pesante, bastone ferrato, armi a distanza (eccetto pistola, moschetto e fionda), focus arcano, frecce, quadrelli, focus druidico, pennino, aghi

Strumenti da inventore (50 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 5 kg

Utilizzo: realizzare un oggetto minuscolo sfruttando materiali di scarto che cadrà a pezzi dopo 1 minuto (CD 20)

Creazione: moschetto, pistola, campanella, lanterna a lente sporgente, ampolla, lanterna schermabile, tagliola, serratura, manette, specchio, pala, fischietto da richiamo, acciarino con pietra focaia

Strumenti da muratore (10 mo)

Caratteristica: Forza **Peso:** 4 kg

Utilizzo: intagliare un simbolo o scavare un buco nella pietra (CD 10)

Creazione: carrucola e paranco

Strumenti da pittore (10 mo)

Caratteristica: Saggezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: dipingere un'immagine riconoscibile di qualcosa che il personaggio ha visto (CD 10)

Creazione: focus druidico, simbolo sacro

Strumenti da soffiatore (30 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: capire il contenuto di un oggetto di vetro delle ultime 24 ore (CD 15)

Creazione: bottiglia di vetro, lente d'ingrandimento, canocchiale, fiala

Strumenti da tessitore (1 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: rammendare tessuti lacerati (CD 10) o cucire un motivo minuscolo (CD 10)

Creazione: armatura imbottita, cesto, giaciglio, coperta, abiti eleganti, rete, veste, corda, sacco, spago, tenda, abiti da viaggiatore

Strumenti da vasaio (10 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 1,5 kg

Utilizzo: capire il contenuto di un oggetto di ceramica delle ultime 24 ore (CD 15)

Creazione: brocca, lampada

Utensili da cuoco (1 mo)

Caratteristica: Saggezza **Peso:** 4 kg

Utilizzo: migliorare il sapore del cibo (CD 10) o individuare cibo avariato o avvelenato (CD 15)

Creazione: razioni

Altri strumenti

Arnesi da falsario (15 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 2,5 kg

Utilizzo: scrivere 10 parole o meno copiando la scrittura di qualcun altro (CD 15) o duplicare un sigillo di cera (CD 20)

Arnesi da scasso (25 mo)

Caratteristica: Destrezza **Peso:** 0,5 kg

Utilizzo: scassinare una serratura (CD 15) o disattivare una trappola (CD 15)

Borsa da erborista (5 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 1,5 kg

Utilizzo: identificare una pianta (CD 10)

Creazione: antitossina, candela, borsa del guaritore, pozione di guarigione

Gioco (variabile)

Caratteristica: Saggezza **Peso:** —

Utilizzo: capire se qualcuno sta barando (CD 10) o vincere una partita (CD 20)

Varianti: Dadi (1 ma), scacchi dei draghi (1 mo), carte da gioco (5 ma), Tre draghi al buio (1 mo)

Sostanze da avvelenatore (50 mo)

Caratteristica: Intelligenza **Peso:** 1 kg

Utilizzo: individuare un oggetto avvelenato (CD 10)

Creazione: veleno base

Strumenti da navigatore (25 mo)

Caratteristica: Saggezza **Peso:** 1 kg

Utilizzo: pianificare una rotta (CD 10) o determinare la propria posizione scrutando le stelle (CD 15)

Strumento musicale (variabile)

Caratteristica: Carisma **Peso:** variabile

Utilizzo: suonare una canzone conosciuta (CD 10) o improvvisarne una (CD 15)

Varianti: Cornamusa (30 mo, 3 kg), tamburo (6 mo, 1,5 kg), dulcimer (25 mo, 5 kg), flauto (2 mo, 0,5 kg), corno (3 mo, 1 kg), liuto (35 mo, 1 kg), lira (30 mo, 1 kg), flauto di pan (12 mo, 1 kg), ciaramella (2 mo, 0,5 kg), viola (30 mo, 0,5 kg)

Trucchi per il camuffamento (25 mo)

Caratteristica: Carisma **Peso:** 1,5 kg

Utilizzo: truccarsi (CD 10)

Creazione: costume

Equipaggiamento d'avventura

La tabella Equipaggiamento d'avventura in questa sezione include attrezzatura che spesso può tornare utile agli avventurieri. Tali oggetti sono presentati in ordine alfabetico, con il relativo prezzo indicato dopo il loro nome.

Abiti da viaggiatore (2 mo)

Gli abiti da viaggiatore sono resistenti e progettati per sopportare svariati ambienti.

Abiti eleganti (15 mo)

Gli abiti eleganti sono realizzati con stoffe pregiate e decorati con dettagli raffinati. Alcuni eventi e luoghi consentono l'accesso solo a chi li indossa.

Acciarino con pietra focaia (5 ma)

Si tratta di un piccolo contenitore usato per accendere il fuoco, che contiene acciarino, pietra focaia e materiale combustibile (solitamente stracci essiccati e bagnati d'olio). Utilizzarlo per accendere una candela, una lampada, una lanterna, una torcia o qualunque altra cosa con sopra materiale infiammabile richiede un'azione bonus. Per accendere un fuoco di qualsiasi altro tipo è richiesto 1 minuto.

Acido (25 mo)

Quando il personaggio effettua un'azione di Attacco, puoi sostituire uno dei suoi attacchi con il lancio di una fiala di acido. Può prendere di mira una creatura o un oggetto che egli è in grado di vedere entro 6 metri da sé. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza (CD 8 più il modificatore di Destrezza e il bonus di competenza del personaggio), altrimenti subirà 2d6 danni da acido.

Acqua santa (25 mo)

Quando il personaggio effettua un'azione di Attacco, puoi sostituire uno dei suoi attacchi con il lancio di una ampolla di acqua santa verso una creatura che egli è in grado di vedere entro un raggio di 6 metri da sé. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza

su Destrezza (CD 8 più il modificatore di Destrezza e il bonus di competenza del personaggio), altrimenti subirà 2d8 danni radiosi se è un immondo o un non morto.

Ampolla (2 mr)

Un'ampolla ha una capacità di 0,5 litri.

Antitossina (50 mo)

Come azione bonus, per evitare di essere avvelenato o interrompere tale condizione, il personaggio può bere una fiala di antitossina per ottenere vantaggio ai relativi tiri salvezza.

Ariete portatile (4 mo)

Un ariete portatile può essere usato per sfondare le porte e conferisce un bonus di +4 alla prova di Forza del personaggio. Un altro personaggio può aiutare il primo a usare l'ariete, nel qual caso quest'ultimo dispone di vantaggio alla prova.

Asta (5 mr)

Un'asta è lunga 3 metri. Il personaggio può usarla per toccare qualcosa a massimo 3 metri di distanza da sé. Se deve effettuare una prova di Forza (Atletica) come parte di un salto in alto o in lungo, può effettuarla con vantaggio sfruttando l'asta.

Attrezzi da scalatore (25 mo)

Un kit da scalatore è composto da punte per stivali, guanti, chiodi da rocciatore e un'imbragatura. Come azione di Utilizzo, il personaggio può usare gli attrezzi da scalatore per ancorarsi; quando lo fa, non può cadere per più di 7,5 metri dal punto in cui si è ancorato e non può arrampicarsi per più di 7,5 metri dal quel punto senza disfare l'ancoraggio come azione bonus.

Barile (2 mo)

Un barile può contenere fino a 16 litri di liquido o 4 cubi con spigolo di 30 centimetri di merci essiccate.

Borsa (5 ma)

Una borsa può contenere fino a 3 chilogrammi e 5 litri.

Borsa del guaritore (5 mo)

La borsa del guaritore è utilizzabile dieci volte. Come azione di Utilizzo, il personaggio può consumarne un uso per stabilizzare una creatura priva di sensi con 0 punti ferita senza dover effettuare una prova di Saggezza (Medicina).

Borsa per componenti (25 mo)

Una borsa per componenti è impermeabile e piena di scompartimenti in cui sono conservate tutte le componenti materiali sfuse degli incantesimi del personaggio.

Equipaggiamento d'avventura

Oggetto	Peso	Costo
Abiti da viaggiatore	2 kg	2 mo
Abiti eleganti	3 kg	15 mo
Acciarino e pietra focaia	0,5 kg	5 ma
Acido	0,5 kg	25 mo
Acqua santa	0,5 kg	25 mo
Ampolla	0,5 kg	2 mr
Antitossina	—	50 mo
Ariete portatile	17,5 kg	4 mo
Asta	3,5 kg	5 mr
Attrezzi da scalatore	6 kg	25 mo
Barile	35 kg	2 mo
Borsa	0,5 kg	5 ma
Borsa del guaritore	1,5 kg	5 mo
Borsa per componenti	1 kg	25 mo
Bottiglia di vetro	1 kg	2 mo
Brocca	2 kg	2 mr
Campanella	—	1 mo
Candela	—	1 mr
Cannocchiale	0,5 kg	1.000 mo
Carrucola e paranco	2,5 kg	1 mo
Carta	—	2 ma
Catena	5 kg	5 mo
Cesto	1 kg	4 ma
Coperta	1,5 kg	5 ma
Corda	2,5 kg	1 mo
Costume	2 kg	5 mo
Custodia per mappe o pergamene	0,5 kg	1 mo
Custodia per quadrelli da balestra	0,5 kg	1 mo
Dotazione da avventuriero	27,5 kg	12 mo
Dotazione da diplomatico	19,5 kg	39 mo
Dotazione da esploratore	27,5 kg	10 mo
Dotazione da intrattenitore	29 kg	40 mo
Dotazione da sacerdote	14 kg	33 mo
Dotazione da scassinatore	19 kg	16 mo
Dotazione da studioso	11 kg	40 mo
Faretra	0,5 kg	1 mo
Fiala	—	1 mo
Fischietto da richiamo	—	5 mr
Focus arcano	Variabile	Variabile
Focus druidico	Variabile	Variabile
Forziere	12,5 kg	5 mo

Oggetto	Peso	Costo
Fuoco dell'alchimista	0,5 kg	50 mo
Giaciglio	3,5 kg	1 mo
Inchiostro	—	10 mo
Lampada	0,5 kg	5 ma
Lanterna a lente sporgente	1 kg	10 mo
Lanterna schermabile	1 kg	5 mo
Lente d'ingrandimento	—	100 mo
Libro	2,5 kg	25 mo
Manette	3 kg	2 mo
Mappa	—	1 mo
Munizioni	Variabile	Variabile
Olio	0,5 kg	1 ma
Otre	2,5 kg (pieno)	2 ma
Pala	2,5 kg	2 mo
Pennino	—	2 mr
Pentola di ferro	5 kg	2 mo
Pergamena	—	1 ma
Pergamena magica (livello I)	—	50 mo
Pergamena magica (trucchetto)	—	30 mo
<i>Piede di porco</i>	2,5 kg	2 mo
Pozione di guarigione	0,25 kg	50 mo
Profumo	—	5 mo
Rampino	2 kg	2 mo
Razioni	1 kg	5 ma
Rete	1,5 kg	1 mo
Sacco	0,25 kg	1 mr
Scala a pioli	12,5 kg	1 ma
Secchio	1 kg	5 mr
Serratura	0,5 kg	10 mo
Sfere metalliche	1 kg	1 mo
Simbolo sacro	Variabile	Variabile
Spago	—	1 ma
Specchio	0,25 kg	5 mo
Spuntoni di ferro	2,5 kg	1 mo
Tagliola	12,5 kg	5 mo
Tenda	10 kg	2 mo
Torcia	0,5 kg	1 mr
Triboli	1 kg	1 mo
Tunica	2 kg	1 mo
Veleno, base	—	100 mo
Zaino	2,5 kg	2 mo

Bottiglia di vetro (2 mo)

Una bottiglia di vetro ha una capacità di 0,75 litri.

Brocca (2 mr)

Una brocca ha una capacità di 4 litri.

Campana (1 mo)

Come azione di Utilizzo, la campana può essere suonata affinché produca un suono udibile fino a 18 metri di distanza.

Candela (1 mr)

Per 1 ora, una candela accesa proietta luce intensa entro un raggio di 1,5 metri e luce fioca per altri 1,5 metri.

Cannocchiale (1.000 mo)

Gli oggetti osservati attraverso un cannocchiale appaiono grandi il doppio della loro taglia.

Carrucola e paranco (1 mo)

Carrucola e paranco consentono al personaggio di sollevare fino a quattro volte il peso massimo che solleverebbe normalmente.

Carta (2 ma)

Un foglio di carta può contenere circa 250 parole scritte a mano.

Catena (5 mo)

Come azione di Utilizzo, se supera una prova di Forza (Atletica) con CD 13, il personaggio può avvolgere la catena attorno a una creatura non consenziente entro 1,5 metri da sé che sia afferrata, incapacitata o trattenuta. Se le vengono legate le gambe, sarà trattenuta finché non riuscirà a scappare. Per liberarsi dalla catena è necessario superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 18 con un'azione. Rompere la catena richiede il superamento di una prova di Forza (Atletica) con CD 20 con un'azione.

Cesto (4 ma)

Un cesto può contenere fino a 20 chilogrammi entro 2 cubi con spigolo di 30 centimetri.

Coperta (5 ma)

Finché il personaggio è avvolto dalla coperta, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il freddo estremo (vedi "Strumenti per le modalità di gioco").

Corda (1 mo)

Come azione di Utilizzo, il personaggio può stringere un nodo con la corda se supera una prova di Destrezza (Rapidità di mano) con CD 10. La corda può essere spezzata superando una prova di Forza (Atletica) con CD 20.

Il personaggio può legare una creatura non consenziente con la corda solo se questa è afferrata, incapacitata o trattenuta. Se le vengono legate

le gambe, sarà trattenuta finché non riuscirà a scappare. Per liberarsi dalla corda è necessario superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15 con un'azione.

Costume (5 mo)

Quando il personaggio indossa un costume, dispone di vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per impersonare qualcuno o una specifica tipologia di persona.

Custodia per mappe o pergamene (1 mo)

Una custodia per mappe o pergamene può contenere fino a 10 fogli di carta o 5 di pergamena.

Custodia per quadrelli da balestra (1 mo)

Una custodia per quadrelli da balestra può contenerne fino a 20 unità.

Dotazione da avventuriero (12 mo)

Una dotazione da avventuriero contiene i seguenti oggetti: zaino, triboli, piede di porco, 2 ampolle di olio, 10 razioni giornaliere, corda, acciarino con pietra focaia, 10 torce e un otre.

Dotazione da diplomatico (39 mo)

Una dotazione da diplomatico contiene i seguenti oggetti: forziere, abiti eleganti, inchiostro, 5 pennini, lampada, 2 custodie per mappe o pergamene, 4 ampolle di olio, 5 fogli di carta, 5 fogli di pergamena, profumo e acciarino con pietra focaia.

Dotazione da esploratore (10 mo)

Una dotazione da esploratore contiene i seguenti oggetti: zaino, giaciglio, 2 ampolle di olio, 10 razioni giornaliere, corda, acciarino con pietra focaia, 10 torce e un otre.

Dotazione da intrattenitore (40 mo)

Una dotazione da intrattenitore contiene i seguenti oggetti: zaino, giaciglio, campana, lanterna a lente sporgente, 3 costumi, specchio, 8 ampolle di olio, 9 razioni giornaliere e un otre.

Dotazione da sacerdote (33 mo)

Una dotazione da sacerdote contiene i seguenti oggetti: zaino, coperta, acqua santa, lampada, 7 razioni giornaliere, tunica e acciarino con pietra focaia.

Dotazione da scassinatore (16 mo)

Una dotazione da scassinatore comprende i seguenti oggetti: zaino, sfere metalliche, campana, 10 candele, piede di porco, lanterna schermabile, 7 ampolle di olio, 5 razioni giornaliere, corda, acciarino con pietra focaia e un otre.

Dotazione da studioso (40 mo)

Una dotazione da studioso contiene i seguenti oggetti: zaino, libro, inchiostro, pennino, lampada,

10 ampole di olio, 10 fogli di pergamena e acciarino con pietra focaia.

Faretra (1 mo)

Una faretra può contenere fino a 20 frecce.

Fiala (1 mo)

Una fiala ha una capacità di 120 millilitri.

Fischietto da richiamo (5 mr)

Se il personaggio soffia al suo interno con un'azione di Utilizzo, il fischietto da richiamo produce un suono udibile fino a 180 metri di distanza.

Focus arcano (variabile)

Un focus arcano assume una delle forme elencate nella tabella Focus arcani, ed è adornato con gioielli o intagliato affinché possa incanalare l'energia arcana. Un mago, uno stregone o un warlock può usare questo oggetto come focus da incantatore.

Focus arcani

Focus	Peso	Costo
Bacchetta	0,5 kg	10 mo
Bastone (anche bastone ferrato)	2 kg	5 mo
Cristallo	0,5 kg	10 mo
Globo	1,5 kg	20 mo
Verga	1 kg	10 mo

Focus druidico (variabile)

Un focus druidico assume una delle forme indicate nella tabella Focus druidici ed è intagliato, legato con del nastro o dipinto per incanalare la magia primordiale. Un oggetto del genere è utilizzabile come focus da incantatore da un druido o un ranger.

Focus druidici

Focus	Peso	Costo
Bacchetta in legno di tasso	0,5 kg	10 mo
Bastone di legno (anche bastone ferrato)	2 kg	5 mo
Rametto di vischio	—	1 mo

Forziere (5 mo)

Un forziere ha una capacità di 12 cubi con spigolo di 30 centimetri.

Fuoco dell'alchimista (50 mo)

Quando il personaggio effettua un'azione di Attacco, puoi sostituire uno dei suoi attacchi con il lancio di una ampolla di fuoco dell'alchimista. Può prendere di mira una creatura o un oggetto che egli è in grado di vedere entro 6 metri da sé. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza (CD 8 più il modificatore di Destrezza e il bonus di competenza del

personaggio), altrimenti subirà 1d4 danni da fuoco e sarà in fiamme (vedi "Glossario delle regole").

Giaciglio (1 mo)

Su un giaciglio può dormire una creatura di taglia Piccola o Media. Finché il personaggio si trova in un giaciglio, supera automaticamente i tiri salvezza contro il freddo estremo (vedi "Strumenti per le modalità di gioco").

Inchiostro (10 mo)

L'inchiostro è reperibile in boccette da 30 grammi ciascuna, con abbastanza materiale per scrivere circa 500 pagine.

Lampada (5 ma)

Una lampada brucia olio per proiettare luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.

Lanterna a lente sporgente (10 mo)

Una lanterna a lente sporgente sfrutta l'olio come combustibile per proiettare luce intensa in un cono di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri.

Lanterna schermabile (5 mo)

Una lanterna schermabile brucia olio per proiettare luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Come azione bonus, un personaggio può schermare la lanterna, riducendo la luce proiettata a luce fioca in un raggio di 1,5 metri o riaprirla.

Lente d'ingrandimento (100 mo)

Una lente d'ingrandimento conferisce vantaggio a ogni prova di caratteristica effettuata per valutare o ispezionare un oggetto estremamente dettagliato. Per accendere un fuoco con la lente d'ingrandimento è necessaria una luce da concentrare intensa quanto quella del sole, dei rametti da accendere e circa 5 minuti affinché il fuoco attecchisca.

Libro (25 mo)

I libri possono contenere sia opere di finzione che di carattere divulgativo. Se il personaggio ne consulta uno che tratta di un determinato argomento, ottiene un bonus di +5 alle prove di Intelligenza (Arcano, Storia, Natura o Religione) eseguite su tale argomento.

Manette (2 mo)

Come azione di Utilizzo, se supera una prova di Destrezza (Rapidità di mano) con CD 13, il personaggio può usare le manette per bloccare una creatura non consenziente di taglia Piccola o Media entro 1,5 metri da sé che sia afferrata, incapacitata o trattenuta. Mentre è ammanettata, la creatura ha svantaggio ai tiri per colpire ed è trattenuta se le manette sono attaccate a una catena o un gancio

fissi in posizione. Per liberarsi è necessario superare una prova di Destrezza (Rapidità di mano) con CD 20 con un'azione. Per romperle bisogna invece superare una prova di Forza (Atletica) con CD 25 con un'azione.

Ogni coppia di manette ha la sua chiave. Senza di essa, una creatura può scassarne la serratura utilizzando gli arnesi da scasso e superando una prova di Destrezza (Rapidità di mano) con CD 15.

Mappa (1 mo)

Se il personaggio consulta una mappa accurata, ottiene un bonus di +5 alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) effettuate per tracciare un percorso nel luogo che raffigura.

Munizioni (variabili)

Se un'arma possiede la proprietà munizioni, richiederà l'uso di munizioni. La tipologia è specificata nella descrizione dell'arma. La tabella Munizioni elenca i diversi tipi di munizioni e la quantità ottenuta con ogni acquisto, oltre all'oggetto utilizzato per conservarle (da acquistare separatamente).

Munizioni

Tipo	Quantità	Conservazione	Peso	Costo
Aghi	50	Borsa	0,5 kg	1 mo
Frecce	20	Faretra	0,5 kg	1 mo
Proiettili, arma da fuoco	10	Borsa	1 kg	3 mo
Proiettili, fionda	20	Borsa	0,75 kg	4 mr
Quadrelli	20	Custodia	0,75 kg	1 mo

Olio (1 ma)

Il personaggio può gettare olio su una creatura, un oggetto o un'area. In alternativa, può usarlo come combustibile, come descritto sotto.

Gettare olio su una creatura o un oggetto.

Quando il personaggio effettua un'azione di Attacco, puoi sostituire uno dei suoi attacchi con il lancio di un'ampolla di olio verso una creatura o un oggetto entro 6 metri da sé. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza (CD 8 più il modificatore di Destrezza e il bonus di competenza del personaggio), altrimenti sarà coperto di olio. Se il bersaglio subisce danni da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), subisce 5 danni da fuoco extra a causa dell'olio incendiato.

Gettare olio su una superficie. Come azione di Utilizzo, il personaggio può versare un'ampolla di olio su una superficie piana per coprire una zona di 1,5 metri quadrati entro 1,5 metri da sé. Se incendiato, l'olio brucia per 2 round fino al termine del turno (o 12 secondi) e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura entri in quell'area o finisca

il suo turno. Una creatura può subire questi danni solo una volta per turno.

Combustibile. L'olio è utilizzabile come combustibile per lampade e lanterne. Una volta versata un'ampolla di olio in una lampada o una lanterna, questo brucerà per 6 ore. Tale durata non deve necessariamente essere consecutiva: è possibile spegnere il fuoco (come azione di Utilizzo) e riaccenderlo finché la durata totale della combustione non raggiunge le 6 ore.

Otre (2 ma)

Un otre ha una capacità di 2 litri. Se il personaggio non beve abbastanza acqua, corre il rischio di disidratazione (vedi "Glossario delle regole").

Pala (2 mo)

Se il personaggio impiega 1 ora di lavoro, può usare la pala per scavare una buca nel terreno di 1,5 metri per lato.

Pennino (2 mr)

Usando pennino e inchiostro è possibile scrivere o disegnare.

Pentola di ferro (2 mo)

Una pentola di ferro ha una capacità di 4 litri.

Pergamena (1 ma)

Un foglio di pergamena può contenere circa 250 parole scritte a mano.

Pergamena magica (trucchetto, 30 mo; livello 1, 50 mo)

Una *pergamena magica* (trucchetto) o una *pergamena magica* (livello 1) sono oggetti magici contenenti rispettivamente le parole di un trucchetto o un incantesimo di livello 1, che variano in base al volere del loro creatore. Se l'incantesimo è nella lista degli incantesimi della classe del personaggio, quest'ultimo può leggere la pergamena e lanciare l'incantesimo con il suo normale tempo di lancio e senza fornire componenti materiali.

Se l'incantesimo richiede di effettuare un tiro salvezza o un tiro per colpire, la CD del tiro salvezza sull'incantesimo è 13, mentre il bonus di attacco è +5. Una volta terminato il lancio, la pergamena si disintegra.

Piede di porco (2 mo)

Utilizzando un piede di porco, il personaggio ottiene vantaggio alle prove di Forza in cui è possibile applicare la sua leva.

Pozione di guarigione (50 mo)

Questa pozione è un oggetto magico. Come azione bonus, il personaggio può berne una o somministrarla a un'altra creatura entro 1,5 metri da sé. Chi beve il fluido magico rosso contenuto in questa fiala recupera 2d4 + 2 punti ferita.

Profumo (5 mo)

I profumi sono disponibili in ampolle con capacità di 120 millilitri. Dopo che il personaggio ha applicato su di sé il profumo, per 1 ora avrà vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per influenzare un umanoide indifferente entro 1,5 metri da sé.

Rampino (2 mo)

Come azione di Utilizzo, il personaggio può lanciare il rampino verso una ringhiera, una sporgenza o un altro appiglio entro 15 metri da sé. Per far sì che il gancio faccia presa è necessario superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 13. Se al gancio viene legata una corda, è possibile arrampicarsi.

Razioni (5 ma)

Le razioni sono composte da cibo da viaggio, come carne secca, frutta secca, gallette e noci. Per scoprire i rischi del digiuno, consulta la sezione "Malnutrizione" nel "Glossario delle regole".

Rete (1 mo)

Quando il personaggio effettua un'azione di Attacco, puoi sostituire uno dei suoi attacchi con il lancio di una rete verso una creatura che egli è in grado di vedere entro un raggio di 4,5 metri da sé. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza (CD 8 più il modificatore di Destrezza e il bonus di competenza del personaggio), altrimenti sarà trattenuto finché non riuscirà a liberarsi. Se il bersaglio è di taglia Enorme o superiore, supera automaticamente la prova.

Per fuggire, il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri da lui deve effettuare un'azione per eseguire una prova di Forza (Atletica) con CD 10, liberando la creatura trattenuta in caso di successo. È possibile ottenere il medesimo risultato distruggendo la rete (CA 10; 5 PF; immunità a danni contundenti, da veleno e psichici).

Sacco (1 mr)

Un sacco può contenere fino a 15 chilogrammi all'interno di 1 cubo con spigolo di 30 centimetri.

Scala a pioli (1 ma)

Una scala a pioli è alta 3 metri. Per scendere dalla scala o salirci è necessario arrampicarsi.

Secchio (5 mr)

Un secchio ha una capacità di 14 litri.

Serratura (10 mo)

Ogni serratura è dotata della sua chiave. Senza tale chiave, una creatura può scassinarla utilizzando gli arnesi da scasso e superando una prova di Destrezza (Rapidità di mano) con CD 15.

Sfere metalliche (1 mo)

Con un'azione di Utilizzo, il personaggio può far cadere delle sfere metalliche dalla sua borsa. Queste si diffonderanno per coprire una superficie piana di 3 metri quadrati entro 3 metri da sé. Chiunque entri in quest'area per la prima volta in un turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cadrà prono. Per recuperare le sfere metalliche sono necessari 10 minuti.

Simbolo sacro (variabile)

Un simbolo sacro può assumere una delle forme elencate nella tabella Simbolo sacro ed è adornato o dipinto in modo che incanali l'energia divina. Un chierico o un paladino possono usare un simbolo sacro come focus da incantatore.

La tabella indica se il simbolo sacro deve essere tenuto in mano, indossato o portato su un tessuto (tabarro o striscione) o su uno scudo.

Simboli sacri

Simbolo	Peso	Costo
Amuleto (indossato o tenuto in mano)	0,5 kg	5 mo
Emblema (portato su un tessuto o uno scudo)	—	5 mo
Reliquiario (tenuto in mano)	1 kg	5 mo

Spago (1 ma)

Una matassa di spago è lunga 3 metri. Come azione di Utilizzo, il personaggio può utilizzarlo per stringere un nodo.

Specchio (5 mo)

Uno specchio d'acciaio portatile è utile sia per la cura della persona che per sbirciare dietro gli angoli o riflettere la luce per mandare un segnale a qualcuno.

Spuntori di ferro (1 mo)

Gli spuntori di ferro sono ottenibili in gruppi di dieci. Come azione di Utilizzo, il personaggio può usare un oggetto contundente come un martello leggero per conficcare gli spuntori nel legno, nel terreno o in altri materiali simili. Tale azione è utile per bloccare una porta o per avere un supporto a cui legare una corda o una catena.

Tagliola (5 mo)

Come azione di Utilizzo, il personaggio può piazzare una tagliola, ovvero un anello metallico dentellato che si chiude di scatto qualora una creatura calpesti la piastra a pressione collocata al centro. La trappola viene fissata a una pesante catena o a un oggetto immobile come un albero o un palo piantato a terra. Quando una creatura mette un piede sulla piastra, deve superare un tiro salvezza su Destrezza

con CD 13, altrimenti subisce 1d4 danni perforanti e la sua velocità scende a 0 fino all'inizio del turno successivo. A quel punto, finché non si libera dalla trappola, il suo movimento è limitato dalla lunghezza della catena (solitamente 90 centimetri). Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 13 e liberare se stessa o qualcun altro a portata in caso di successo. Ogni prova fallita infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tenda (2 mo)

In una tenda possono dormire un massimo di due creature di taglia Piccola o Media.

Torcia (1 mr)

Una torcia arde per 1 ora e proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Quando il personaggio effettua l'azione di Attacco, può farlo con la torcia usandola come arma da mischia semplice. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1 danno da fuoco.

Triboli (1 mo)

Come azione di Utilizzo, il personaggio può spargere triboli dalla sua borsa per coprire una superficie di 1,5 metri quadrati entro 1,5 metri da sé. Chiunque entri in quest'area per la prima volta in un turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subirà 1 danno perforante e la sua velocità sarà ridotta a 0 fino all'inizio del proprio turno successivo. Per recuperare i triboli sono necessari 10 minuti.

Tunica (1 mo)

Una tunica può avere un significato cerimoniale o professionale. In alcuni luoghi ed eventi sono ammesse solo persone che indossano una tunica di un determinato colore e recante uno specifico simbolo.

Veleno base (100 mo)

Come azione bonus, il personaggio può cospargere un'arma o fino a tre munizioni col contenuto di una fiala di veleno base. Una creatura che subisce danni perforanti o taglienti da armi o munizioni avvelenate subisce 1d4 danni da veleno extra. Una volta applicato, il veleno preserva le sue proprietà per 1 minuto o finché non vengono inflitti dei danni, a seconda dell'opzione che si verifica per prima.

Zaino (2 mo)

Uno zaino può contenere fino a 15 chilogrammi all'interno di un cubo con spigolo di 30 centimetri. Può fungere anche da bisaccia.

Cavalcature e veicoli

Una cavalcatura può consentire a un personaggio di attraversare rapidamente un territorio selvaggio, ma il suo scopo primario è trasportare l'equipaggiamento che altrimenti rallenterebbe il suo padrone. La tabella "Cavalcature e altri animali" indica la capacità di trasporto base di ogni animale. Vedi "Mostri" per le relative schede delle statistiche.

Cavalcature e carico

Un animale che tira una biga, un carretto, un carro, una carrozza o una slitta può spostare un peso pari a cinque volte la sua capacità di trasporto, incluso il peso del veicolo. Se più animali tirano lo stesso veicolo, le loro capacità di trasporto si sommano.

Bardatura

La bardatura è una corazza progettata per le cavalcature. Ogni tipo di armatura nella tabella Armature in "Equipaggiamento" può essere acquistato come bardatura. Tuttavia, avrà quattro volte il suo costo normale e peserà il doppio.

Selle

Una sella include un morso, una briglia, delle redini e qualunque altra attrezzatura necessaria per il suo utilizzo. Una sella militare conferisce vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per non farsi disarcionare. È necessaria una sella esotica per cavalcare una creatura acquatica o volante.

Cavalcature e altri animali

Oggetto	Capacità di trasporto	Costo
Cammello	225 kg	50 mo
Cavallo da galoppo	240 kg	75 mo
Cavallo da guerra	270 kg	400 mo
Cavallo da tiro	270 kg	50 mo
Elefante	660 kg	200 mo
Mastino	97,5 kg	25 mo
Mulo	210 kg	8 mo
Pony	112,5 kg	30 mo

Veicoli aerei e imbarcazioni

Nave	Velocità	Equipaggio	Passeggeri	Carico (tonnellate)	CA	PF	Soglia di danno	Costo
Barca a remi	2,25 km/h	1	3	—	11	50	—	50 mo
Barcone	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10	3.000 mo
Dirigibile	12 km/h	10	20	1	13	300	—	40.000 mo
Galea	6 km/h	80	—	150	15	500	20	30.000 mo
Nave a vela	3 km/h	20	20	100	15	300	15	10.000 mo
Nave da guerra	3,75 km/h	60	60	200	15	500	20	25.000 mo
Nave lunga	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15	10.000 mo

Finimenti e veicoli da tiro

Oggetto	Peso	Costo
Biga	50 kg	250 mo
Carretto	100 kg	15 mo
Carro	200 kg	35 mo
Carrozza	300 kg	100 mo
Nutritimento (al giorno)	5 kg	5 mr
Sella		
Da galoppo	12,5 kg	10 mo
Esotica	20 kg	60 mo
Militare	15 kg	20 mo
Slitta	150 kg	20 mo
Stallaggio (al giorno)	—	5 ma

Veicoli grandi

Nella tabella Veicoli aerei e imbarcazioni sono elencate le statistiche per vari tipi di veicoli grandi. Si applica quanto segue.

Velocità

Una nave che naviga contro forti raffiche di vento si muove alla metà della velocità. In caso di bonaccia (assenza di vento), per muovere le imbarcazioni è necessario remare, dato che non possono sfruttare le vele. I barconi e le barche a remi sono solitamente usati sui laghi e sui fiumi. Se un'imbarcazione segue la corrente, si aggiunge la velocità della corrente (solitamente 4,5 km all'ora) alla sua velocità. Non è possibile remare controcorrente se la corrente ha un'intensità rilevante, ma è possibile risalire un corso d'acqua portando queste imbarcazioni a riva e facendole trainare da uno o più animali da tiro. Una barca a remi può essere trasportata e pesa 50 chilogrammi.

Equipaggio

Una nave più grande di un barcone o una barca a remi necessita di un equipaggio di gregari abili (vedi "Gregari" più avanti in "Equipaggiamento") per poter essere governata. Il numero minimo di

gregari abili necessari per l'equipaggio di una nave dipende dalla tipologia, come mostrato nella tabella.

Passeggeri

Nella tabella è mostrato il numero di passeggeri di taglia Piccola e Media che una nave può accogliere in delle apposite amache. Una nave dotata di alloggi privati può trasportare un quinto di questa quota. Solitamente, le amache costano 5 ma per ogni passeggero, ma i prezzi variano in base alla singola imbarcazione. Un piccolo alloggio privato costa in genere 2 mo al giorno.

Soglia di danno

Se un veicolo ha una soglia di danno (vedi "Glossario delle regole"), questa sarà segnata sulla tabella.

Riparare una nave

È possibile effettuare delle riparazioni a una nave mentre questa è ormeggiata. Per ripristinare un punto ferita di danno sono necessari 1 giorno e 20 mo di materiali e manodopera. Se le riparazioni sono eseguite in un luogo dove materiali e manodopera qualificata sono abbondanti, come un cantiere navale, il tempo di riparazione e i costi vengono dimezzati.

Spese dello stile di vita

Le spese dello stile di vita riguardano il costo di vita medio in un mondo fantastico. Includono vitto, alloggio, manutenzione dell'attrezzatura e altri bisogni.

All'inizio di ogni settimana o mese (a discrezione del GM), puoi scegliere uno stile di vita tra quelli sottostanti (miserabile, squallido, modesto, agiato, ricco o aristocratico) e pagare la relativa quota per sostenerlo.

Gli stili di vita non hanno vere e proprie conseguenze, ma il GM potrebbe prenderli in considerazione per determinare eventuali rischi e il modo in cui gli altri percepiscono il tuo personaggio.

Miserabile (gratis)

Il personaggio sopravvive affidandosi al caso e alla carità del prossimo. Poiché dorme fuori, spesso è esposto ai pericoli naturali.

Squallido (1 ma al giorno)

Il personaggio spende il minimo indispensabile per le sue necessità. Per questo, potrebbe cadere vittima di malattie o criminali opportunistici.

Povero (2 ma al giorno)

Il personaggio spende una cifra parsimoniosa per le proprie necessità.

Modesto (1 mo al giorno)

Il personaggio spende una quantità media di denaro per sostentarsi.

Agiato (2 mo al giorno)

Il personaggio spende una modesta quantità di denaro per le proprie necessità, concedendosi qualche lusso.

Ricco (4 mo al giorno)

Il personaggio è abituato a vivere nel lusso e potrebbe persino avere dei servitori.

Aristocratico (10 mo al giorno)

Il personaggio vuole solo il meglio del meglio e potrebbe persino avere delle persone alle sue dipendenze che lo aiutano a condurre questo stile di vita. Questa ricchezza non passa inosservata, e altri potrebbero incitarlo a condividerla in vari modi, sia legali che non.

Vitto e alloggio

La tabella Vitto e alloggio indica i prezzi delle pietanze e del pernottamento per una singola notte. I prezzi di soggiorno quotidiani e dei pasti sono inclusi nelle spese dello stile di vita del personaggio.

Vitto e alloggio

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Birra (boccale)	4 mr	Pagnotta	2 mr
Fetta di formaggio	1 ma	Pasto	
Locanda (al giorno)		Squallido	1 mr
Squallido	7 mr	Povero	2 mr
Povero	1 ma	Modesto	1 ma
Modesto	5 ma	Agiato	2 ma
Agiato	8 ma	Ricco	3 ma
Ricco	2 mo	Aristocratico	6 ma
Aristocratico	4 mo	Vino (bottiglia)	
		Comune	2 ma
		Pregiato	10 mo

Gregari

I gregari abili includono chiunque venga ingaggiato per sbrigare un servizio che richieda una competenza (in un'arma, in uno strumento o in un'abilità): un mercenario, un artigiano, uno scriba e così via. La paga indicata nella tabella Gregari è quella minima, ma i più esperti potrebbero esigere una tariffa superiore. I gregari inesperti vengono assunti per lavori che non richiedono particolare maestria, come ad esempio il manovale e il facchino.

Gregari

Servizio	Costo
Gregario abile	2 mo al giorno
Gregario inesperto	2 ma al giorno
Messaggero	2 mr per 1,5 km

Incantesimi

Nella maggior parte degli insediamenti si trovano individui disposti a lanciare incantesimi in cambio di denaro. Se un incantesimo prevede l'utilizzo di componenti costose, è necessario aggiungerne il costo al prezzo indicato nella tabella Servizi magici. Più è alto il livello dell'incantesimo desiderato, più sarà difficile trovare qualcuno in grado di lanciarlo.

Servizi magici

Livello dell'incantesimo	Disponibilità	Costo
Trucchetto	Villaggio, cittadina o città	30 mo
1	Villaggio, cittadina o città	50 mo
2	Villaggio, cittadina o città	200 mo
3	Solo cittadina o città	300 mo
4-5	Solo cittadina o città	2.000 mo
6-8	Solo città	20.000 mo
9	Solo città	100.000 mo

Oggetti magici

Trovare uno o più oggetti magici è il risultato ideale di ogni avventura, ma non si tratta di un esito scontato. In "Oggetti magici", più avanti in questo documento, troverai la descrizione di centinaia di oggetti magici. Ecco cosa c'è da sapere sul loro utilizzo.

Identificare un oggetto magico

Alcuni oggetti magici sono pressoché identici alle loro controparti non magiche, mentre in altri questa caratteristica è piuttosto evidente. Basta impugnare un oggetto magico per capire che ha qualcosa

di straordinario, ma conoscerne le proprietà non è così immediato.

L'incantesimo *identificare* è il modo più veloce per farlo. In alternativa, il personaggio può concentrarsi su un oggetto magico durante un riposo breve mentre mantiene il contatto fisico con esso. Al termine del riposo, conoscerà le sue caratteristiche e saprà come utilizzarle (ciò non si applica a qualsiasi maledizione racchiusa al suo interno).

A volte, un oggetto magico presenta degli indizi sulle sue proprietà. Per esempio, la parola d'ordine per attivare un anello potrebbe essere incisa su di esso, così come il simbolo di una piuma potrebbe indicare che si tratta di un *anello della caduta morbida*.

Indossare l'oggetto o utilizzarlo per esperimenti potrebbe fornire ulteriori indizi sulle sue proprietà. Le pozioni fanno eccezione: è sufficiente un piccolo assaggio per scoprirne l'effetto. Per altri oggetti potrebbero essere necessari più esperimenti. Per esempio, se il tuo personaggio indossa un *anello del nuotatore*, il GM potrebbe dire "Percepisci una strana fluidità nei tuoi movimenti". A quel punto, il personaggio potrebbe decidere di tuffarsi in un fiume per vedere cosa succede, con il GM che esclama "Contro ogni tua aspettativa, nuoti senza alcuna difficoltà".

Sintonia

Alcuni oggetti magici richiedono che la creatura entri in sintonia con loro prima che possa utilizzarne le proprietà magiche. Chi non entra in sintonia con un oggetto che la richiede ne ottiene soltanto i benefici non magici, a meno che la sua descrizione non specifichi diversamente. Per esempio, uno scudo magico che richiede sintonia fornisce i benefici di uno scudo normale a una creatura che non sia in sintonia con esso, ma non le fornisce alcuna delle sue proprietà magiche.

Sintonia durante un riposo breve

Per entrare in sintonia con un oggetto, il personaggio deve spendere un riposo breve concentrandosi soltanto su quell'oggetto e mantenendosi in contatto fisico con esso (non può trattarsi dello stesso riposo breve usato per apprenderne le proprietà). Questa concentrazione può esprimersi in una seduta di addestramento con le armi (nel caso di un'arma), meditazione (nel caso di una bacchetta) o un'altra attività appropriata. Se il riposo breve viene interrotto, il tentativo di sintonia fallisce. Altrimenti, al termine del riposo breve il personaggio entra in sintonia con l'oggetto magico e acquisisce il pieno controllo delle sue proprietà.

Limite di tre oggetti

Il personaggio può essere in sintonia con non più di tre oggetti magici alla volta. Ogni tentativo di entrare in sintonia con un quarto oggetto fallisce: per riuscirci, il personaggio deve prima porre fine alla sintonia con uno degli altri oggetti. Inoltre, non può entrare in sintonia con più di una copia di un determinato oggetto. Per esempio, non può entrare in sintonia con più di un *anello di protezione* alla volta.

Interruzione della sintonia

La sintonia con un oggetto termina se il suo portatore non soddisfa più i prerequisiti di sintonia, se l'oggetto si trova a più di 30 metri di distanza per almeno 24 ore, se il personaggio muore o se un'altra creatura entra in sintonia con l'oggetto. Il personaggio può anche porre fine volontariamente alla sintonia, completando un altro riposo breve concentrandosi sull'oggetto, a meno che quest'ultimo non sia maledetto.

Indossare e impugnare gli oggetti

Per usare le proprietà di un oggetto magico potrebbe essere necessario impugnarlo o indossarlo. Un oggetto magico deve essere indossato nel modo appropriato: gli stivali vanno ai piedi, i guanti alle mani, i cappelli e gli elmi sulla testa, e gli anelli alle dita. Le armature magiche devono essere indossate, uno scudo dev'essere legato al braccio, un mantello deve venire agganciato alle spalle. Un'arma dev'essere impugnata.

Nella maggior parte dei casi, un oggetto magico concepito per essere indossato può "calzare" una creatura a prescindere dalla taglia o dalla corporatura di quest'ultima. Gli abiti magici vengono creati per essere facilmente modificabili o si adattano magicamente alla taglia del portatore.

Più oggetti dello stesso tipo

Il personaggio non può indossare più di un esemplare di certi oggetti magici. Normalmente non può indossare più di un paio di calzature, un paio di guanti (normali o d'arme), un paio di bracciali, un'armatura, un copricapo o un mantello. Eventuali eccezioni sono a discrezione del GM.

Oggetti in coppia

Gli oggetti fabbricati in coppia (come gli stivali, i bracciali, i guanti d'arme e i guanti) permettono di sfruttarne i benefici soltanto se entrambi gli elementi della coppia vengono indossati. Per esempio, un personaggio che indossa uno *stivale molleggiato* a un piede e uno *stivale elfico* all'altro non trae beneficio da nessuno dei due.

Creare oggetti non magici

Per creare un oggetto non magico sono necessari strumenti, materie prime e tempo, di cui troverai maggiori dettagli di seguito. Se il personaggio soddisfa i prerequisiti, può creare l'oggetto, utilizzarlo o venderlo al normale prezzo indicato.

Strumenti

Nella sezione "Strumenti" di "Equipaggiamento" sono indicati quelli con cui realizzare determinati oggetti. Se non sono presenti nell'elenco, sarà il GM a determinare gli strumenti necessari alla loro creazione.

Per creare un oggetto, il personaggio deve avere competenza nello strumento richiesto, oltre ad averlo con sé. Chiunque lo aiuti deve avere competenza a sua volta.

Materie prime

Per creare un oggetto servono materie prime del valore pari alla metà del suo costo d'acquisto (arrotondato per difetto). Per esempio, servono 750 mo di materie prime per realizzare un'armatura a piastre, il cui costo è di 1.500 mo. Sarà il GM a determinare se le materie prime appropriate sono disponibili o meno.

Tempo

Per determinare quanti giorni sono richiesti per creare un oggetto (lavorando 8 ore al giorno), è necessario dividere il costo d'acquisto in mo per 10 (arrotondando le frazioni fino a un giorno). Per esempio, la balestra pesante vale 50 mo, quindi sono necessari 5 giorni per crearla.

Se per realizzare un oggetto sono necessari più giorni, questi non devono per forza essere consecutivi.

Se i personaggi uniscono le forze, il tempo di realizzazione si riduce. A tal fine, dividi il tempo necessario per creare un oggetto per il numero di personaggi che ci stanno lavorando. In genere, è possibile ricevere l'aiuto di un solo personaggio per volta, ma il GM potrebbe consentire l'intervento di più assistenti.

Realizzare pozioni di guarigione

Se un personaggio ha competenza nella borsa da erborista, può creare una *pozione di guarigione*. A tal fine, è necessario utilizzare la borsa e 25 mo di materie prime nel corso di 1 giorno (8 ore di lavoro).

Trascrivere pergamene magiche

Un incantatore può trascrivere un incantesimo su una pergamena per creare una *pergamena magica* secondo le regole seguenti.

Tempo e costo

Il tempo e il denaro necessari per trascrivere una pergamena variano in base al livello dell'incantesimo, come mostrato nella tabella Costi delle pergamene magiche. Per ogni giorno di trascrizione è necessario lavorare per 8 ore. Se per una pergamena sono necessari più giorni, questi non devono per forza essere consecutivi.

Prerequisiti della trascrizione

Per trascrivere una pergamena, il personaggio deve avere competenza nell'abilità Arcano o nelle scorte da calligrafo, oltre ad avere l'incantesimo preparato durante ogni giorno di trascrizione. Per lo più, deve disporre delle componenti materiali richieste. Se l'incantesimo consuma componenti materiali, lo farà solo una volta completata la pergamena. L'incantesimo trascritto sfrutta la CD del tiro salvezza sull'incantesimo e il bonus di attacco dell'incantesimo del personaggio.

Trucchetti

Se l'incantesimo sulla pergamena è un trucchetto, chiunque lo lanci può farlo al livello dell'incantatore che lo ha trascritto.

Costi delle pergamene magiche

Livello dell'incantesimo	Tempo	Costo
Trucchetto	1 giorno	15 mo
1	1 giorno	25 mo
2	3 giorni	100 mo
3	5 giorni	150 mo
4	10 giorni	1.000 mo
5	25 giorni	1.500 mo
6	40 giorni	10.000 mo
7	50 giorni	12.500 mo
8	60 giorni	15.000 mo
9	120 giorni	50.000 mo

Incantesimi

Ottenere incantesimi

Prima che un personaggio possa lanciare un incantesimo, deve averlo preparato e ben chiaro in mente, oppure deve avere accesso all'incantesimo in questione custodito in un oggetto magico, come una *pergamena magica*. I privilegi del personaggio determinano il tipo di incantesimi a cui ha accesso (se presenti), se ha alcuni incantesimi sempre preparati e se può modificare la lista di incantesimi che ha preparato.

Preparare gli incantesimi

Se il personaggio possiede una lista di incantesimi di 1° livello o superiore da preparare, il suo privilegio Incantesimi specifica quando può modificare la lista e il numero di incantesimi che può cambiare, come riepilogato nella tabella Preparazione degli incantesimi per classe.

Preparazione degli incantesimi per classe

Classe	Modifica quando...	Numero di incantesimi
Bardo	Acquisisce un livello	Uno
Chierico	Completa un riposo lungo	Qualsiasi
Druido	Completa un riposo lungo	Qualsiasi
Mago	Completa un riposo lungo	Qualsiasi
Paladino	Completa un riposo lungo	Uno
Ranger	Completa un riposo lungo	Uno
Stregone	Acquisisce un livello	Uno
Warlock	Acquisisce un livello	Uno

Quasi tutti i mostri in grado di lanciare incantesimi non modificano la loro lista di incantesimi preparati, ma il GM ha la libertà di ritoccare le liste.

Incantesimi sempre preparati

Certi privilegi possono fornire al personaggio un incantesimo sempre preparato. Se il personaggio

LANCIARE INCANTESIMI IN ARMATURA

Un incantatore deve essere competente nell'armatura che indossa per poter lanciare un incantesimo mentre la indossa. In caso contrario, sarà troppo ostacolato dalla sua armatura per poter lanciare incantesimi.

ha anche una lista di incantesimi preparati che può modificare, il suo incantesimo sempre preparato non viene conteggiato nel numero di incantesimi sulla lista.

Lanciare gli incantesimi

La descrizione di ogni incantesimo contiene una serie di voci con i dettagli necessari al lancio. Le sezioni che seguono spiegano ciascuna delle voci elencate dopo il nome dell'incantesimo.

Livello dell'incantesimo

Ogni incantesimo ha un livello compreso tra 0 e 9, indicato nella relativa descrizione. Il livello di un incantesimo è un indicatore della sua potenza. I trucchetti, semplici incantesimi che possono essere lanciati quasi automaticamente, sono di livello 0. Le regole per ogni classe da incantatore indicano quando i membri di tali classi ottengono accesso a incantesimi di determinati livelli.

Slot incantesimo

Lanciare incantesimi è faticoso, quindi un incantatore può lanciare solo un numero limitato di incantesimi di livello pari o superiore al 1° prima di riposare. Gli slot incantesimo sono il modo in cui viene rappresentato il potenziale magico di un incantatore. Ogni classe da incantatore fornisce ai suoi membri un numero limitato di slot incantesimo di determinati livelli di incantesimo. Ad esempio, un mago di 3° livello ha quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello.

Quando un personaggio lancia un incantesimo, consuma uno slot incantesimo di livello pari o superiore a quell'incantesimo, a tutti gli effetti "riempiendo" uno slot con l'incantesimo. Uno slot incantesimo è paragonabile a un solco di un dato spessore: piccolo nel caso di uno slot incantesimo di 1° livello, più grande nel caso di un incantesimo di livello superiore. Un incantesimo di 1° livello può entrare in uno slot di qualsiasi dimensione, ma un incantesimo di 2° livello entrerà solo in uno slot di 2° livello o superiore. Quindi, quando un mago di 3° livello lancia *dardo incantato* (incantesimo di 1° livello), spende uno dei suoi quattro slot incantesimo di 1° livello e gliene rimangono tre.

Completare un riposo lungo ripristina tutti gli slot incantesimo spesi.

Lanciare un incantesimo senza slot

Esistono diversi modi per lanciare un incantesimo senza spendere uno slot incantesimo:

Trucchetti. I trucchetti vengono lanciati senza usare uno slot incantesimo.

Rituali. Alcuni incantesimi hanno il descrittore rituale alla voce Tempo di lancio. Un tale incantesimo può essere lanciato seguendo le normali

regole di lancio degli incantesimi, oppure può essere lanciato come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti in più rispetto alla norma per essere lanciata, ma non consuma uno slot incantesimo. Per lanciare un incantesimo come rituale, un incantatore deve averlo preparato.

Capacità speciali. Alcuni personaggi e mostri hanno capacità speciali che consentono loro di lanciare incantesimi specifici senza uno slot incantesimo. Di norma, questo lancio subisce restrizioni di altra natura, come la possibilità di lanciare l'incantesimo per un numero limitato di volte al giorno.

Oggetti magici. Le *pergamene magiche* e alcuni altri oggetti magici contengono incantesimi che possono essere lanciati senza uno slot incantesimo. La descrizione di questi oggetti specifica quante volte essi possono lanciare un incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore

Quando un incantatore lancia un incantesimo usando uno slot di livello superiore rispetto a quello dell'incantesimo, l'incantesimo assume il livello superiore per quel lancio. Ad esempio, se un mago lancia *dardo incantato* usando uno slot incantesimo di 2° livello, quel *dardo incantato* è di 2° livello. In altre parole, l'incantesimo si espande per occupare lo slot in cui viene inserito.

Alcuni incantesimi, quali *dardo incantato* e *cura ferite*, hanno effetti più potenti quando vengono lanciati a un livello superiore, come indicato nella loro descrizione.

Scuola di magia

Ogni incantesimo appartiene a una scuola di magia. Le scuole sono elencate nella tabella Scuole di magia. Le scuole di magia contribuiscono a descrivere gli incantesimi ma non prevedono regole proprie, malgrado altre regole possano farvi riferimento.

Scuole di magia

Scuola	Effetti tipici
Abiurazione	Previene o inverte gli effetti dannosi
Ammaliamento	Influenza la mente altrui
Divinazione	Rivela informazioni
Evocazione	Trasporta creature od oggetti
Illusione	Inganna la mente o i sensi
Invocazione	Canalizza l'energia per creare effetti spesso distruttivi
Necromanzia	Manipola la vita e la morte
Trasmutazione	Trasforma creature od oggetti

Liste di incantesimi per classe

Se un incantesimo è nella lista di incantesimi di una classe, il nome della classe compare tra parentesi dopo l'indicazione della scuola di magia dell'incantesimo. Alcuni privilegi consentono a un personaggio di aggiungere un incantesimo alla sua lista di incantesimi anche se il personaggio non appartiene a una classe indicata tra parentesi.

Tempo di lancio

La maggior parte degli incantesimi richiede una singola azione di Magia. Tuttavia, alcuni incantesimi richiedono un'azione bonus, una reazione, 1 minuto o un periodo di tempo più lungo, come specificato alla voce Tempo di lancio.

Un incantesimo e uno slot incantesimo per turno

In un turno, si può spendere un solo slot per lanciare un incantesimo. Questa regola implica che non si può, ad esempio, lanciare un incantesimo con uno slot incantesimo usando l'azione di Magia e un altro usando un'azione bonus nello stesso turno.

Inneschi, reazione e azione bonus

Un incantesimo con il tempo di lancio di una reazione viene lanciato in risposta a un innesco indicato alla voce Tempo di lancio dell'incantesimo. Alcuni incantesimi che hanno un tempo di lancio di un'azione bonus vengono lanciati anche in risposta a un innesco definito nell'incantesimo.

Tempi di lancio superiori

Per lanciare certi incantesimi, inclusi gli incantesimi lanciati come rituale, è necessario più tempo: minuti o addirittura ore. Mentre il personaggio lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio di 1 minuto o più, deve effettuare un'azione di Magia in ogni turno e, allo stesso tempo, deve mantenere la concentrazione (vedi "Glossario delle regole"). Se la sua concentrazione viene interrotta, l'incantesimo fallisce, ma il personaggio non consuma uno slot incantesimo. Per lanciare nuovamente l'incantesimo, deve ricominciare da capo.

Gittata

La gittata di un incantesimo indica quanto lontano dall'incantatore può avere origine il suo effetto e la descrizione dell'incantesimo specifica quale parte dell'effetto viene limitata dalla gittata.

La gittata, di solito, prende una tra le seguenti forme:

Distanza. La gittata è espressa in metri.

Contatto. L'effetto dell'incantesimo ha origine su qualcosa che l'incantatore deve toccare entro la sua portata, come definito dall'incantesimo stesso.

Incantatore. L'incantesimo viene lanciato sull'incantatore o si irradia dall'incantatore stesso, come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Se un incantesimo ha effetti mobili, questi non sono limitati dalla gittata, a meno che la descrizione non specifichi altrimenti.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che un incantatore deve soddisfare al fine di lanciare l'incantesimo. La descrizione di ogni incantesimo indica se richiede componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se l'incantatore non può fornire una o più componenti di un incantesimo, questo non può essere lanciato.

Verbale (V)

Una componente verbale è la cantilena di parole esoteriche che, alle orecchie dei profani, non hanno senso. La cantilena deve essere pronunciata con voce normale. Le parole vere e proprie non sono la fonte del potere dell'incantesimo: è invece quella particolare combinazione di suoni, tonalità e riverbero ad attivare il flusso della magia. Pertanto, una creatura imbavagliata o sita in un'area di silenzio magico non può lanciare un incantesimo con una componente verbale.

Somatica (S)

Una componente somatica richiede di gesticolare energicamente o compiere elaborate sequenze di movimenti. L'incantatore deve usare almeno una delle mani per eseguire questi movimenti.

Materiale (M)

Una componente materiale è un materiale particolare utilizzato nel lancio di un incantesimo, come indicato tra parentesi alla voce Componenti. Questi materiali non vengono consumati dall'incantesimo, a meno che la descrizione dell'incantesimo non indichi diversamente. L'incantatore deve avere una mano libera per accedervi, ma può essere la stessa mano usata per eseguire componenti somatiche, se presenti.

Se un incantesimo non consuma materiali e non specifica un costo per essi, l'incantatore può usare una borsa per componenti (vedi capitolo "Equipaggiamento") invece che fornire i materiali specificati dall'incantesimo. Oppure, in sostituzione, può usare un focus da incantatore se ha un privilegio che lo consente. Per utilizzare una borsa per componenti è necessario avere una mano libera per prendere le componenti al suo interno, mentre per utilizzare un focus da incantatore è necessario tenerlo in mano, a meno che la sua descrizione non specifichi altrimenti (vedi capitolo "Equipaggiamento" per le descrizioni).

Durata

La durata di un incantesimo è il periodo di tempo in cui l'incantesimo persiste dopo essere stato lanciato. La durata, di norma, assume una tra le seguenti forme:

Concentrazione. Una durata che richiede concentrazione segue le regole di concentrazione (vedi "Glossario delle regole").

Istantanea. Una durata istantanea indica che l'incantesimo appare solo per un momento e poi scompare.

Intervallo di tempo. Una durata che fornisce un intervallo di tempo specifica la durata dell'incantesimo in round, minuti, ore o altre unità di tempo simili. Ad esempio, una voce Durata potrebbe indicare "1 minuto", il che significa che l'incantesimo termina una volta trascorso 1 minuto. Se un incantesimo con un intervallo di tempo è in corso, il personaggio può interromperlo (nessuna azione richiesta) se non è incapacitato.

Effetti

Gli effetti di un incantesimo sono indicati dopo la voce Durata. Le informazioni indicano cosa fa esattamente l'incantesimo, che ignora le normali leggi della fisica. Qualsiasi risultato al di là di questi effetti è a discrezione del GM. Qualunque siano gli effetti di un incantesimo, solitamente sono legati ai bersagli, ai tiri salvezza, ai tiri per colpire o a tutti e tre. Questi tre elementi sono descritti di seguito.

Bersagli

Un tipico incantesimo prevede che l'incantatore scelga uno o più bersagli che saranno influenzati dalla sua magia. La descrizione di un incantesimo indica se esso ha come bersaglio creature, oggetti o qualcos'altro.

Percorso libero fino al bersaglio. Per bersagliare qualcosa con un incantesimo, l'incantatore deve avere un percorso libero fino al bersaglio, che quindi non deve trovarsi dietro copertura totale.

Bersagliare se stessi. Se un incantesimo bersaglia una creatura a scelta dell'incantatore, questi può scegliere se stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o non sia specificato che deve trattarsi di una creatura diversa.

IDENTIFICARE UN INCANTESIMO IN CORSO

L'incantatore può cercare di identificare un incantesimo non istantaneo la cui durata è in corso in base ai suoi effetti osservabili. Per identificarlo, deve effettuare l'azione di Studio e superare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15.

Aree di effetto. Alcuni incantesimi, come *onda tonante*, coprono un'area chiamata area di effetto, definita nel "Glossario delle regole". L'area determina quali sono i bersagli colpiti dall'incantesimo. Nella sua descrizione è indicato se l'incantesimo ha un'area di effetto che, in genere, può avere una di queste forme: cono, cubo, cilindro, emanazione, linea o sfera.

Accorgersi di essere un bersaglio. A meno che un incantesimo non abbia un effetto percettibile, una creatura potrebbe persino non accorgersi di essere stata bersagliata da esso. Effetti come i fulmini sono evidenti, ma un effetto più subdolo, come un tentativo di leggere i pensieri di una creatura, passa inosservato a meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi altrimenti.

Bersagli non validi. Se il personaggio lancia un incantesimo su qualcuno o qualcosa che non può subirne gli effetti, non accadrà nulla a quel bersaglio; tuttavia, se il personaggio ha usato uno slot incantesimo per lanciare l'incantesimo, lo slot viene consumato.

Di norma, un incantesimo non ha effetto su un bersaglio che supera un tiro salvezza. Per i bersagli non validi, sembrerà che il bersaglio abbia superato il tiro salvezza anche se, in realtà, non l'ha effettuato (non dando quindi alcun indizio sul fatto che la creatura sia un bersaglio non valido). Altrimenti, il personaggio capirebbe che l'incantesimo non ha avuto effetto sul bersaglio.

Tiri salvezza

Molti incantesimi specificano che un bersaglio effettua un tiro salvezza per evitare tutti gli effetti dell'incantesimo o parte di essi. L'incantesimo specifica la caratteristica che il bersaglio usa per il tiro salvezza e cosa succede in caso di successo o fallimento. Ecco come calcolare la CD degli incantesimi:

CD del tiro salvezza sull'incantesimo = 8 + il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore + il bonus di competenza

Tiri per colpire

Alcuni incantesimi richiedono che l'incantatore effettui un tiro per colpire per determinare se l'effetto dell'incantesimo colpirà il bersaglio desiderato. Ecco come calcolare il modificatore di attacco degli incantesimi:

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore + il bonus di competenza

Combinare gli effetti degli incantesimi

Gli effetti di diversi incantesimi si sommano fintantoché le rispettive durate si sovrappongono.

Di contro, però, gli effetti dello stesso incantesimo lanciato più volte non si combinano: viene infatti applicato solo il loro effetto più potente, come ad esempio il bonus più alto, mentre le durate degli incantesimi si sovrappongono. Si applica l'effetto più recente se gli incantesimi sono ugualmente potenti e le loro durate si sovrappongono. Ad esempio, se due chierici lanciano *benedizione* sullo stesso bersaglio, quel bersaglio ottiene il beneficio dell'incantesimo solo una volta, senza ricevere due dadi bonus. Ma se le durate degli incantesimi si sovrappongono, l'effetto continua fino a che non termina la durata del secondo incantesimo *benedizione*.

Descrizioni degli incantesimi

Aculeo mentale

Divinazione di 2° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore guida un flusso di energia psionica nella mente di una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza, subendo 3d8 danni psichici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Se fallisce il tiro, l'incantatore sa sempre dove si trova il bersaglio fino al termine dell'incantesimo, ma solo se entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. Finché l'incantatore è in possesso di queste conoscenze, il bersaglio non può nascondersi da lui e, se è invisibile, non ottiene alcun beneficio da questa condizione contro di lui.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Aiuto

Abiurazione di 2° livello (bardo, chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata. I punti ferita massimi e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata dell'incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I punti ferita di ciascun bersaglio aumentano di 5 per ogni slot incantesimo di livello superiore al 2°.

Allarme

Abiurazione di 1° livello (mago, ranger)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una campanella e un filo d'argento)

Durata: 8 ore

L'incantatore predispone un allarme che segnala un'intrusione. Sceglie una porta, una finestra o un'area entro gittata che non sia più ampia di un cubo con spigolo di 6 metri. Fino al termine dell'incantesimo, un allarme avverte l'incantatore tutte le volte che una creatura tocca o entra nell'area protetta. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore designa quali creature non faranno scattare l'allarme. Inoltre, sceglie se l'allarme è acustico o mentale.

Allarme acustico. L'allarme produce il suono di una campanella per 10 secondi entro 18 metri dall'area protetta.

Allarme mentale. Un suono nella mente avverte l'incantatore se questi si trova entro 1,5 chilometri dall'area protetta. Il suono sveglia l'incantatore se sta dormendo.

Alleato planare

Evocazione di 6° livello (chierico)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore chiede aiuto a un'entità ultraterrena che deve essergli nota: un dio, un principe dei demoni o qualche altro essere dotato di poteri cosmici. Quell'entità invia in aiuto un celestiale, un elementale o un immondo a lei fedele, che appare in uno spazio libero entro gittata. Se l'incantatore conosce il nome di una creatura specifica, può pronunciarlo quando lancia l'incantesimo per richiedere il suo intervento, ma potrebbe apparire comunque una creatura diversa (a scelta del GM).

Quando la creatura appare, non è obbligata a comportarsi in un modo particolare. L'incantatore può chiederle di svolgere per lui un servizio in cambio di pagamento, ma essa non è costretta ad accettare. Il compito richiesto potrebbe essere qualcosa di semplice ("portaci in volo oltre il baratro" o "aiutaci a combattere una battaglia") o di complesso ("spia i nostri nemici" o "proteggici durante la nostra incursione nel dungeon"). L'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura per contrattare per i suoi servizi.

Il pagamento può avere varie forme: Un celestiale potrebbe richiedere un'ingente donazione in oro o oggetti magici a un tempio alleato, un immondo esigere una creatura vivente in sacrificio o un tesoro

in dono. Alcune creature potrebbero scambiare i propri servigi con una missione che l'incantatore deve svolgere.

Un compito che può essere misurato in minuti richiede un pagamento del valore di 100 mo al minuto, un compito misurato in ore richiede 1.000 mo all'ora e un compito misurato in giorni (per un massimo di 10 giorni) richiede 10.000 mo al giorno. Il GM può modificare questi pagamenti in base alle circostanze del lancio. Se il compito è in sintonia con l'etica della creatura, il pagamento potrebbe essere dimezzato o addirittura revocato. I compiti non pericolosi richiedono tipicamente solo la metà del pagamento suggerito, mentre quelli particolarmente rischiosi potrebbero richiedere una ricompensa superiore. È raro che una creatura accetti un compito potenzialmente suicida.

Dopo aver portato a termine il compito o quando la durata pattuita termina, la creatura fa ritorno al suo piano d'origine dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se possibile. Se l'incantatore e la creatura non riescono ad accordarsi sul prezzo del suo servizio, quest'ultima ritorna immediatamente sul suo piano d'origine.

Allucinazione di forza

Illusione di 2° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di creare un'illusione nella mente di una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Intelligenza. Se lo fallisce, l'incantatore crea l'illusione di un oggetto, una creatura o un fenomeno di altra natura, che non sia più grande di un cubo con spigolo di 3 metri e che sia percepibile soltanto dal bersaglio per la durata dell'incantesimo. L'allucinazione include suoni, temperature e altri stimoli analoghi.

Il bersaglio può effettuare un'azione di Studio per esaminare l'allucinazione con una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se supera la prova, il bersaglio capisce che l'allucinazione è un'illusione e l'incantesimo termina.

Finché il bersaglio è influenzato dall'incantesimo, considera l'allucinazione come se fosse reale e razionalizza qualsiasi esito illogico prodotto dalle sue interazioni con essa. Ad esempio, se il bersaglio cammina attraverso un ponte illusorio e sopravvive alla caduta, crederà comunque che il ponte esista e che sia stato qualcos'altro a causare la caduta.

Un bersaglio influenzato può perfino subire danni dall'illusione se l'allucinazione rappresenta una creatura pericolosa o un pericolo. In ogni turno

dell'incantatore, l'allucinazione può infliggere 2d8 danni psichici al bersaglio se questo si trova nell'area dell'allucinazione o entro 1,5 metri da essa. Il bersaglio percepisce i danni come se fossero del tipo appropriato per l'illusione.

Allucinazione mortale

Illusione di 4° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore attinge agli incubi di una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere e crea un'illusione delle sue paure più profonde, visibile solo a lei. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, subisce 4d10 danni psichici e subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire per la durata dell'incantesimo. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni e l'incantesimo termina.

Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza alla fine di ogni suo turno. In caso di fallimento, subisce nuovamente i danni psichici. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Alterare se stesso

Trasmutazione di 2° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore altera la propria forma fisica scegliendo tra le opzioni seguenti. Gli effetti permangono per la sua durata, durante la quale l'incantatore può effettuare un'azione di Magia per sostituire l'opzione scelta con una diversa.

Adattamento acquatico. L'incantatore sviluppa le branchie e una membrana tra le dita. Inoltre, può respirare sott'acqua e ottenere una velocità di nuoto pari alla sua velocità.

Armi naturali. L'incantatore sviluppa artigli (taglienti), zanne (perforanti), corna (perforanti) o zoccoli (contendenti). Quando usa il suo colpo senz'armi per infliggere danni con l'arma naturale creata, infligge 1d6 danni (del tipo indicato tra parentesi) invece di infliggere i danni normali del colpo senz'armi, usando il modificatore di caratteristica da incantatore per i tiri per colpire e per i tiri per i danni anziché quello di Forza.

Cambiare aspetto. L'incantatore altera il suo aspetto: decide come apparire e definisce altezza, peso, lineamenti facciali, tono della voce, lunghezza dei capelli, carnagione e altri tratti distintivi. Può scegliere di assomigliare a un membro di un'altra specie, ma le sue statistiche non subiscono modifiche. Non può apparire come una creatura di taglia diversa e la sua forma base rimane la stessa; per esempio, se è bipede, non può usare l'incantesimo per diventare quadrupede. Per la durata dell'incantesimo, può effettuare un'azione di Magia per cambiare di nuovo il suo aspetto.

Amicizia con gli animali

Ammaliamento di 1° livello (bardo, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un boccone di cibo)

Durata: 24 ore

L'incantatore sceglie come bersaglio una bestia entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane affascinato per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore o uno dei suoi alleati infligge danni al bersaglio, l'incantesimo termina.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può scegliere come bersaglio una bestia aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Anatema

Ammaliamento di 1° livello (bardo, chierico, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a tre creature situate entro gittata che egli è in grado di vedere, ciascuna delle quali deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se un bersaglio fallisce il tiro, ogni volta che effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo deve sottrarre 1d4 da essi.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Animale messaggero

Ammaliamento di 2° livello (bardo, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un boccone di cibo)

Durata: 24 ore

Una bestia Minuscola a scelta entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Carisma, altrimenti deve cercare di consegnare un messaggio da parte dell'incantatore (se il grado di sfida del bersaglio non è 0, la prova viene superata automaticamente). L'incantatore specifica il luogo di consegna, che ha già visitato, e un destinatario che corrisponda a una descrizione generica, come "una persona che indossa l'uniforme della guardia cittadina" o "un nano dai capelli rossi che indossa un cappello a punta". Inoltre, l'incantatore comunica un messaggio composto da un massimo di venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell'incantesimo verso il luogo specificato, percorrendo circa 37,5 chilometri in 24 ore o 75 chilometri se è una bestia volante.

Quando la bestia arriva a destinazione, trasmette il messaggio alla creatura descritta, imitando il modo di comunicare dell'incantatore. Se la bestia non raggiunge la sua destinazione prima della fine dell'incantesimo, il messaggio viene perso e la bestia torna nel luogo dove l'incantatore ha lanciato l'incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La durata dell'incantesimo aumenta di 48 ore per ogni slot di livello superiore al 2°.

Animare morti

Necromanzia di 3° livello (chierico, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un pezzo di carne e un pizzico di polvere d'osso)

Durata: istantanea

L'incantatore sceglie una pila di ossa o un cadavere umanoide di taglia Media o Piccola entro gittata, animandolo come creatura non morta. Il bersaglio si trasforma in uno **scheletro** se l'incantatore sceglie la pila di ossa, o in uno **zombi** se l'incantatore sceglie un cadavere (vedi "Mostri" per le schede delle statistiche).

A ogni suo turno, l'incantatore può effettuare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura creata con questo incantesimo, a patto che si trovi entro 18 metri da lui (se controlla varie creature, l'incantatore può comandarne più di una allo stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna di loro). L'incantatore decide quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà nel suo turno successivo, oppure può impartirle un comando generale, come restare a guardia di una stanza o un di corridoio. Se invece non impartisce alcun comando, la creatura effettua l'azione Schivata e si sposta solo per evitare di subire danni. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continua a seguirlo finché non ha portato a termine il compito.

La creatura rimane sotto il controllo dell'incantatore per 24 ore, passate le quali smette di obbedire a qualsiasi comando ulteriore. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, l'incantatore deve lanciare di nuovo questo incantesimo su di essa prima che l'attuale periodo di 24 ore termini. Questo uso dell'incantesimo gli permette di ristabilire il controllo su un massimo di quattro creature da lui animate tramite questo incantesimo, anziché animarne una nuova.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore anima due creature non morte aggiuntive o ristabilisce il controllo su di esse per ogni slot incantesimo di livello superiore al 3°. Ognuna delle creature deve provenire da un diverso cadavere o mucchio d'ossa.

Animare oggetti

Trasmutazione di 5° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Gli oggetti si animano su ordine dell'incantatore. L'incantatore sceglie un numero di oggetti non magici entro gittata che non siano indossati o trasportati, fissati su una superficie o di dimensioni Mastodontiche. Il numero massimo di oggetti è uguale al suo modificatore di caratteristica da incantatore; per questo numero, un bersaglio di taglia Media o inferiore conta come un oggetto, un bersaglio di taglia Grande conta come due e un bersaglio Enorme conta come tre.

Ogni bersaglio si anima e diventa un costrutto provvisto di gambe che utilizza la scheda delle statistiche dell'**oggetto animato**; questa creatura è sotto il controllo dell'incantatore fino al termine dell'incantesimo o finché non viene ridotta a 0 punti ferita. Ogni creatura creata con questo incantesimo diventa un alleato per l'incantatore e i suoi alleati. In combattimento, la creatura ha lo stesso punteggio di iniziativa dell'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo.

Fino al termine dell'incantesimo, come azione bonus, l'incantatore può comandare mentalmente qualsiasi creatura creata con questo incantesimo, a patto che si trovi entro 150 metri da sé (se controlla varie creature, l'incantatore può comandarne più di una allo stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna di loro). Se invece non impartisce alcun comando, la creatura effettua l'azione Schivata e si sposta solo per evitare di subire danni. Quando la creatura scende a 0 punti ferita, riassume la sua forma di oggetto, a cui vengono trasferiti eventuali danni rimanenti.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni da Schianto della creatura aumentano

di 1d4 (taglia Media o inferiore), 1d6 (taglia Grande) o 1d12 (taglia Enorme) per ogni slot di livello superiore al 5°.

Oggetto animato

Costrutto Enorme o inferiore, senza allineamento

CA 15

PF 10 (taglia Media o inferiore), 20 (taglia Grande), 40 (taglia Enorme)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	10	+0 +0	COS	10	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	3	-4 -4	CAR	1	-5 -5

Immunità affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, psichico, spaventato, veleno

Sensi Percezione passiva 6; vista cieca 9 m

Lingue comprende le lingue parlate dal personaggio

GS nessuno (PE 0; BC pari al bonus di competenza del personaggio)

Azioni

Schianto. *Tiro per colpire in mischia:* il bonus equivale al modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio, portata di 1,5 m *Colpito:* danni da forza pari a 1d4 + 3 (taglia Media o inferiore), 2d6 + 3 + il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore (taglia Grande) o 2d12 + 3 + il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore (taglia Enorme).

Anti-individuazione

Abiurazione di 3° livello (bardo, mago, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante del valore di 25 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: 8 ore

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore nasconde agli incantesimi di divinazione un bersaglio da lui toccato. Il bersaglio può essere una creatura consenziente, oppure un luogo o un oggetto non più grande di 3 metri in qualsiasi dimensione. Il bersaglio non può essere preso di mira da alcun incantesimo di divinazione né percepito da sensori di scrutamento magico.

Antipatia/simpatia

Ammaliamento di 8° livello (bardo, druido, mago)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una miscela di aceto e miele)

Durata: 10 giorni

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, decide se creare antipatia o simpatia e sceglie come bersaglio una creatura o un oggetto di taglia Enorme o inferiore. Dopodiché, specifica un tipo di creatura,

come per esempio draghi rossi, goblin o vampiri. Una creatura del tipo scelto effettua un tiro salvezza su Saggezza quando si trova entro 36 metri dal bersaglio. La scelta dell'incantatore tra gli effetti di antipatia e simpatia determina cosa accade a una creatura quando questa fallisce il tiro salvezza.

Antipatia. La creatura è spaventata e deve usare il movimento nel suo turno per allontanarsi il più possibile dal bersaglio, muovendosi per la via più sicura.

Simpatia. La creatura è affascinata e deve usare il movimento nel suo turno per avvicinarsi il più possibile al bersaglio, muovendosi per la via più sicura. Se la creatura si trova entro 1,5 metri dal bersaglio, non può allontanarsi volontariamente. Se il bersaglio infligge danni alla creatura affascinata, questa può effettuare un tiro salvezza su Saggezza per porre fine all'effetto, come descritto di seguito.

Porre fine all'effetto. Se la creatura spaventata o affascinata termina il suo turno a più di 36 metri di distanza dal bersaglio, effettua un tiro salvezza su Saggezza. In caso di successo, la creatura non è più sotto l'influenza del bersaglio. Una creatura che supera un tiro salvezza contro l'effetto ne è immune per 1 minuto, al termine del quale può esserne influenzata di nuovo.

Arma magica

Trasmutazione di 2° livello (mago, paladino, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un'arma non magica, e, fino al termine dell'incantesimo, quell'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. L'incantesimo termina in anticipo se l'incantatore lo lancia di nuovo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello

superiore. Il bonus aumenta a +2 con uno slot incantesimo compreso tra il 3° e 5° livello. Il bonus aumenta a +3 con uno slot incantesimo di 6° livello o superiore.

Arma spirituale

Invocazione di 2° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una forza spettrale e fluttuante che ha la forma di un'arma a sua scelta e permane per la durata dell'incantesimo. L'arma appare entro

gittata in un luogo a scelta dell'incantatore, il quale può subito effettuare un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d8 danni da forza + il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Come azione bonus nei suoi turni successivi, l'incantatore può muovere l'arma spirituale di un massimo di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura situata entro 1,5 metri da essa.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Armatura magica

Abiurazione di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio trattato)

Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente che non indossa un'armatura. Fino al termine dell'incantesimo, la CA base del bersaglio diventa 13 più il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina in anticipo se il bersaglio indossa un'armatura.

Artificio druidico

Trucchetto di Trasmutazione (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Sussurrando agli spiriti della natura, l'incantatore crea uno degli effetti seguenti entro gittata.

Sensore atmosferico. L'incantatore crea un Minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice il tempo atmosferico nel luogo in cui si trova per le successive 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata in caso di cieli tersi, una nuvola in caso di pioggia, fiocchi di neve in caso di nevicata e così via. Questo effetto permane per 1 round.

Fioritura. L'incantatore fa istantaneamente sbocciare un fiore, aprire un baccello o schiudere un germoglio.

Effetto sensoriale. L'incantatore crea un effetto sensoriale innocuo, come la caduta di foglie, delle fate spettrali danzanti, una brezza leggera, il rumore di un piccolo animale o il debole odore di una puzza. L'effetto deve poter essere contenuto in un cubo con spigolo di 1,5 metri.

Trucchetto col fuoco. L'incantatore accende o spegne una candela, una torcia o un fuoco da campo.

Aura di vita

Abiurazione di 4° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore irradia un'aura in un'emanazione di 9 metri da sé che permane per la durata dell'incantesimo. Mentre sono nell'aura, l'incantatore e i suoi alleati ottengono resistenza ai danni necrotici e i loro punti ferita massimi non possono essere ridotti. Se un alleato con 0 punti ferita inizia il suo turno nell'aura, ne recupera 1.

Aura magica dell'arcanista

Illusione di 2° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo quadrato di seta)

Durata: 24 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente o un oggetto che non sia indossato o trasportato e vi pone un'illusione. Una creatura riceve l'effetto Maschera, mentre un oggetto riceve l'effetto Falsa aura. Entrambi gli effetti, descritti di seguito, permangono per tutta la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore lancia l'incantesimo sullo stesso bersaglio ogni giorno per 30 giorni, l'illusione permane finché non viene dissolta.

Maschera (creatura). L'incantatore sceglie un tipo di creatura diverso da quello del bersaglio. Gli incantesimi e altri effetti magici considerano il bersaglio come se fosse una creatura del tipo scelto dall'incantatore.

Falsa aura (oggetto). L'incantatore modifica il modo in cui il bersaglio appare agli incantesimi e agli effetti magici che individuano le aure magiche, come per esempio *individuazione del magico*. L'incantatore può fare in modo che un oggetto non magico appaia come magico e viceversa, oppure può cambiare l'aura di un oggetto in modo che sembri appartenere a una scuola di magia a sua scelta.

Aura sacra

Abiurazione di 8° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un reliquiario del valore di 1.000 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore irradia un'aura in un'emanazione di 9 metri. Le creature scelte dall'incantatore che si trovano all'interno dell'aura dispongono di vantaggio a tutti i tiri salvezza, mentre le altre creature subiscono

svantaggio ai tiri per colpire contro le creature scelte. Inoltre, quando un immondo o un non morto colpisce una creatura influenzata con un tiro per colpire in mischia, l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti viene accettato fino al termine del proprio turno successivo.

Bacche benefiche

Evocazione di 1° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)

Durata: 24 ore

Per la durata dell'incantesimo, nella mano dell'incantatore appaiono dieci bacche infuse di magia. Una creatura può effettuare un'azione bonus per mangiare una bacca, recuperando così 1 punto ferita e ottenendo nutrimento sufficiente per una giornata intera.

Le bacche non mangiate scompaiono al termine dell'incantesimo.

Bagliore lunare

Invocazione di 2° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una foglia di un vitigno legnoso)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Un bagliore argentato di luce pallida forma un cilindro del raggio di 1,5 metri e dell'altezza di 12 metri centrato su un punto entro gittata. Fino al termine dell'incantesimo, il cilindro è pervaso da luce fioca e l'incantatore può effettuare un'azione di Magia nei turni successivi per spostare il cilindro fino a 18 metri.

Quando appare il cilindro, ogni creatura al suo interno effettua un tiro salvezza su Costituzione. In caso di fallimento, una creatura subisce 2d10 danni radiosi e, se la creatura è in forma mutata (ad esempio, come conseguenza all'incantesimo *metamorfosi*), torna alla sua forma naturale e non può trasformarsi finché non esce dal cilindro. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura effettua questo tiro salvezza anche quando l'area dell'incantesimo si muove nel suo spazio e quando la creatura entra nell'area dell'incantesimo o vi termina il suo turno. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Bagliore solare

Invocazione di 6° livello (chierico, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una lente d'ingrandimento)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore lancia un bagliore solare in una linea larga 1,5 metri e lunga 18 metri. Ogni creatura nella sua traiettoria effettua un tiro salvezza su Costituzione e, se lo fallisce, subisce 6d8 danni radiosi e rimane accecata fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se lo supera, invece, subisce solo la metà dei danni.

Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione di Magia per creare una nuova linea radiosa.

Per la durata dell'incantesimo, una scintilla di luce radiosa risplende nella sua mano ed emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Questa luce è considerata luce solare.

Banchetto degli eroi

Evocazione di 6° livello (bardo, chierico, druido)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una ciotola tempestata di gemme del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore evoca accanto a sé un banchetto che appare su una superficie all'interno di un cubo libero con spigolo di 3 metri. Consumare il banchetto richiede 1 ora, solo al termine della quale il convivio scompare e i suoi effetti benefici vengono applicati. Fino a un massimo di dodici creature possono partecipare al banchetto.

Una creatura che partecipa al banchetto ottiene numerosi benefici che durano 24 ore. La creatura diventa resistente ai danni da veleno e immune alle condizioni avvelenato e spaventato. Inoltre, i suoi punti ferita massimi aumentano di 2d10 e ottiene lo stesso numero di punti ferita.

Barriera di lame

Invocazione di 6° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un muro di lame turbinanti composte da energia magica. Il muro compare entro gittata e permane per la durata dell'incantesimo. L'incantatore crea un muro lineare lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1,5 metri,

oppure un muro circolare del diametro massimo di 18 metri, alto 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro garantisce tre quarti di copertura e il suo spazio è un terreno difficile.

Qualsiasi creatura situata nello spazio del muro deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza, subendo 6d10 danni forza in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura effettua il tiro salvezza anche se entra nello spazio del muro o vi termina il suo turno. Il tiro salvezza può essere effettuato solo una volta per turno.

Beffa crudele

Trucchetto di Ammalimento (bardo)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore pronuncia una sequenza di insulti mescolati a impercettibili ammalimenti contro una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere o di sentire. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subisce 1d6 danni psichici e svantaggio al tiro per colpire successivo che effettua prima della fine del suo turno successivo.

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

Benedizione

Ammalimento di 1° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un simbolo sacro del valore di 5 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature entro gittata. Se un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio aggiunge a essi 1d4.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Blocca mostri

Ammalimento di 5° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una sbarra di ferro)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine

di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, termina l'incantesimo su di sé.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 5°.

Blocca persone

Ammalimento di 2° livello (bardo, chierico, druido, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una sbarra di ferro)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un umanoide entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, termina l'incantesimo su di sé.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare un umanoide aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.

Bocca magica

Illusione di 2° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (polvere di giada del valore di 10 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore imprime un messaggio all'interno di un oggetto entro gittata, che viene pronunciato quando si verifica una condizione di innesco. L'incantatore sceglie un oggetto che egli è in grado di vedere e che non è indossato o trasportato da un'altra creatura. Quindi pronuncia il messaggio, che non deve essere più lungo di 25 parole, ma può essere enunciato nell'arco di 10 minuti. Infine, determina la circostanza che innesca l'incantesimo e l'emissione del messaggio.

Quando quell'innesco si verifica, sull'oggetto appare una bocca magica che recita il messaggio con il tono e il volume di voce dell'incantatore. Se l'oggetto scelto presenta già una bocca o qualcosa di simile (per esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare in modo che le parole sembrino pronunciate dalla bocca dell'oggetto. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può fare in modo che esso termini una volta consegnato il messaggio o che rimanga attivo ripetendo il messaggio ogniquale volta si verifica la circostanza di innesco.

L'innesco può essere sia generale che dettagliato, ma deve essere basato su condizioni visibili o udibili che si verificano entro 9 metri dall'oggetto. Per esempio, l'incantatore potrebbe ordinare alla bocca di parlare quando, entro 9 metri dall'oggetto, una

qualsiasi creatura si muove, oppure un campana d'argento suona.

Caduta morbida

Trasmutazione di 1° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: reazione, che l'incantatore può effettuare quando egli stesso o una creatura entro 18 metri da lui che egli è in grado di vedere cade

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (una piccola piuma)

Durata: 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a cinque creature in caduta entro gittata. La velocità di discesa di una creatura in caduta rallenta fino a 18 metri per round finché l'incantesimo non termina. Se una creatura cade prima del termine dell'incantesimo, non subisce alcun danno da caduta e interrompe l'effetto dell'incantesimo.

Calmare emozioni

Ammaliamento di 2° livello (bardo, chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni umanoide all'interno di una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto scelto dall'incantatore entro gittata deve effettuare un tiro salvezza su Carisma o essere influenzato da uno dei seguenti effetti (a scelta per ogni creatura):

- La creatura è immune alle condizioni affascinato e spaventato fino al termine dell'incantesimo. Se la creatura è già affascinata o spaventata, queste condizioni sono soppresse per la durata dell'incantesimo.
- La creatura diventa indifferente alle creature (a scelta dell'incantatore) verso cui è ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio subisce danni o se vede uno dei suoi alleati subire danni. Al termine dell'incantesimo, l'atteggiamento della creatura torna alla normalità.

Camminare nel vento

Trasmutazione di 6° livello (druido)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una candela)

Durata: 8 ore

L'incantatore e un massimo di dieci creature consenzienti a sua scelta entro gittata assumono una forma gassosa per la durata dell'incantesimo, apparendo come sbuffi di nuvole. Finché il bersaglio ha queste sembianze, ha una velocità di volo di 90 metri e può fluttuare. Inoltre, è immune alla condizione prono e resistente ai danni contundenti, perforanti e taglienti. Le uniche azioni che può

effettuare in questa forma sono l'azione Scatto, un'azione di Magia o riassumere la propria forma normale. Quest'ultima opzione richiede 1 minuto, durante il quale il bersaglio è stordito. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio può assumere nuovamente la forma di nuvola usando un'azione di Magia seguita da 1 minuto di trasformazione.

Se una creatura è in forma gassosa e sta volando quando l'effetto termina, scende di 18 metri per round per 1 minuto finché non atterra, senza subire danni. Se tuttavia non riesce ad atterrare in 1 minuto, cade per la distanza rimanente.

Camminare sull'acqua

Trasmutazione di 3° livello (chierico, druido, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce la capacità di muoversi su una qualsiasi superficie liquida, come l'acqua, l'acido, il fango, la neve, le sabbie mobili o la lava, come se si trattasse di un innocuo terreno solido (ma le creature che attraversano un tratto di lava fusa possono comunque subire danni dal calore). Fino a dieci creature consenzienti entro gittata a scelta dell'incantatore ottengono questa capacità per la durata dell'incantesimo.

Un bersaglio colpito deve usare un'azione bonus per passare dalla superficie del liquido all'interno del liquido stesso e viceversa, ma se il bersaglio cade dentro di esso passa attraverso la superficie nel liquido sottostante.

Campo anti-magia

Abiurazione di 8° livello (chierico, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (limatura di ferro)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Un'aura di anti-magia circonda l'incantatore in un'emanazione di 3 metri. Nessuno può lanciare incantesimi, compiere azioni di Magia o creare altri effetti magici all'interno dell'aura, e tali azioni non possono colpire o influenzare in alcun modo nulla al suo interno. Le proprietà degli oggetti magici non funzionano all'interno dell'aura o su qualsiasi cosa al suo interno.

Le aree di effetto create da incantesimi o da altre magie non possono estendersi all'interno dell'aura e nessuno può teletrasportarsi all'interno o all'esterno di essa o utilizzare il viaggio planare. I portali si chiudono temporaneamente quando si trovano all'interno dell'aura.

Gli incantesimi già in corso, tranne quelli lanciati da manufatti o divinità, sono soppressi all'interno dell'area. Mentre un effetto è soppresso non funziona, ma il tempo che trascorre in questo stato conta ai fini della sua durata.

Dissolvi magie non ha alcun effetto sull'aura, e le aure create da più incantesimi *campo anti-magia* non si annullano a vicenda.

Camuffare se stesso

Illusione di 1° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

L'incantatore (compresi i suoi abiti, armatura, armi e altri oggetti personali presenti sulla sua persona) assume un aspetto diverso fino al termine dell'incantesimo. Può apparire 30 centimetri più alto o più basso e apparire più grasso o più magro, adottando una forma che usi la stessa disposizione basilare degli arti. Entro questi limiti, la natura dell'illusione dipende da lui.

I cambiamenti apportati da questo incantesimo non passano il vaglio di un'ispezione fisica.

Per esempio, se l'incantatore usa questo incantesimo per aggiungere un cappello al suo abbigliamento, gli oggetti attraverserebbero il cappello e chiunque lo toccasse non sentirebbe nulla.

Per capire che l'incantatore è camuffato, una creatura può usare la sua azione di Studio per ispezionarne l'aspetto, superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo.

Capanna

Invocazione di 3° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una perla di cristallo)

Durata: 8 ore

Un'emanazione di 3 metri si materializza attorno all'incantatore e permane stazionaria per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo fallisce quando l'incantatore lo lancia ma l'emanazione non è abbastanza grande da poter inglobare totalmente tutte le creature all'interno della sua area.

Le creature e gli oggetti all'interno dell'emanazione al momento del lancio dell'incantesimo possono attraversarla liberamente, mentre a tutte le altre creature e oggetti è proibito. Non è possibile lanciare incantesimi di 3° livello o inferiore attraverso l'emanazione, e gli effetti di tali incantesimi non si estendono al suo interno.

L'atmosfera all'interno dell'emanazione è gradevole e asciutta, a prescindere dal tempo atmosferico

all'esterno. Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può decidere che all'interno dell'emanazione ci sia luce fioca o oscurità (nessuna azione richiesta). Dall'esterno, l'emanazione appare opaca e di un qualsiasi colore a scelta dell'incantatore, ma dall'interno risulta trasparente.

L'incantesimo termina in anticipo se l'incantatore lo lancia di nuovo o se esce dall'area dell'emanazione.

Caratteristica potenziata

Trasmutazione di 2° livello (bardo, chierico, druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un ciuffo di peli o una piuma)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca una creatura e sceglie Forza, Destrezza, Intelligenza, Saggezza o Carisma. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio dispone di vantaggio sulle prove di caratteristica effettuate utilizzando l'abilità scelta.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°. L'incantatore può scegliere una caratteristica differente per ogni bersaglio.

Carne in pietra

Trasmutazione di 6° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piuma di coccatrice)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di tramutare in pietra una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Costituzione. In caso di fallimento, è trattenuto per la durata dell'incantesimo. In caso di successo, la sua velocità è pari a 0 fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. I costrutti superano automaticamente il tiro salvezza.

Un bersaglio trattenuto effettua un altro tiro salvezza su Costituzione al termine di ogni suo turno. L'incantesimo termina se il bersaglio supera per tre volte il tiro salvezza contro questo incantesimo. Mentre se lo fallisce per tre volte, viene tramutato in pietra e diventa pietrificato per la durata dell'incantesimo. Non è necessario che i tiri superati o falliti siano consecutivi: si tiene semplicemente il conto di entrambi finché il bersaglio non ne accumula tre di un certo tipo.

Se l'incantatore mantiene la concentrazione su questo incantesimo per l'intera durata possibile, il bersaglio è pietrificato fino a quando non viene

posta fine alla condizione con *ristorare superiore* o un'altra magia simile.

Catena di fulmini

Invocazione di 6° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (tre spilli d'argento)

Durata: istantanea

L'incantatore scaglia un fulmine verso un bersaglio entro gittata e che egli è in grado di vedere. Tre fulmini sfrecciano poi dal bersaglio verso un massimo di altri tre bersagli a scelta dell'incantatore, ognuno dei quali deve trovarsi entro 9 metri dal primo. I bersagli dell'incantesimo possono essere creature o oggetti e possono essere bersagliati soltanto da uno dei fulmini.

Ogni bersaglio effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 10d8 danni da fulmine in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Un fulmine aggiuntivo si trasmette dal primo bersaglio a un altro bersaglio per ogni slot di livello superiore al 6°.

Cecità/sordità

Trasmutazione di 2° livello (bardo, chierico, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Una creatura entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti viene accecata o assordata (a scelta dell'incantatore) per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, termina l'incantesimo su di sé.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

Celare

Trasmutazione di 7° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di gemme del valore di 5.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto

Con un tocco, l'incantatore cela magicamente un oggetto o una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio è invisibile e non può essere bersagliato da incantesimi di divinazione,

individuato dalla magia o osservato a distanza con la magia.

Se il bersaglio è una creatura, entra in uno stato di animazione sospesa, è priva di sensi, non invecchia e non necessita di cibo, acqua o aria.

Per terminare prematuramente l'incantesimo, l'incantatore può stabilire una condizione, che può essere qualsiasi cosa a sua scelta che, tuttavia, debba verificarsi o essere visibile entro 1,5 chilometri dal bersaglio. Per esempio, "dopo 1.000 anni" o "al risveglio del tarrasque". Questo incantesimo termina inoltre se il bersaglio subisce danni.

Cerchio di morte

Necromanzia di 6° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (polvere ricavata da una perla nera frantumata, del valore di 500 mo o più)

Durata: istantanea

Un flusso di energia negativa si espande in una sfera del raggio di 18 metri da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 8d8 danni necrotici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 2d8 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Cerchio di teletrasporto

Evocazione di 5° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, M (inchiostri rari dal valore di 50 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 round

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore traccia un cerchio del diametro di 1,5 metri sul terreno dotato di sigilli che collegano il luogo in cui si trova a un cerchio di teletrasporto permanente a sua scelta, di cui conosce la sequenza di sigilli e che si trova sul suo stesso piano di esistenza. All'interno del cerchio tracciato si apre un portale scintillante che rimane aperto fino al termine del suo turno successivo. Qualsiasi creatura che entra nel portale appare immediatamente entro 1,5 metri dal cerchio di destinazione o nello spazio libero più vicino se tale spazio è occupato.

Nella maggior parte dei casi, templi e palazzi delleilde più grandi, oltre ad altri luoghi importanti, sono dotati di cerchi di teletrasporto permanenti. Ognuno di essi include una sequenza di sigilli unica: una serie di rune disposte secondo uno schema particolare.

Quando l'incantatore ottiene per la prima volta la capacità di lanciare questo incantesimo, apprende la sequenza di sigilli abbinata a due destinazioni situate sul Piano Materiale, determinate dal GM. Nel corso delle sue avventure può apprendere ulteriori sequenze di sigilli, imparando a memoria ciascuna di esse dopo 1 minuto di studio.

L'incantatore può creare un cerchio di teletrasporto permanente lanciando questo incantesimo nello stesso luogo ogni giorno per 365 giorni.

Cerchio magico

Abiurazione di 3° livello (chierico, mago, paladino, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (sale e polvere d'argento del valore di 100 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

L'incantatore crea un cilindro di energia magica di 3 metri di raggio e 6 metri di altezza, centrato su un punto del terreno entro gittata che egli è in grado di vedere. Rune luminose appaiono nei punti in cui il cilindro si interseca con il pavimento o altre superfici.

L'incantatore sceglie uno o più tra i tipi di creature seguenti: celestiali, elementali, folletti, immondi o non morti. Il cerchio influenza una creatura del tipo scelto nei seguenti modi:

- La creatura non può entrare volontariamente nel cilindro tramite mezzi non magici. Se prova a utilizzare il teletrasporto o il viaggio interplanare, deve prima superare un tiro salvezza su Carisma.
- La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.
- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere posseduti, affascinati o spaventati dalla creatura.

Ogni volta che lancia questo incantesimo, l'incantatore può far funzionare la sua magia nella direzione inversa, impedendo cioè a una creatura di un tipo specifico di uscire dal cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La durata aumenta di 1 ora per ogni slot di livello superiore al 3°.

Charme sui mostri

Ammaliamento di 4° livello (bardo, druido, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una creatura entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere effettua un tiro salvezza su Saggezza, disponendo di vantaggio se l'incantatore o i suoi alleati stanno combattendo contro di essa. In caso di fallimento, il bersaglio è affascinato fino al termine dell'incantesimo o finché non gli vengono inflitti danni dall'incantatore o i suoi alleati. La creatura affascinata è amichevole nei confronti dell'incantatore. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio capirà di essere stato affascinato dall'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 4°.

Charme su persone

Ammaliamento di 1° livello (bardo, druido, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Un umanoide entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere effettua un tiro salvezza su Saggezza, disponendo di vantaggio se l'incantatore o i suoi alleati stanno combattendo contro di essa. In caso di fallimento, il bersaglio è affascinato fino al termine dell'incantesimo o finché non gli vengono inflitti danni dall'incantatore o i suoi alleati. La creatura affascinata è amichevole nei confronti dell'incantatore. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio capirà di essere stato affascinato dall'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Chiaroveggenza

Divinazione di 3° livello (bardo, chierico, mago, stregone)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S, M (un focus del valore di 100 mo o più, a scelta tra un cornetto acustico incastonato di gemme o un occhio di vetro per la vista)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un sensore invisibile entro gittata in un luogo a lui familiare (cioè che ha già visitato o visto), oppure in un luogo ovvio a lui non familiare (come per esempio dietro una porta, dietro un angolo o in un boschetto). Questo sensore intangibile e invulnerabile rimane in quella posizione per la durata dell'incantesimo.

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore sceglie tra vista e udito, potendo utilizzare il senso scelto attraverso il sensore come se si trovasse nel suo spazio. Come azione bonus, l'incantatore può passare dalla vista all'udito e viceversa.

Una creatura che vede il sensore (per esempio una creatura che beneficia di *vedere invisibilità* o vista pura) scorge una sfera luminosa grande quanto il pugno dell'incantatore.

Clone

Necromanzia di 8° livello (mago)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma, e un contenitore sigillabile del valore di 2.000 mo o più, abbastanza grande da contenere la creatura da clonare)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca una creatura o un cubo della sua carne di almeno 2,5 cm per lato. Un duplicato inerme di quella creatura si sviluppa all'interno del contenitore utilizzato per lanciare l'incantesimo e finisce di crescere dopo 120 giorni; l'incantatore sceglie se il clone sviluppato ha la stessa età della creatura o è più giovane. Il clone rimane inerte e permane per un tempo indeterminato, fintantoché il suo involucro rimane indisturbato.

Dopo che il clone ha raggiunto la maturazione, se la creatura originale muore, la sua anima viene trasferita al clone, purché essa sia libera e disposta a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e possiede la sua personalità, i suoi ricordi e le sue abilità, ma non il suo equipaggiamento. I resti della creatura originale, se ancora esistono, diventano inerti e non possono più essere riportati in vita, in quanto l'anima della creatura è altrove.

Colpo accurato

Trucchetto di Divinazione (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: S, M (un'arma nel cui uso l'incantatore ha competenza e ha un valore di 1 mr o più)

Durata: istantanea

Guidato da un lampo di intuizione magica, l'incantatore effettua un attacco con l'arma utilizzata per lanciare l'incantesimo. Per determinare il tiro per colpire e il tiro per i danni, l'incantatore utilizza la sua caratteristica da incantatore invece che la Forza o la Destrezza. Se l'attacco infligge danni, possono essere danni radiosi o danni normali inflitti dall'arma (a scelta dell'incantatore).

Trucchetto potenziato. A prescindere dal tipo di danni che l'incantatore sceglie (danni radiosi o danni normali dell'arma), l'attacco infligge danni radiosi extra quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (1d6), l'11° livello (2d6) e il 17° livello (3d6).

Colpo infuocato

Invocazione di 5° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

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

Durata: istantanea

Una colonna verticale di fuoco splendente si abbatte dall'alto. Ogni creatura all'interno di un cilindro del raggio di 3 metri e dell'altezza di 12 metri centrato in un punto entro gittata effettua un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 5d6 danni da fuoco e 5d6 danni radiosi, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni da fuoco e i danni radiosi aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Colpo intrappolante

Evocazione di 1° livello (ranger)

Tempo di lancio: azione bonus che l'incantatore effettua subito dopo aver colpito una creatura con un'arma

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Quando l'incantatore colpisce il bersaglio, su di esso appare un groviglio di rampicanti. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Forza, disponendo di vantaggio a questo tiro se è una creatura di taglia Grande o superiore. Se lo fallisce, il bersaglio è trattenuto fino al termine dell'incantesimo. Se lo supera, i rampicanti si ritraggono e avvizziscono, ponendo fine all'incantesimo.

Finché è trattenuto, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti all'inizio di ogni suo turno. Il bersaglio o una creatura alla sua portata può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Coltello di ghiaccio

Evocazione di 1° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

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

Durata: istantanea

L'incantatore crea un frammento di ghiaccio e lo scaglia contro una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d10 danni perforanti. Che colpisca o manchi il bersaglio, il frammento poi esplode.

Il bersaglio e ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui il ghiaccio è esploso devono superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subiscono 2d6 danni da freddo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni da freddo aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Comando

Ammaliamento di 1° livello (bardo, chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore rivolge una parola di comando a una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti dovrà obbedire al comando nel suo turno successivo. Scegli il comando tra le seguenti opzioni:

Avvicinati. Il bersaglio si muove verso l'incantatore seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge entro 1,5 metri da lui.

Fermo. Nel suo turno, il bersaglio non si muove e non effettua alcuna azione o azione bonus.

Fuggi. Il bersaglio usa il suo turno per allontanarsi dall'incantatore nel modo più rapido possibile.

Lascia. Il bersaglio lascia cadere ciò che stava impugnando, poi termina il suo turno.

Prostrati. Il bersaglio cade a terra prono e termina il suo turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può influenzare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Comprensione dei linguaggi

Divinazione di 1° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un pizzico di fuliggine e di sale)

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore comprende il significato letterale di qualsiasi linguaggio che è in grado di sentire o vedere tramite segni. Comprende inoltre ogni linguaggio scritto che è in grado di vedere, ma deve toccare la superficie su cui sono scritte le parole. È necessario circa 1 minuto per leggere una pagina di testo. Questo incantesimo non decodifica simboli o messaggi segreti.

Compulsione

Ammaliamento di 4° livello (bardo)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni creatura a scelta dell'incantatore, entro gittata e che egli è in grado di vedere, deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa affascinata fino al termine dell'incantesimo.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione bonus per scegliere una direzione orizzontale rispetto a lui. Ogni bersaglio affascinato deve usare la maggior parte possibile del suo movimento per muoversi in quella direzione nel suo turno successivo, percorrendo la via più sicura. Dopo essersi mosso in questo modo, un bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, termina l'incantesimo su di sé.

Comunione

Divinazione di 5° livello (chierico)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (incenso)

Durata: 1 minuto

L'incantatore entra in contatto con una divinità o un emissario divino e, prima della fine dell'incantesimo, pone fino a tre domande a cui è possibile rispondere con sì o no. L'incantatore riceve una risposta corretta per ogni domanda.

Gli esseri divini non sono necessariamente onniscienti, quindi l'incantatore potrebbe ricevere "ignoto" come risposta se una domanda riguarda informazioni che vanno oltre le loro conoscenze. Nel caso in cui una risposta di una parola sola possa rivelarsi fuorviante o contraria agli interessi della divinità, il GM può fornire come risposta una breve frase.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo più volte prima di completare un riposo lungo, esiste una probabilità cumulativa del 25% di non ottenere risposta per ogni lancio dopo il primo.

Comunione con la natura

Divinazione di 5° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore entra in comunione con gli spiriti della natura e acquisisce conoscenza dell'area circostante. All'aperto, l'incantesimo fornisce all'incantatore la conoscenza dell'area entro un raggio di 4,5 chilometri. Nelle caverne e in altri ambienti naturali sotterranei, il raggio è limitato

a 90 metri. L'incantesimo non funziona nei luoghi in cui la natura è stata sostituita da costruzioni, come castelli e insediamenti.

Scegli tre dei seguenti fatti; l'incantatore apprende i fatti che riguardano l'area dell'incantesimo:

- Luoghi di insediamento
- Ubicazione dei portali che conducono verso altri piani di esistenza
- Ubicazione di una creatura con grado di sfida pari o superiore a 10 (a scelta del GM) che sia un celestiale, un elementale, un folletto, un immondo o un non morto
- Il tipo di pianta, minerale o bestia più diffuso (l'incantatore sceglie quale apprendere)
- Ubicazione di distese d'acqua

Ad esempio, l'incantatore può determinare l'ubicazione di un potente mostro situato in quell'area, l'ubicazione delle distese d'acqua e l'ubicazione di eventuali cittadine.

Confusione

Ammaliamento di 4° livello (bardo, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni creatura all'interno di una sfera del raggio di 3 metri centrata su un punto entro gittata a scelta dell'incantatore deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti non può effettuare azioni bonus o reazioni e deve tirare 1d10 all'inizio di ogni suo turno per determinare il suo comportamento durante quel turno, consultando la tabella sottostante.

1d10 Comportamento per il turno

1 Il bersaglio non effettua alcuna azione e usa tutto il suo movimento per muoversi, tirando 1d4 per la direzione: 1, nord; 2, est; 3, sud; o 4, ovest.

2–6 Il bersaglio non si muove e non effettua azioni.

7–8 Il bersaglio non si muove ed effettua l'azione di Attacco per eseguire un attacco in mischia contro una creatura casuale entro portata. Se nessuna creatura si trova entro la sua portata, il bersaglio non effettua azioni.

9–10 Il bersaglio sceglie il comportamento.

Alla fine di ogni suo turno, un bersaglio influenzato ripete il tiro salvezza e, se lo supera, termina l'incantesimo su di sé.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Il raggio della sfera aumenta di 1,5 metri per ogni slot di livello superiore al 4°.

Cono di freddo

Invocazione di 5° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un piccolo cono di cristallo o vetro)

Durata: istantanea

Un getto d'aria gelida si propaga dall'incantatore. Ogni creatura entro un cono di 18 metri che ha origine dall'incantatore effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 8d8 danni da freddo in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura uccisa da questo incantesimo si tramuta in una statua di ghiaccio finché non si scioglie.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Conoscenza delle leggende

Divinazione di 5° livello (bardo, chierico, mago)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (incenso del valore di 250 mo o più, che l'incantesimo consuma, e quattro bastoncini d'avorio del valore di 50 mo o più ciascuno)

Durata: istantanea

L'incantatore nomina o descrive una persona, un luogo o un oggetto famosi. L'incantesimo riporta alla mente dell'incantatore un breve riassunto delle conoscenze più significative relative a ciò che ha nominato, come descritto dal GM.

Queste conoscenze possono includere dettagli importanti, rivelazioni sorprendenti o persino conoscenze segrete che non sono note ai più. Più informazioni l'incantatore conosce già riguardo a ciò che ha nominato, più precise e dettagliate saranno le informazioni che riceverà. Le informazioni che riceve sono accurate, ma potrebbero essere celate da un linguaggio figurativo o sotto forma di poesia, in base alla scelta del GM.

Se l'incantatore nomina qualche cosa che in realtà non è famosa, sente il suono delle tristi note di un trombone, e l'incantesimo fallisce.

Contagio

Necromanzia di 5° livello (chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componente: V, S

Durata: 7 giorni

Il tocco dell'incantatore trasmette un contagio magico. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subirà 11d8 danni necrotici e sarà avvelenato. Inoltre, quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie una caratteristica. Mentre è avvelenato, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri salvezza effettuati con la caratteristica scelta.

Il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno finché non raggiunge tre tiri superati o falliti. Se il bersaglio supera tre tiri salvezza, si libera dall'effetto dell'incantesimo. Se il bersaglio fallisce tre tiri salvezza, subisce l'incantesimo per 7 giorni.

Ogni volta che il bersaglio avvelenato riceve un effetto che porrebbe fine all'avvelenamento, deve riuscire a superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti l'avvelenamento permane.

Contattare altri piani

Divinazione di 5° livello (mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: 1 minuto

L'incantatore contatta mentalmente un semidio, lo spirito di un sapiente defunto da tempo o qualche altra entità saggia appartenente a un altro piano. Contattare questa intelligenza ultraterrena può sconvolgere la sua mente: quando l'incantatore lancia questo incantesimo, deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15. In caso di successo, l'incantatore può porre all'entità un massimo di cinque domande prima del termine dell'incantesimo. Il GM risponde a ogni domanda con una parola, come per esempio "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o "ignoto" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Nel caso in cui una risposta di una parola sola possa rivelarsi fuorviante, il GM può fornire come risposta una breve frase.

In caso di fallimento, l'incantatore subisce 6d6 danni psichici ed è incapacitato finché non completa un riposo lungo. Un incantesimo *ristorare superiore* fa svanire questo effetto.

Contingenza

Abiurazione di 6° livello (mago)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una statuetta dell'incantatore tempestata di gemme, del valore di 1.500 mo o più)

Durata: 10 giorni

L'incantatore sceglie un incantesimo di livello pari o inferiore a 5 che sia in grado di lanciare, che abbia un tempo di lancio di un'azione e che possa avere come bersaglio l'incantatore stesso. Lancia l'incantesimo, chiamato incantesimo contingente,

come parte del lancio di *contingenza*, consumando gli slot incantesimo per entrambi. L'incantesimo contingente, tuttavia, non ha effetto finché non si verificano determinati inneschi che l'incantatore descrive nel momento in cui lancia i due incantesimi. Per esempio, un lancio di *contingenza* con *respirare sott'acqua* potrebbe stabilire che *respirare sott'acqua* avrà effetto quando l'incantatore sarà sommerso nell'acqua o in un liquido simile.

Che l'incantatore lo desideri o meno, l'incantesimo contingente ha effetto nel momento in cui gli inneschi vengono soddisfatti per la prima volta, poi *contingenza* termina.

L'incantesimo contingente ha effetto solamente sull'incantatore, nonostante normalmente possa essere lanciato su altri bersagli. L'incantatore può utilizzare un solo incantesimo *contingenza* alla volta. Se l'incantatore lancia nuovamente questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo *contingenza* su di sé termina. Inoltre, *contingenza* termina qualora la sua componente materiale non si trovi sulla persona dell'incantatore.

Controincantesimo

Abiurazione di 3° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: reazione, che l'incantatore può effettuare quando vede una creatura entro 18 metri da lui lanciare un incantesimo con componenti verbali, somatiche o materiali

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: istantanea

L'incantatore tenta di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo. La creatura effettua un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, l'incantesimo si dissolve senza alcun effetto e l'azione, azione bonus o reazione utilizzata per lanciarlo viene sprecata. Se l'incantesimo è stato lanciato usando uno slot incantesimo, lo slot non viene consumato.

Controllare acqua

Trasmutazione di 4° livello (chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una miscela di acqua e polvere)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore controlla una massa d'acqua all'interno di un'area a sua scelta, con un volume massimo pari a un cubo con spigolo di 30 metri, usando uno dei seguenti effetti. Come azione di Magia durante i suoi turni successivi, può ripetere il medesimo effetto o sceglierne uno differente.

Devviare la corrente. L'incantatore fa in modo che l'acqua corrente nell'area si muova in una direzione scelta da lui, anche se l'acqua deve risalire

ostacoli e pareti o scorrere in altre direzioni inverosimili. L'acqua nell'area si muove secondo le indicazioni dell'incantatore, ma una volta superata l'area dell'incantesimo, riprende il suo corso in base al terreno. L'acqua continua a scorrere nella direzione scelta fino al termine dell'incantesimo o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso.

Gorgo. L'incantatore crea un gorgo al centro dell'area, che deve essere di almeno 15 metri per lato e 7,5 metri di profondità. Il gorgo permane finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso o fino al termine dell'incantesimo. Il gorgo è alto 7,5 metri e ampio 1,5 metri alla base e fino a 15 metri alla sommità. Qualsiasi creatura nell'acqua ed entro 7,5 metri dal gorgo viene trascinata per 3 metri verso di esso. Quando una creatura viene trascinata nel gorgo per la prima volta in un turno o vi finisce il suo turno, effettua un tiro salvezza su Forza. In caso di fallimento, la creatura subisce 2d8 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura può nuotare via dal gorgo solo se prima effettua un'azione per allontanarsi e supera una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo dell'incantatore.

Il livello dell'acqua rimane elevato fino al termine dell'incantesimo o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Se questo effetto produce un'onda, questa si ripete all'inizio del turno successivo dell'incantatore finché l'effetto di inondazione permane.

Inondazione. L'incantatore fa in modo che il livello di tutta l'acqua ferma dell'area si alzi di un massimo di 6 metri. Se l'incantatore sceglie un'area all'interno di un grande specchio d'acqua, genera invece un'onda alta 6 metri che da una parte dell'area si infrange sull'altra. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore sul percorso dell'onda viene trascinato dall'altra parte dell'area e ha una probabilità del 25% di capovolgersi.

Separare le acque. L'incantatore fa in modo che l'acqua presente nell'area si separi, creando un canale che si estende per tutta l'area dell'incantesimo; le acque divise formano un muro su entrambi i lati. Il canale permane fino al termine dell'incantesimo o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso. L'acqua poi riempie lentamente il canale nel corso del round successivo, finché il livello normale dell'acqua non viene ripristinato.

Controllare tempo atmosferico

Trasmutazione di 8° livello (chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (incenso bruciato)

Durata: concentrazione, fino a 8 ore

L'incantatore assume il controllo del tempo atmosferico entro 7,5 chilometri per la durata dell'incantesimo, che dev'essere lanciato in un luogo all'aperto. L'incantesimo termina anticipatamente se l'incantatore si sposta in un luogo chiuso.

Quando lancia un incantesimo, l'incantatore cambia le condizioni atmosferiche attuali determinate dal GM. L'incantatore può modificare le precipitazioni, la temperatura e il vento. Occorrono 1d4 × 10 minuti perché le nuove condizioni abbiano effetto. Quando questo accade, l'incantatore le può cambiare di nuovo. Al termine dell'incantesimo, il tempo atmosferico torna alla normalità.

Quando l'incantatore modifica le condizioni atmosferiche, trova la condizione attuale nelle tabelle seguenti e la modifica di un grado, verso l'alto o verso il basso. Quando l'incantatore cambia il vento, può modificarne anche la direzione.

Precipitazioni

Grado	Condizione
1	Sereno
2	Poco nuvoloso
3	Nuvoloso o nebbia
4	Pioggia, grandine o neve
5	Pioggia torrenziale, grandinata violenta o tempesta

Temperatura

Grado	Condizione
1	Torrido
2	Caldo
3	Temperato
4	Fresco
5	Freddo
6	Gelido

Vento

Grado	Condizione
1	Calmò
2	Vento moderato
3	Vento forte
4	Burrasca
5	Tempesta

Costrizione

Ammaliamento di 5° livello (bardo, chierico, druido, mago, paladino)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 30 giorni

L'incantatore impartisce un comando verbale a una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere, ordinandole di compiere un servizio di qualche tipo o ad astenersi dal compiere un'azione o un'attività, come da lui stabilito. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane affascinato per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio

supera automaticamente il tiro se non è in grado di comprendere il comando dell'incantatore.

Mentre è affascinata, la creatura subisce 5d10 danni psichici se agisce in maniera direttamente contraria al comando dell'incantatore, subendo questi danni non più di una volta al giorno.

L'incantatore può impartire al bersaglio un comando a sua scelta, a eccezione di un'attività che ne provocherebbe la morte certa: se impartisce un comando suicida, l'incantesimo termina.

Un incantesimo *desiderio*, *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* è in grado di porre fine all'incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Se l'incantatore usa uno slot incantesimo di 7° o 8° livello, la durata diventa 365 giorni. Se l'incantatore usa uno slot incantesimo di 9° livello, l'incantesimo dura finché uno degli incantesimi menzionati sopra non vi pone fine.

Creare cibo e acqua

Evocazione di 3° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore crea 22,5 chili di cibo e 120 litri d'acqua fresca sul terreno o all'interno di un contenitore entro gittata, utili per tenere lontani i rischi di malnutrizione e disidratazione. Il cibo è insipido ma nutriente e assomiglia a un alimento a scelta dell'incantatore; l'acqua è pulita. Il cibo marcisce dopo 24 ore se non viene consumato.

Creare non morti

Necromanzia di 6° livello (chierico, mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (una pietra onice nera del valore di 150 mo o più per ogni cadavere)

Durata: istantanea

L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo di notte, scegliendo fino a tre cadaveri umanoidi di taglia Media o Piccola entro gittata. Ognuno di loro diventa un **ghoul** sotto il controllo dell'incantatore (vedi il "Mostri" per la scheda delle statistiche).

Come azione bonus a ogni suo turno, l'incantatore può comandare mentalmente qualsiasi creatura animata con questo incantesimo, a patto che la creatura si trovi entro 36 metri da lui (se controlla varie creature, l'incantatore può comandarne più di una allo stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna di loro). L'incantatore decide quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà nel suo turno successivo, oppure può impartirle un comando generale, come restare a guardia di un determinato luogo. Se invece non

impartisce alcun comando, la creatura effettua l'azione Schivata e si sposta solo per evitare di subire danni. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continua a seguirlo finché non ha portato a termine il compito.

La creatura rimane sotto il controllo dell'incantatore per 24 ore, passate le quali smette di obbedire a qualsiasi comando ulteriore. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, l'incantatore deve lanciare questo incantesimo su di essa prima che l'attuale periodo di 24 ore termini. Questo uso dell'incantesimo gli permette di ristabilire il controllo su un massimo di tre creature da lui animate tramite questo incantesimo, anziché animarne di nuove.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Se l'incantatore usa uno slot incantesimo di 7° livello, può animare o ristabilire il controllo su quattro **ghoul**. Se l'incantatore usa uno slot incantesimo di 8° livello, può animare o ristabilire il controllo su cinque **ghoul**, o due **ghast** o **wight**. Se l'incantatore usa uno slot incantesimo di 9° livello, può animare o ristabilire il controllo su sei **ghoul**, tre **ghast** o **wight**, o due **mummie**. Vedi "Mostri" per le relative schede delle statistiche.

Creare o distruggere acqua

Trasmutazione di 1° livello (chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una miscela di acqua e sabbia)

Durata: istantanea

L'incantatore esegue una delle seguenti azioni:

Creare acqua. L'incantatore crea fino a 40 litri d'acqua pulita in un contenitore aperto entro gittata. In alternativa, l'acqua cade sotto forma di pioggia in un cubo con spigolo di 9 metri entro gittata, estinguendo le fiamme presenti nell'area.

Distruggere acqua. L'incantatore distrugge fino a 40 litri d'acqua in un contenitore aperto entro gittata. In alternativa, distrugge la nebbia presente in un cubo con spigolo di 9 metri entro gittata.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore crea o distrugge 40 litri aggiuntivi d'acqua, oppure la grandezza del cubo aumenta di 1,5 metri per spigolo, per ogni slot di livello superiore al 1°.

Creazione

Illusione di 5° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pennello)

Durata: speciale

L'incantatore attrae a sé dei filamenti di sostanza d'ombra dalla Coltre Oscura per creare un oggetto entro gittata. L'oggetto può essere di materia vegetale (tessuti, corda, legno o materiali simili) o di materia minerale (pietra, cristallo, metallo o materiali simili). L'oggetto non dev'essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri e deve avere una forma ed essere un materiale che l'incantatore ha già visto.

La durata dell'incantesimo dipende dal materiale dell'oggetto, come indicato nella tabella Materiali. se l'oggetto è composto da vari materiali, si usa la durata più breve. Usare un qualsiasi oggetto creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo ne provoca il fallimento.

Materiali

Materiale	Durata
Materia vegetale	24 ore
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithral	1 minuto

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Il cubo aumenta di 1,5 metri per spigolo per ogni slot di livello superiore al 5°.

Crescita di spine

Trasmutazione di 2° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (sette spine)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Spine e spuntoni nascono dal terreno in una sfera del raggio di 6 metri, centrata su un punto entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area o si muove al suo interno, subisce 2d4 danni perforanti ogni 1,5 metri di movimento.

La trasformazione del terreno è mimetizzata in modo da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non stesse osservando l'area al momento del lancio dell'incantesimo deve effettuare un'azione di Ricerca e superare una prova di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo per riconoscere la pericolosità del terreno prima di entrarvi.

Crescita vegetale

Trasmutazione di 3° livello (bardo, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione (Groviglio) o 8 ore (Fertilità)

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Questo incantesimo incanala vitalità nei vegetali. Il tempo di lancio utilizzato dall'incantatore determina l'effetto che ha l'incantesimo tra i due descritti di seguito: Groviglio o Fertilità.

Groviglio. L'incantatore sceglie un punto entro gittata e tutti i vegetali normali entro una sfera del raggio di 30 metri centrata su quel punto crescono rigogliosamente fino a formare un groviglio. Una creatura che si muove attraverso quell'area deve usare 1,2 metri di movimento per ogni 30 centimetri di cui si muove. L'incantatore può escludere dall'influenza dell'incantesimo una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area scelta.

Fertilità. Tutti i vegetali entro un raggio di 750 metri centrato in un punto entro gittata cresceranno rigogliosamente per 365 giorni e al momento del raccolto produrranno il doppio del cibo normale. I vegetali possono beneficiare di *crescita vegetale* solo una volta all'anno.

Cura ferite

Abiurazione di 1° livello (bardo, chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a 2d8 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La guarigione aumenta di 2d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Cura ferite di massa

Abiurazione di 5° livello (bardo, chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Un'ondata di energia curativa si sprigiona da un punto entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere. L'incantatore sceglie fino a sei creature in una sfera di 9 metri di raggio centrata su quel punto: ogni bersaglio recupera una quantità di punti ferita pari a 5d8 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Danza irresistibile

Ammaliamento di 6° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di successo, il bersaglio danza comicamente fino al termine del proprio turno successivo, durante il quale deve spendere tutto il suo movimento danzando sul posto.

Se il bersaglio fallisce il tiro, diventa affascinato per la durata dell'incantesimo. Mentre è affascinato, il bersaglio danza comicamente, deve spendere tutto il suo movimento danzando sul posto, subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza e ai tiri per colpire, e le altre creature dispongono di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso. In ognuno dei suoi turni, il bersaglio può effettuare un'azione per riprendere il controllo di sé e ripetere il tiro salvezza. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Dardo di fuoco

Trucchetto di Invocazione (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore scaglia una scintilla di fuoco verso una creatura o un oggetto situato entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco se non indossato o trasportato in quel momento.

Trucchetto potenziato. I danni aumentano di 1d10 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

Dardo incantato

Invocazione di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore crea tre dardi lucenti di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura a scelta dell'incantatore situata entro gittata che egli è in grado di vedere. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e l'incantatore può dirigerli per colpire una o più creature.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 1°.

Dardo tracciante

Invocazione di 1° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

L'incantatore scaglia un lampo di luce verso una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, esso subisce 4d6 danni radiosi, e il successivo tiro per colpire effettuato contro il bersaglio prima del termine del turno successivo dell'incantatore dispone di vantaggio.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Deflagrazione occulta

Trucchetto di Invocazione (warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore scaglia un raggio di energia crepitante, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro una creatura o un oggetto entro gittata. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Trucchetto potenziato. L'incantesimo crea due raggi al 5° livello, tre raggi all'11° livello e quattro raggi al 17° livello. L'incantatore può indirizzare i raggi contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, effettuando un tiro per colpire separato per ogni raggio.

Desiderio

Evocazione di 9° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: istantanea

Desiderio è l'incantesimo più potente che un mortale sia in grado di lanciare. Gli basta parlare a voce alta per alterare l'essenza stessa della realtà.

L'uso base di questo incantesimo è riprodurre un qualsiasi altro incantesimo di livello pari o inferiore all'8°. Utilizzandolo in questo modo, non è necessario soddisfare particolari requisiti per lanciarlo e non servono costose componenti: l'incantesimo ha semplicemente effetto.

In alternativa, l'incantatore può creare uno dei seguenti effetti a sua scelta:

Creazione di un oggetto. L'incantatore crea un oggetto del valore massimo di 25.000 mo che non sia un oggetto magico e che non misuri più di 90 metri in ogni dimensione. L'oggetto si materializza a terra in uno spazio libero che l'incantatore è in grado di vedere.

Salute istantanea. L'incantatore consente a sé e un massimo di venti creature che egli è in grado di vedere di recuperare tutti i punti ferita e pone

fine a tutti gli effetti su di loro come descritto nell'incantesimo *ristorare superiore*.

Resistenza. L'incantatore conferisce a un massimo di dieci creature che egli è in grado di vedere resistenza a un tipo di danno a sua scelta. La resistenza conferita è permanente.

Immunità a un incantesimo. L'incantatore conferisce a un massimo di dieci creature che egli è in grado di vedere immunità a un singolo incantesimo o un altro effetto magico per 8 ore.

Apprendimento improvviso. L'incantatore sostituisce uno dei suoi talenti con un altro di cui soddisfa i requisiti, perdendo tutti i benefici di quello precedente e ottenendo quelli del nuovo talento. Non è possibile sostituirne uno che è un prerequisito per altri talenti o caratteristiche del personaggio.

Ripetizione del tiro. L'incantatore annulla un singolo evento recente imponendo la ripetizione di un qualsiasi tiro effettuato entro l'ultimo round (incluso il suo ultimo turno). La realtà viene rimodellata e si adatta al nuovo risultato. Per esempio, un incantesimo *desiderio* potrebbe annullare un tiro salvezza fallito da un alleato o il colpo critico inferto da un avversario. L'incantatore può imporre che il tiro ripetuto sia effettuato con vantaggio o svantaggio e poi può scegliere se usare il tiro ripetuto o il tiro originale.

Riplasmazione della realtà. L'incantatore potrebbe desiderare qualcosa che non è incluso negli altri effetti elencati. Per farlo, deve dichiarare il suo desiderio al GM nel modo più preciso possibile. Il GM ha la massima libertà di decidere cosa accade in questi casi: più potente è il desiderio, maggiori sono le probabilità che qualcosa vada storto. L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, l'effetto desiderato potrebbe avverarsi solo in parte o l'incantatore potrebbe subire conseguenze inaspettate come risultato della formulazione del desiderio. Per esempio, se desidera che un suo nemico sia morto, potrebbe essere trascinato nel futuro fino al momento in cui quel nemico non è più in vita, venendo a tutti gli effetti rimosso dal gioco. Analogamente, se desidera un manufatto o un oggetto magico leggendario, potrebbe essere trasportato istantaneamente in presenza del suo attuale proprietario. Se il desiderio viene esaudito e i suoi effetti hanno conseguenze per un'intera comunità, regione o per tutto il mondo, l'incantatore potrebbe attirare l'attenzione di potenti nemici. Se invece potrebbe avere effetti su una divinità, i suoi servi divini potrebbero intervenire all'istante per impedirlo o incoraggiare l'incantatore a formularlo in un modo preciso. Se dovesse disfare il multiverso stesso, il desiderio fallisce.

La tensione provocata dal lancio di *desiderio* per produrre un qualsiasi effetto diverso dalla duplicazione di un altro incantesimo debilita l'incantatore. Dopo aver sopportato quella tensione, ogni volta che l'incantatore lancia un incantesimo prima di avere completato un riposo lungo, subisce 1d10 danni necrotici per livello di quell'incantesimo. Questi danni non possono essere ridotti o prevenuti in alcun modo. Inoltre, il punteggio di Forza dell'incantatore scende a 3 per 2d4 giorni. Per ognuno di quei giorni trascorso a riposare e a non fare nulla fuorché attività poco impegnative, il tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Esiste infine una probabilità del 33% che l'incantatore non sia più in grado di lanciare *desiderio*, se non riesce a reggere la tensione.

Destriero fantomatico

Illusione di 3° livello (mago)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una creatura di taglia Grande, simile a un cavallo quasi reale, compare sul terreno in uno spazio libero entro gittata a scelta dell'incantatore. L'incantatore sceglie l'aspetto della creatura, che è dotata di sella, morso e briglie. Qualsiasi equipaggiamento creato dall'incantesimo svanisce in uno sbuffo di fumo se trasportato a più di 3 metri dal destriero.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore o una creatura a sua scelta può cavalcare il destriero, che usa la scheda delle statistiche del **cavallo da galoppo** (vedi "Mostri"), ma ha una velocità di 30 metri e può percorrere 20 chilometri in un'ora. Al termine dell'incantesimo, la cavalcatura svanisce gradualmente, dando al suo cavaliere 1 minuto per smontare. L'incantesimo termina in anticipo se la cavalcatura subisce danni.

Disco fluttuante

Evocazione di 1° livello (mago)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea un piano circolare e orizzontale di forza del diametro di 90 centimetri e spessore di 2,5 centimetri, che fluttua 90 centimetri sopra il terreno in uno spazio libero a scelta dell'incantatore entro gittata e che egli è in grado di vedere. Questo disco permane per la durata dell'incantesimo e può sostenere fino a 250 kg. Se si aggiunge ulteriore peso, l'incantesimo termina e tutto ciò che si trovava sul disco precipita a terra.

Il disco rimane immobile se l'incantatore si trova entro 6 metri da esso. Se l'incantatore si allontana a più di 6 metri, il disco lo segue per rimanere entro 6 metri da lui. Può muoversi sul terreno dissestato, lungo scalinate, pendii e terreni simili, ma non può superare un dislivello pari o superiore a 3 metri. Per esempio, il disco non può attraversare una fossa profonda 3 metri o uscirne se si trovasse sul fondo.

L'incantesimo termina se l'incantatore si allontana di più di 30 metri dal disco (normalmente accade perché il disco non può superare un ostacolo per seguirlo).

Disintegrazione

Trasmutazione di 6° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e della polvere)

Durata: istantanea

L'incantatore lancia un raggio verde verso un bersaglio entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto non magico o una creazione di forza magica, come un muro creato da *muro di forza*.

Una creatura bersagliata da questo incantesimo effettua un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d6 + 40 danni da forza. Se tali danni riducono i punti ferita del bersaglio a 0, la creatura, insieme a qualsiasi oggetto non magico indossi o trasporti, viene disintegrata in polvere grigia. Il bersaglio può essere rianimato solo da un incantesimo *desiderio* o *resurrezione pura*.

Questo incantesimo disintegra automaticamente un oggetto non magico di taglia Grande o inferiore, oppure una creazione di forza magica. Se il bersaglio è Enorme o superiore, questo incantesimo ne disintegra una parte pari a un cubo con spigolo di 3 metri.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 3d6 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Disorientare

Ammaliamento di 8° livello (bardo, druido, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un portachiavi senza chiavi)

Durata: istantanea

L'incantatore assale la mente di una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Intelligenza.

Se lo fallisce, il bersaglio subisce 10d12 danni psichici e non può lanciare incantesimi o eseguire l'azione di Magia. Alla fine di ogni 30 giorni, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto

svanisce. L'effetto può essere dissolto anche tramite gli incantesimi *ristorare superiore*, *guarigione* o *desiderio*.

In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Dissolvi il bene e il male

Abiurazione di 5° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (polvere d'argento e ferro)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti subiscono svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro l'incantatore. L'incantatore può terminare prematuramente l'incantesimo usando una delle funzioni speciali seguenti.

Congedo. Come azione di Magia, l'incantatore bersaglia una creatura che egli è in grado di vedere situata entro 1,5 metri da sé dei tipi sopraindicati. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma, altrimenti viene cacciata sul suo piano d'origine (se non vi si trova già). Se non si trovano già sul loro piano d'origine, i non morti vengono respinti nella Coltre Oscura e i folletti nella Selva Fatata.

Spezzare ammalimento. Come azione di Magia, l'incantatore tocca una creatura affascinata, spaventata o posseduta da una o più creature dei tipi sopraindicati. Il bersaglio non è più posseduto, affascinato o spaventato da quelle creature.

Dissolvi magie

Abiurazione di 3° livello (bardo, chierico, druido, mago, paladino, ranger, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore sceglie una creatura, un oggetto o un effetto magico situato entro gittata. Ogni incantesimo di 3° livello o inferiore presente sul bersaglio termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore presente sul bersaglio, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore (CD 10 più il livello di quell'incantesimo). Se la prova viene superata, l'incantesimo termina.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore termina automaticamente un incantesimo sul bersaglio se il livello di quell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

Dito della morte

Necromanzia di 7° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore scatena un'ondata di energia negativa contro una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 7d8 + 30 danni necrotici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

All'inizio del turno successivo dell'incantatore, un umanoide ucciso da questo incantesimo si rianima come uno **zombi** (vedi "Mostri") che segue gli ordini verbali dell'incantatore.

Divinazione

Divinazione di 4° livello (chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (incenso del valore di 25 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

Questo incantesimo mette in contatto l'incantatore con una divinità o con un servitore della divinità. L'incantatore pone una sola domanda relativa a uno specifico obiettivo, evento o attività che si verificherà entro 7 giorni. Il GM fornisce una risposta onesta, che può essere una breve frase o una rima enigmatica. L'incantesimo non tiene conto delle circostanze che potrebbero modificare la risposta, come il lancio di altri incantesimi.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo più volte prima di completare un riposo lungo, esiste una probabilità cumulativa del 25% di non ottenere risposta per ogni lancio dopo il primo.

Dominare bestie

Ammaliamento di 4° livello (druido, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una bestia entro gittata e che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa affascinato per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio dispone di vantaggio al tiro salvezza se l'incantatore o i suoi alleati stanno combattendo contro di essa. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, ripete il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto svanisce.

L'incantatore ha un legame telepatico con il bersaglio affascinato mentre i due si trovano sullo stesso piano di esistenza. Nel proprio turno, l'incantatore

può utilizzare questo legame per impartire comandi al bersaglio (nessuna azione richiesta), come ad esempio "attacca quella creatura", "spostati lì", o "recupera quell'oggetto". Il bersaglio fa del suo meglio per obbedire nel suo turno. Se porta a termine un ordine e non riceve ulteriori istruzioni dall'incantatore, agisce e si muove a suo piacimento, concentrandosi sulla propria incolumità.

L'incantatore può comandare al bersaglio di effettuare una reazione, ma per farlo dovrà utilizzare la propria reazione.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello

superiore. La concentrazione dell'incantatore può durare più a lungo utilizzando uno slot incantesimo di 5° livello (fino a 10 minuti), di 6° livello (fino a 1 ora) o di 7° livello o superiore (fino a 8 ore).

Dominare mostri

Ammaliamento di 8° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura entro gittata e che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa affascinato per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio dispone di vantaggio al tiro salvezza se l'incantatore o i suoi alleati stanno combattendo contro di essa. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, ripete il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto svanisce.

L'incantatore ha un legame telepatico con il bersaglio affascinato mentre i due si trovano sullo stesso piano di esistenza. Nel proprio turno, l'incantatore può utilizzare questo legame per impartire comandi al bersaglio (nessuna azione richiesta), come ad esempio "attacca quella creatura", "spostati lì", o "recupera quell'oggetto". Il bersaglio fa del suo meglio per obbedire nel suo turno. Se porta a termine un ordine e non riceve ulteriori istruzioni dall'incantatore, agisce e si muove a suo piacimento, concentrandosi sulla propria incolumità.

L'incantatore può comandare al bersaglio di effettuare una reazione, ma per farlo dovrà utilizzare la propria reazione.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello

superiore. La concentrazione dell'incantatore può durare più a lungo usando uno slot incantesimo di 9° livello (fino a 8 ore).

Dominare persone

Ammaliamento di 5° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Un umanoide entro gittata e che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa affascinato per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio dispone di vantaggio al tiro salvezza se l'incantatore o i suoi alleati stanno combattendo contro di essa. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, ripete il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto svanisce.

L'incantatore ha un legame telepatico con il bersaglio affascinato mentre i due si trovano sullo stesso piano di esistenza. Nel proprio turno, l'incantatore può utilizzare questo legame per impartire comandi al bersaglio (nessuna azione richiesta), come ad esempio "attacca quella creatura", "spostati lì", o "recupera quell'oggetto". Il bersaglio fa del suo meglio per obbedire nel suo turno. Se porta a termine un ordine e non riceve ulteriori istruzioni dall'incantatore, agisce e si muove a suo piacimento, concentrandosi sulla propria incolumità.

L'incantatore può comandare al bersaglio di effettuare una reazione, ma per farlo dovrà utilizzare la propria reazione.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La concentrazione dell'incantatore può durare più a lungo utilizzando uno slot incantesimo di 6° livello (fino a 10 minuti), di 7° livello (fino a 1 ora) o di 8° livello o superiore (fino a 8 ore).

Elementalismo

Trucchetto di Trasmutazione (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore esercita il suo controllo sugli elementi, creando uno dei seguenti effetti entro gittata.

Richiamo del fuoco. Nell'area di un cubo con spigolo di 1,5 metri, l'incantatore crea una piccola nube di braci non incandescenti, colorate e che emettono fumo e un odore particolare. L'incantatore sceglie il colore e l'odore delle braci, che si possono usare per accendere candele, torce o lampade in quell'area. L'odore del fumo permane per 1 minuto.

Richiamo dell'acqua. L'incantatore crea uno spruzzo d'acqua fresca nebulizzata che inumidisce leggermente le creature e gli oggetti all'interno di un cubo con spigolo di 1,5 metri. In alternativa, crea 1 coppa di acqua pulita da riversare all'interno di un contenitore aperto o su una superficie; l'acqua evapora dopo 1 minuto.

Richiamo dell'aria. Nell'area di un cubo con spigolo di 1,5 metri, l'incantatore crea una brezza in grado di far svolazzare i tessuti, sollevare la polvere, far oscillare le foglie e chiudere porte e persiane aperte. Se le porte e le persiane sono tenute aperte da qualcuno, l'incantesimo non ha effetto su di esse.

Richiamo della terra. L'incantatore crea un sottile velo di polvere o sabbia che ricopre le superfici di un'area di 1,5 metri per lato, oppure fa comparire una singola parola scritta nella sua calligrafia su un lembo di terra o un letto di sabbia.

Scolpire elementi. L'incantatore fa in modo che un elemento a sua scelta tra terra, sabbia, fuoco, fumo, nebbia o acqua (in una quantità tale da poter essere contenuto in un cubo con spigolo di 30 centimetri) assuma una forma rozza (come quella di una creatura) per 1 ora.

Eroismo

Ammaliamento di 1° livello (bardo, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura consenziente toccata dall'incantatore è animata da grande coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune alla condizione spaventato e all'inizio di ogni suo turno ottiene una quantità di punti ferita temporanei pari al modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Esilio

Abiurazione di 4° livello (chierico, mago, paladino, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pentacolo)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Carisma o essere trasportata in un semipiano sicuro per la durata dell'incantesimo. Mentre si trova lì, il bersaglio è incapacitato. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio riappare nello spazio in cui si trovava prima del lancio o, se è occupato, nello spazio libero più vicino.

Se l'incantesimo sul bersaglio dura 1 minuto, il bersaglio non fa ritorno se è un'aberrazione, un celestiale, un elementale, un folletto o un immondo. In questo caso, viene trasportato in un luogo casuale di un piano (a scelta del GM) associato al tipo di creatura di cui fa parte.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 4°.

Esplosione solare

Invocazione di 8° livello (chierico, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di pietra di sole)

Durata: istantanea

Una radiosa luce solare splende in una sfera del raggio di 18 metri, centrata su un punto entro gittata a scelta dell'incantatore. Ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 12d6 danni radiosi e rimane accecata per 1 minuto, mentre se lo supera subisce solo la metà dei danni.

Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza su Costituzione al termine di ogni suo turno, facendone svanire l'effetto in caso di successo.

Questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità nell'area creata da un incantesimo.

Estasiare

Ammaliamento di 2° livello (bardo, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore pronuncia una sequenza di parole disorientante, costringendo le creature da lui scelte entro gittata e che egli è in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se l'incantatore o i suoi compagni stanno combattendo contro una creatura, quella supera automaticamente questo tiro salvezza. In caso di fallimento, il bersaglio subisce una penalità di -10 alle prove di Saggezza (Percezione) e alla Percezione passiva fino al termine dell'incantesimo.

Evoca animali

Evocazione di 3° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca degli spiriti della natura che appaiono come un branco Grande di animali spettrali e intangibili in uno spazio libero entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere. Il branco permane per la durata dell'incantesimo e l'incantatore può scegliere la forma animale assunta dagli spiriti, per esempio lupi, serpenti o uccelli.

Mentre si trova entro 1,5 metri dal branco, l'incantatore dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e, quando si muove nel suo turno, può

spostare anche il branco fino a 9 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere.

Ogni volta che il branco si muove entro 3 metri da una creatura che l'incantatore è in grado di vedere e ogni volta che una creatura che l'incantatore è in grado di vedere entra in uno spazio entro 3 metri dal branco o vi termina il suo turno, l'incantatore può costringerla a effettuare un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, subisce 3d10 danni taglienti. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Evoca celestiale

Evocazione di 7° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca uno spirito dai Piani Superiori, che si manifesta come un pilastro di luce in un cilindro del raggio di 3 metri e dell'altezza di 12 metri centrato in un punto entro gittata. Per ogni creatura che l'incantatore è in grado di vedere nel cilindro, sceglie quale di queste luci brilla su di essa:

Luce curatrice. Il bersaglio recupera una quantità di punti ferita pari a 4d12 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Luce ustionante. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 6d12 danni radiosi in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Fino al termine dell'incantesimo, una luce intensa riempie il cilindro e, quando l'incantatore si muove nel suo turno, può spostare anche il cilindro fino a 9 metri.

Ogni volta che il cilindro si muove nello spazio di una creatura che l'incantatore è in grado di vedere e ogni volta che una creatura che l'incantatore è in grado di vedere entra nel cilindro o vi termina il suo turno, l'incantatore può immergerla in una di queste luci. Una creatura può essere influenzata da questo incantesimo solo una volta per turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni e la guarigione aumentano di 1d12 per ogni slot di livello superiore al 7°.

Evoca creature boschive

Evocazione di 4° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca degli spiriti della natura che gli fluttuano attorno in un'emanazione di 3 metri per la durata dell'incantesimo. Ogni volta che l'emanazione entra nello spazio di una creatura che l'incantatore è in grado di vedere e ogni volta che una creatura che l'incantatore è in grado di vedere entra nell'emanazione o vi termina il suo turno, l'incantatore può costringerla a effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, subisce 5d8 danni da forza, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Inoltre, per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare l'azione di Disimpegno come azione bonus.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Evoca elementale

Evocazione di 5° livello (druido, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore può evocare uno spirito intangibile di taglia Grande dai Piani Elementali che appare in uno spazio libero entro gittata. L'incantatore sceglie l'elemento dello spirito, che ne determina il tipo di danno: aria (fulmine), terra (tuono), fuoco (fuoco) o acqua (freddo). Lo spirito permane per la durata dell'incantesimo.

Ogni volta che una creatura che l'incantatore è in grado di vedere entra nello spazio dello spirito o inizia il suo turno entro un raggio di 1,5 metri da esso, l'incantatore può costringerla a effettuare un tiro salvezza su Destrezza, a patto che lo spirito non stia trattenendo una creatura. In caso di fallimento, il bersaglio subisce 8d8 danni del tipo dello spirito, e il bersaglio è trattenuto fino al termine dell'incantesimo. All'inizio di ogni suo turno, il bersaglio trattenuto ripete il tiro. In caso di fallimento, il bersaglio subisce 4d8 danni del tipo determinato dallo spirito. In caso di successo, il bersaglio non è più trattenuto dallo spirito.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Evoca elementali minori

Evocazione di 4° livello (druido, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca degli spiriti dai Piani Elementali che gli fluttuano attorno in un'emanazione di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, ogni attacco effettuato dall'incantatore infligge 2d8 danni extra quando colpisce una creatura nell'emanazione. I danni inflitti sono da acido, freddo, fuoco o fulmine (a scelta dell'incantatore quando effettua l'attacco).

Inoltre, il terreno all'interno dell'emanazione diventa terreno difficile per i nemici.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Evoca folletto

Evocazione di 6° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca uno spirito di taglia Media dalla Selva Fatata in uno spazio libero entro gittata che egli è in grado di vedere. Lo spirito permane per la durata dell'incantesimo e ha le sembianze di una creatura fatata a scelta dell'incantatore. Quando lo spirito appare, l'incantatore può effettuare un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dallo spirito. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce danni psichici pari a 3d12 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore. Inoltre, il bersaglio è spaventato fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore, con l'incantatore e lo spirito come fonti della sua paura.

Come azione bonus nei suoi turni successivi, l'incantatore può teletrasportare lo spirito in uno spazio libero che è in grado di vedere, a una distanza massima di 9 metri dal punto in cui si trovava prima, ed effettuare l'attacco contro una creatura entro 1,5 metri dallo spirito.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d12 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Evocazioni istantanee

Evocazione di 6° livello (mago)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1.000 mo o più)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore tocca lo zaffiro utilizzato per lanciare l'incantesimo e un oggetto del peso pari o inferiore a 5 kg e la cui dimensione più lunga sia pari o inferiore a 1,8 metri. L'incantesimo imprime un

marchio invisibile su quell'oggetto e traccia in modo invisibile il nome dell'oggetto sullo zaffiro. Ogni volta che l'incantatore lancia questo incantesimo, deve utilizzare uno zaffiro diverso.

Successivamente, l'incantatore può effettuare un'azione di Magia per pronunciare il nome dell'oggetto e distruggere lo zaffiro. L'oggetto appare immediatamente nella mano dell'incantatore, a prescindere dalle distanze fisiche o planari e l'incantesimo termina.

Se un'altra creatura impugna o trasporta l'oggetto, la distruzione dello zaffiro non comporta l'apparizione dell'oggetto, ma l'incantatore apprende invece chi è la creatura in suo possesso e l'ubicazione attuale.

Fabbricare

Trasmutazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore converte materie prime in prodotti dello stesso materiale. Per esempio, può fabbricare un ponte di legno da una catasta di tronchi, una corda da un groviglio di canapa o abiti da lino o lana.

L'incantatore sceglie materie prime entro gittata che egli è in grado di vedere e, qualora ne possenga una quantità sufficiente, può fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (contenuto in un cubo con spigolo di 3 metri o in otto cubi con spigolo di 1,5 metri collegati tra loro). Tuttavia, se l'incantatore lavora con metallo, pietra o un'altra sostanza minerale, l'oggetto fabbricato potrà essere al massimo di taglia Media (contenuto in un cubo con spigolo di 1,5 metri). La qualità degli oggetti realizzati è basata sulla qualità delle materie prime.

Questo incantesimo non può creare creature o oggetti magici. Inoltre, l'incantatore non può utilizzarlo per creare oggetti che richiedono un alto grado di precisione, come armi o armature, a meno che non possenga competenza con il tipo di strumenti da artigiano usati per realizzare tali oggetti.

Faro di speranza

Abiurazione di 3° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, ogni bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Saggezza, ai tiri salvezza contro morte

e recupera il numero massimo di punti ferita possibile da qualsiasi guarigione.

Fatale

Illusione di 9° livello (mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di creare orrori illusori nella mente degli avversari. Ogni creatura a sua scelta all'interno di una sfera con raggio di 9 metri, centrata su un punto entro gittata, effettua un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, il bersaglio subisce 10d10 danni psichici ed è spaventato per la durata dell'incantesimo. Se invece lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Un bersaglio spaventato effettua un tiro salvezza su Saggezza alla fine di ogni suo turno. In caso di fallimento, subisce 5d10 danni psichici, mentre in caso di successo l'incantesimo termina.

Favore divino

Trasmutazione di 1° livello (paladino)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Fino al termine dell'incantesimo, i suoi attacchi con le armi infliggono 1d4 danni radiosi extra se il colpo va a segno.

Ferire

Necromanzia di 6° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore scatena una malattia virulenta su una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 14d6 danni necrotici, e i suoi punti ferita massimi vengono ridotti di una quantità pari ai danni necrotici subiti, mentre se lo supera, subisce solo la metà dei danni. Questo incantesimo non può ridurre i punti ferita massimi del bersaglio a meno di 1.

Fermare il tempo

Trasmutazione di 9° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore interrompe brevemente lo scorrere nel tempo per tutti tranne che per se stesso.

Per le altre creature il tempo non passa, mentre l'incantatore effettua 1d4 + 1 turni consecutivamente, nel corso dei quali può usare azioni e muoversi normalmente.

Questo incantesimo termina se una delle azioni usate o qualsiasi effetto creato dall'incantatore nel corso della sua durata influenza una creatura diversa da lui o un oggetto indossato o trasportato da qualcuno diverso da lui. Termina inoltre se l'incantatore si muove in un luogo a più di 300 metri dal punto in cui ha lanciato l'incantesimo.

Fiamma perenne

Invocazione di 2° livello (chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 50 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto

Una fiamma si sprigiona da un oggetto toccato dall'incantatore. L'effetto proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. L'effetto è quello di una fiamma comune, ma non genera calore e non utilizza combustibile. La fiamma può essere coperta o nascosta, ma non soffocata o estinta.

Fiamma sacra

Trucchetto di Invocazione (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Un bagliore simile a una fiamma discende su una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni radiosi. Per questo tiro salvezza, il bersaglio non trae beneficio dalla mezza copertura o dai tre quarti di copertura.

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

Fiotto acido

Trucchetto di Invocazione (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore crea una bolla di acido in un punto entro gittata, dove la bolla esplode in una sfera del raggio di 1,5 metri. Ogni creatura all'interno della sfera deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d6 danni da acido.

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

Folata di vento

Invocazione di 2° livello (druido, ranger, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un seme di legume)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una linea di vento forte lunga 18 metri e ampia 3 metri viene indirizzata dall'incantatore in una direzione a sua scelta per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura sulla linea deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti viene spinta per 4,5 metri lontano dall'incantatore nella direzione della linea. Una creatura che termina il suo turno sulla linea deve effettuare lo stesso tiro salvezza.

Qualsiasi creatura sulla linea deve usare 60 centimetri di movimento per ogni 30 centimetri percorsi per avvicinarsi all'incantatore.

La folata può disperdere gas o vapore e spegne candele e simili fiamme non protette nell'area. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, tremolano e hanno il 50% di possibilità di spegnersi.

Come azione bonus nei suoi turni successivi, l'incantatore può modificare la direzione in cui indirizzare la linea.

Fondersi nella pietra

Trasmutazione di 3° livello (chierico, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

L'incantatore entra in un oggetto o in una superficie di pietra sufficientemente grande da contenere il suo corpo, fondendosi con esso insieme al suo equipaggiamento per la durata dell'incantesimo. Per farlo, l'incantatore deve toccare la pietra, e nulla della sua presenza rimane visibile o individuabile da qualsiasi senso non magico.

Mentre è fuso nella pietra, l'incantatore non può vedere ciò che accade al di fuori e subisce svantaggio in qualsiasi prova di Saggezza (Percezione) effettuata per udire i suoni all'esterno. Rimane tuttavia cosciente del passare del tempo e può lanciare incantesimi su di sé. L'incantatore può usare 1,5 metri del suo movimento per uscire dalla pietra nel punto in cui è entrato, ponendo fine all'incantesimo; altrimenti, non può muoversi.

Eventuali danni fisici minori inflitti alla pietra non danneggiano l'incantatore, ma una distruzione parziale o un'alterazione nella forma (al punto da non contenerne più il corpo) provoca l'espulsione

dell'incantatore, infliggendogli 6d6 danni da forza. La completa distruzione della pietra (o la sua trasmutazione in una sostanza differente) provoca l'espulsione dell'incantatore e gli infligge 50 danni da forza. Se l'incantatore viene espulso, cade a terra prono nello spazio libero più vicino al punto in cui era entrato.

Forma eterea

Evocazione di 7° livello (bardo, chierico, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: Fino a 8 ore

L'incantatore mette piede nelle regioni di confine in cui il Piano Etereo si sovrappone al suo piano attuale. Rimane nel Confine Etereo per la durata dell'incantesimo. Durante questo periodo, l'incantatore può muoversi in ogni direzione. Muovendosi su o giù, ogni 30 cm di movimento gli costano 30 cm extra. L'incantatore può percepire il piano da cui proviene, che appare in scala di grigi ed è visibile solo fino a una distanza di 18 metri.

Mentre si trova sul Piano Etereo, l'incantatore può influenzare ed essere influenzato solo dalle creature, gli oggetti e gli effetti che si trovano su quel piano. Le creature che non sono presenti sul Piano Etereo non possono percepire o interagire con l'incantatore, a meno che un privilegio non dia loro la capacità per farlo.

Al termine dell'incantesimo, l'incantatore torna sul piano da cui proviene, sul punto che corrisponde al suo spazio nel Confine Etereo. Se l'incantatore appare in uno spazio occupato, viene sbalzato nello spazio libero più vicino e subisce una quantità di danni da forza pari al doppio del numero di metri di cui si è mosso.

Questo incantesimo termina all'istante se l'incantatore lo lancia mentre si trova sul Piano Etereo o su un piano non confinante, come uno dei Piani Esterni.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare fino a un massimo di tre creature consenzienti (incluso se stesso) per ogni slot di livello superiore al 7°. Al momento del lancio dell'incantesimo, le creature non devono trovarsi a più di 3 metri dall'incantatore.

Forma gassosa

Trasmutazione di 3° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di garza)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura consenziente, toccata dall'incantatore, muta forma, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta, trasformandosi in una nube fosca per la durata dell'incantesimo. L'effetto svanisce se il bersaglio scende a 0 punti ferita o se effettua un'azione di Magia per terminare l'incantesimo su di sé.

Mentre si trova in questa forma, una velocità di volo di 3 metri è l'unico metodo di movimento del bersaglio, che può fluttuare e può entrare nello spazio di un'altra creatura e occuparlo. Il bersaglio è resistente ai danni contundenti, perforanti e taglienti; è immune alla condizione prono; dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione. Il bersaglio può passare attraverso aperture strette, tuttavia tratta i liquidi come fossero superfici solide.

Il bersaglio non può parlare o manipolare oggetti e quelli che trasporta o impugna non possono essere lasciati cadere, usati o manipolati in alcun modo. Infine, il bersaglio non può attaccare o lanciare incantesimi.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 3°.

Forme animali

Trasmutazione di 8° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 24 ore

L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature consenzienti entro gittata che egli è in grado di vedere. Ogni bersaglio muta forma in una bestia Grande o Piccola a scelta, con un grado di sfida pari o inferiore a 4. L'incantatore può scegliere una forma differente per ogni bersaglio e, nei turni successivi, può effettuare un'azione di Magia per trasformare nuovamente i bersagli.

Le statistiche della bestia scelta sostituiscono le statistiche di gioco del bersaglio, il cui tipo di creatura non cambia. Inoltre, il bersaglio conserva i punti ferita, i dadi vita, il proprio allineamento, l'abilità di comunicare e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Le azioni del bersaglio sono limitate dalla forma anatomica della bestia scelta, che non può lanciare incantesimi. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma e non può essere utilizzato finché non viene assunta di nuovo la forma originale.

Il bersaglio guadagna un numero di punti ferita temporanei pari ai punti ferita della prima forma in cui viene mutato. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimasti. La trasformazione permane per la durata

dell'incantesimo o finché il bersaglio non la termina come azione bonus.

Frantumare

Invocazione di 2° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

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

Durata: istantanea

Un rumore assordante esplode da un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. Ogni creatura all'interno di una sfera di 3 metri di raggio centrata su quel punto effettua un tiro salvezza su Costituzione. In caso di fallimento, subisce 3d8 danni da tuono o la metà dei danni in caso di successo. Un costrutto subisce svantaggio al tiro salvezza.

Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova entro l'area dell'incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Freccia acida

Invocazione di 2° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (foglia di rabarbaro in polvere)

Durata: istantanea

Una freccia verde scintillante sfreccia verso un bersaglio entro gittata ed esplode in uno spruzzo di acido. L'incantatore effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido alla fine del suo turno successivo. Se il colpo manca, la freccia schizza acido sul bersaglio, infliggendo solo la metà dei danni iniziali.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni (sia iniziali che successivi) aumentano di 1d4 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Fulmine

Invocazione di 3° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo e una verga di cristallo)

Durata: istantanea

Un fulmine parte dall'incantatore in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 30 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea effettua un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fulmine, mentre se lo supera subisce la metà dei danni.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Fuorviare

Illusione di 5° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore diventa invisibile nello stesso momento in cui un suo sosia illusorio appare nel punto in cui si trova. Il sosia permane per la durata dell'incantesimo, ma l'invisibilità termina se non appena l'incantatore effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo.

Come azione di Magia, l'incantatore può muovere il sosia illusorio fino al doppio della sua velocità e farlo gesticolare, parlare e comportare nel modo che ritiene più opportuno. Il sosia è intangibile e invulnerabile.

Inoltre, l'incantatore può vedere e sentire attraverso il sosia, come se si trovasse nello stesso punto.

Gabbia di forza

Invocazione di 7° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Una prigione cubica di forza magica invisibile e immobile si materializza intorno a un'area entro gittata scelta dall'incantatore. La prigione può essere una gabbia o una struttura solida a sua scelta.

Una prigione a forma di gabbia può misurare fino a 6 metri per lato ed essere composta da sbarre di 1,25 centimetri di diametro disposte a 1,25 centimetri di distanza. Una prigione a forma di scatola chiusa può misurare fino a 3 metri per lato e crea una barriera compatta che impedisce a ogni tipo di materia di passarle attraverso e blocca qualsiasi incantesimo lanciato verso l'interno o l'esterno dell'area.

Al momento del lancio dell'incantesimo, ogni creatura completamente all'interno dell'area della gabbia è intrappolata. Le creature situate solo parzialmente all'interno dell'area o quelle di dimensioni troppo grandi per essere contenute al suo interno sono spinte lontano dal centro dell'area finché non ne fuoriescono completamente.

Una creatura all'interno della gabbia non può uscirne tramite mezzi non magici. Se la creatura prova a utilizzare il teletrasporto o il viaggio interplanare, deve prima effettuare un tiro salvezza

su Carisma. Se lo supera, la creatura può usare quella magia per uscire dalla gabbia, mentre se lo fallisce, non può uscire dalla gabbia e spreca un uso di quell'incantesimo o effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo, bloccando i viaggi eterei.

Questo incantesimo non può essere dissolto con *dissolvi magie*.

Giara magica

Necromanzia di 6° livello (mago)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una gemma, un cristallo o un reliquiario del valore di 500 mo o più)

Durata: finché non viene dissolto

Il corpo dell'incantatore cade in uno stato catatonico e la sua anima lo abbandona entrando nel contenitore utilizzato come componente materiale dell'incantesimo. Mentre la sua anima si trova all'interno del contenitore, l'incantatore è consapevole di ciò che accade intorno a lui come se si trovasse nello spazio del contenitore. L'incantatore non può muoversi o effettuare reazioni, l'unica azione che può effettuare è proiettare la propria anima fino a 30 metri fuori dal contenitore, tornando nel suo corpo (e così terminando l'incantesimo) o provando a prendere possesso di un corpo di un umanoide.

L'incantatore può tentare di possedere un qualsiasi umanoide entro 30 metri da lui che egli è in grado di vedere (tranne le creature protette da un incantesimo *protezione dal bene e dal male* o *cerchio magico*). Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Carisma. In caso di fallimento, l'anima dell'incantatore entra nel corpo del bersaglio, la cui anima viene intrappolata nel contenitore. In caso di successo, il bersaglio resiste agli sforzi dell'incantatore di possederlo e quest'ultimo non può riprovare per le 24 ore successive.

Quando l'incantatore prende possesso del corpo di una creatura, ne ha il pieno controllo. I suoi punti ferita, Dadi Vita, Forza, Destrezza, Costituzione, Velocità e sensi vengono sostituiti da quelli della creatura. Altrimenti, l'incantatore conserva le proprie statistiche di gioco.

Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire ciò che accade intorno al contenitore utilizzando i propri sensi, ma non può muoversi ed è incapacitata.

Mentre è in possesso di un corpo, l'incantatore può effettuare la sua azione di Magia per tornare nel contenitore se si trova entro 30 metri da lui, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre l'incantatore si trova al suo interno, anche la creatura muore e l'incantatore effettua un tiro salvezza su Carisma contro la CD del suo stesso incantesimo. In caso di

successo, l'incantatore torna nel contenitore, che deve tuttavia trovarsi entro 30 metri da lui; altrimenti muore.

Se il contenitore viene distrutto o l'incantesimo termina, l'anima dell'incantatore torna nel suo corpo. Tuttavia, se il suo corpo si trova a più di 30 metri da lui o se è morto, anche l'incantatore muore. Se l'anima di un'altra creatura si trova all'interno del contenitore quando viene distrutto, questa ritorna nel suo corpo, a patto che sia vivo e si trovi entro 30 metri; altrimenti, la creatura muore.

Al termine dell'incantesimo, il contenitore viene distrutto.

Glifo di interdizione

Abiurazione di 3° livello (bardo, chierico, mago)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 200 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto o innescato

L'incantatore traccia un glifo da cui, in seguito, si sprigionerà un effetto magico. Il glifo può essere tracciato su una superficie (come un tavolo o una sezione di pavimento) o, al fine di nascondere, all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro o un forziere). Il glifo può coprire un'area massima del diametro di 3 metri. Se la superficie o l'oggetto viene spostato per più di 3 metri dal punto in cui l'incantatore ha lanciato questo incantesimo, il glifo si infrange e l'incantesimo termina senza essere innescato.

Il glifo è quasi impercettibile e, per notarlo, è necessario superare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo.

Quando l'incantatore traccia il glifo, ne programma l'innescò e sceglie se si tratta di una runa esplosiva o di un glifo magico, come illustrato di seguito.

Programmare l'innescò. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore decide cosa innescò il glifo. Nel caso di glifi tracciati su una superficie, gli innescò più comuni includono: toccare o camminare su di essi, rimuovere un altro oggetto che li copre o avvicinarsi a una certa distanza da loro. Nel caso di glifi tracciati all'interno di un oggetto, gli innescò più comuni includono aprire quell'oggetto o vedere il glifo. Una volta che un glifo viene innescato, l'incantesimo termina.

L'incantatore può perfezionare l'innescò in modo che venga attivato solo da un certo tipo di creature (ad esempio, il glifo potrebbe essere programmato per influenzare le aberrazioni). L'incantatore può inoltre impostare delle condizioni per evitare di innescare il glifo, come pronunciare una specifica parola d'ordine.

Runa esplosiva. Quando attivato, il glifo esplode in una sfera di energia magica con raggio di 6 metri centrata su di esso. Ogni creatura presente nell'area effettua un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, subisce 5d8 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (a scelta dell'incantatore al momento della creazione del glifo), o la metà dei danni in caso di successo.

Glifo magico. L'incantatore può custodire un incantesimo preparato di 3° livello o inferiore all'interno del glifo lanciandolo come parte del suo processo di creazione. L'incantesimo deve avere come bersaglio una sola creatura o un'area. In questo modo, l'incantesimo custodito non ha effetto immediato,

ma ha effetto quando il glifo si attiva. Se l'incantesimo ha un bersaglio, risulterà essere la creatura che ha attivato il glifo, mentre se influenza un'area, tale area sarà centrata su quella creatura. Se l'incantesimo evoca creature ostili oppure crea oggetti o trappole dannose, ciò che viene evocato o creato appare nel punto più vicino possibile all'intruso e lo attacca. Se l'incantesimo richiede concentrazione, permane per tutta la sua durata.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni di una runa esplosiva aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 3°. Se l'incantatore crea un glifo magico, può custodirvi qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore a quello dello slot incantesimo usato per il *glifo di interdizione*.

Globo cromatico

Invocazione di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 50 mo o più)

Durata: istantanea

L'incantatore scaglia un globo di energia contro un bersaglio entro gittata. Può scegliere che tipo di globo creare tra acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono o veleno, e poi effettuare un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 3d8 danni del tipo scelto.

Se l'incantatore ottiene lo stesso risultato su due o più d8, il globo schizza verso un altro bersaglio a scelta dell'incantatore che si trovi entro 9 metri dal primo bersaglio. L'incantatore effettua un tiro per colpire contro il secondo bersaglio e anche un altro tiro per i danni. Il globo non può più schizzare verso un altro bersaglio, a meno che l'incantatore non lanci l'incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°. Il globo può schizzare verso

un altro bersaglio un numero massimo di volte pari al livello dello slot incantesimo consumato, ed è possibile bersagliare una creatura soltanto una volta per ogni lancio di questo incantesimo.

Globo di invulnerabilità

Abiurazione di 6° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una perla di vetro)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una barriera scintillante e immobile si materializza in un'emanazione di 3 metri attorno all'incantatore e permane per la durata dell'incantesimo.

Qualsiasi incantesimo di 5° livello o inferiore lanciato dall'esterno della barriera non può influenzare niente che si trovi al suo interno. Questo tipo di incantesimo può essere rivolto contro le creature e gli oggetti all'interno della barriera, senza tuttavia avere effetti su di loro. Allo stesso modo, l'area all'interno della barriera è esclusa dalle aree di effetto create da questo tipo di incantesimi.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La barriera blocca incantesimi superiori di 1 livello per ogni slot di livello superiore al 6°.

Guardiani spirituali

Evocazione di 3° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una pergamena con una preghiera)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Degli spiriti protettori fluttuano attorno al personaggio in un'emanazione di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore è buono o neutrale, la loro forma spettrale appare angelica o fatata (a scelta dell'incantatore). Se è malvagio, appaiono con sembianze demoniache.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può indicare le creature che non ne saranno influenzate. All'interno dell'emanazione, la velocità di ogni altra creatura è dimezzata e, ogni volta che una creatura entra nel suo spazio e viceversa, o ogni volta che vi termina lì il turno, dovrà effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni radiosi (se l'incantatore è buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se è malvagio), mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Guardiano della fede

Evocazione di 4° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 8 ore

Per la durata dell'incantesimo, un guardiano spettrale di taglia Grande compare e fluttua in uno spazio libero entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere. Il guardiano occupa quello spazio ed è invulnerabile: assume inoltre una forma appropriata alla divinità o al pantheon dell'incantatore.

Qualsiasi nemico si muova in uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta in un turno o che inizi il proprio turno lì, effettua un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, subisce 20 danni radiosi o la metà dei danni in caso di successo. Il guardiano scompare quando ha inflitto un totale di 60 danni.

Guarigione

Abiurazione di 6° livello (chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Un flusso di energia positiva investe il bersaglio, facendogli recuperare 70 punti ferita. Inoltre, questo incantesimo termina le condizioni accecato, assordato e avvelenato che affliggono il bersaglio.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La guarigione aumenta di 10 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Guarigione di massa

Abiurazione di 9° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Un'ondata di energia curativa si sprigiona dall'incantatore, investendo le creature intorno a lui. In questo modo, ripristina fino a 700 punti ferita, ripartendoli come desidera tra un qualsiasi numero di creature entro gittata che egli è in grado di vedere. Le creature guarite da questo incantesimo vengono inoltre curate dalle condizioni accecato, assordato e avvelenato.

Guida

Trucchetto di Divinazione (chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componente: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente e sceglie un'abilità. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica effettuata utilizzando l'abilità scelta.

Guscio anti-vita

Abiurazione di 5° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Un'aura si estende dall'incantatore in un'emanazione di 3 metri e permane per la durata dell'incantesimo, impedendo a tutte le creature che non siano non morti e costrutti di attraversarla o protendersi oltre essa. Una creatura influenzata può lanciare incantesimi o effettuare attacchi utilizzando armi a distanza o con portata attraverso la barriera.

Se l'incantatore si muove in modo che una creatura influenzata sia costretta ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

Identificare

Divinazione di 1° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una perla del valore di 100 monete o più)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca un oggetto per la durata del lancio dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o di un altro oggetto infuso di magia, apprende le sue proprietà e come usarlo, se richiede sintonia e quante cariche contiene, se ce ne sono. Apprende anche se l'oggetto è influenzato da eventuali incantesimi in corso e di quali si tratta. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, l'incantatore apprende il nome di quell'incantesimo.

Se invece durante il lancio dell'incantesimo l'incantatore tocca una creatura, apprende quali incantesimi in corso la stanno influenzando, se ce ne sono.

Illusione minore

Trucchetto di Illusione (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S, M (un ciuffo di lana)

Durata: 1 minuto

L'incantatore crea un suono o un'immagine di un oggetto entro gittata che permane per la durata dell'incantesimo. Di seguito sono descritti gli effetti di ciascuno di essi. L'illusione termina se l'incantatore lancia nuovamente l'incantesimo.

Se una creatura effettua l'azione di Studio per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per ciò che è, l'illusione risulta attenuata per quella creatura.

Suono. Se l'incantatore crea un suono, la sua intensità può variare da quella di un sussurro a quella di un urlo. Può trattarsi della voce dell'incantatore o di altri, del ruggito di un leone, di un rullo di tamburi o di un qualsiasi altro suono a sua scelta. Il suono può echeggiare ininterrottamente per tutta la durata dell'incantesimo, oppure l'incantatore può emettere dei suoni separati in momenti diversi prima che l'incantesimo termini.

Immagine. Se l'incantatore crea l'immagine di un oggetto (come per esempio una sedia, una serie di impronte nel fango o uno scrigno), quell'oggetto non deve essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri. L'illusione non può emettere suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'illusione può essere rivelata da un'interazione fisica, poiché gli oggetti possono attraversarla.

Illusione programmata

Illusione di 6° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (polvere di giada del valore di 25 mo o più)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore crea un'illusione di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile entro gittata che si attiva al verificarsi di un innesco specifico. Fino ad allora, l'illusione è impercettibile. Inoltre, essa non può essere più grande di un cubo con spigolo di 9 metri ed è l'incantatore, al momento del lancio, a decidere come si comporta e quali suoni emette. Questa esibizione programmata può durare un massimo di 5 minuti.

Quando l'innesco specificato si verifica, l'illusione si materializza e si comporta nella maniera descritta dall'incantatore. Al termine della sua esibizione, l'illusione scompare e rimane latente per 10 minuti, dopo i quali può essere attivata nuovamente.

L'innesco può essere sia generale che dettagliato, ma deve essere basato su fenomeni visibili o udibili che si verificano entro 9 metri dall'area. Per esempio, l'incantatore potrebbe creare un'illusione di se stesso per avvertire coloro che tentano di aprire una porta protetta da una trappola.

L'illusione può essere rivelata da un'interazione fisica, poiché gli oggetti possono attraversarla. Una creatura che effettua l'azione di Studio per

esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine e gli eventuali suoni che emette si attenuano alle sue orecchie.

Immagine maggiore

Illusione di 3° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile che non sia più grande di un cubo con spigolo di 6 metri. L'immagine, apparendo in un punto situato entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere, permane per la durata dell'incantesimo. L'immagine sembra reale e include temperature, suoni e odori appropriati all'elemento raffigurato, ma non può infliggere danni o causare condizioni.

Se l'incantatore si trova entro la gittata dell'immagine illusoria, può effettuare la sua azione di Magia per fare in modo che l'immagine si muova fino a un qualsiasi altro punto entro gittata. Mentre l'immagine è in movimento, l'incantatore può alterarne l'aspetto in modo che i movimenti risultino naturali. Ad esempio, se l'incantatore crea l'immagine di una creatura e decide di farla muovere, può alterare l'immagine in modo da simulare che stia camminando. Analogamente, può fare in modo che l'illusione generi suoni diversi in momenti diversi, in modo da, per esempio, farle persino sostenere una conversazione.

L'illusione può essere rivelata da un'interazione fisica, poiché è possibile passarle attraverso. Una creatura che effettua l'azione di Studio per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine, di cui si attenuano le altre caratteristiche sensoriali.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantesimo dura finché non viene dissolto, e non necessita di concentrazione, se viene lanciato con uno slot incantesimo 4° livello o superiore.

Immagine proiettata

Illusione di 7° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 800 chilometri

Componenti: V, S, M (una statuetta dell'incantatore del valore di 5 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 giorno

L'incantatore crea una copia illusoria di se stesso che permane per la durata dell'incantesimo. La copia può apparire in qualsiasi luogo entro gittata che l'incantatore abbia visto in precedenza, a prescindere dalla presenza di ostacoli. L'illusione assomiglia in tutto e per tutto all'incantatore, ma è intangibile. Inoltre, se subisce danni, scompare e l'incantesimo termina.

L'incantatore può vedere e sentire attraverso gli occhi e le orecchie dell'illusione, come se si trovasse nel suo spazio. Come azione di Magia, l'incantatore può muovere l'illusione fino a 18 metri e farla gesticolare, parlare e comportare nel modo che ritiene più opportuno. L'illusione imita i modi di fare dell'incantatore alla perfezione.

L'illusione può essere rivelata da un'interazione fisica, poiché gli oggetti possono attraversarla. Una creatura che effettua l'azione di Studio per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine e gli eventuali suoni che emette si attenuano alle sue orecchie.

Immagine silenziosa

Illusione di 1° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile che non sia più grande di un cubo con spigolo di 4,5 metri. L'immagine compare in un punto situato entro gittata e permane per la durata dell'incantesimo. L'immagine è puramente visiva: non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali.

Come azione di Magia, il personaggio può far muovere l'immagine verso qualunque posizione entro gittata. Mentre l'immagine è in movimento, l'incantatore può alterarne l'aspetto in modo che i movimenti risultino naturali. Ad esempio, se l'incantatore crea l'immagine di una creatura e decide di farla muovere, può modificarla per simulare il fatto che sta camminando.

L'illusione può essere rivelata da un'interazione fisica, poiché gli oggetti possono attraversarla. Una creatura che effettua l'azione di Studio per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine.

Immagine speculare

Illusione di 2° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Tre duplicati illusori dell'incantatore appaiono nel suo spazio. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con l'incantatore e imitano le sue azioni, cambiando posizione in modo che sia impossibile individuare quale sia l'immagine reale.

Ogni volta che una creatura colpisce l'incantatore con tiro per colpire nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore tira un d6 per ognuno dei duplicati rimasti. Se uno qualsiasi dei risultati che ottiene è pari o superiore a 3, uno dei duplicati subisce il colpo al posto dell'incantatore, e poi viene distrutto. Altrimenti, i duplicati ignorano tutti gli altri danni o effetti. L'incantesimo termina quando tutti e i tre duplicati vengono distrutti.

Una creatura non è influenzata da questo incantesimo se è accecata o se ha vista cieca o vista pura.

Imprigionare

Abiurazione di 9° livello (mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una statuetta del bersaglio del valore di 5.000 mo o più)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore crea una costrizione magica per trattenere una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di successo, il bersaglio non viene influenzato ed è immune a questo incantesimo per le 24 ore successive. In caso di fallimento, il bersaglio è imprigionato. Mentre è imprigionato, il bersaglio non ha bisogno di respirare, mangiare o bere, e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare il bersaglio imprigionato e questo non può teletrasportarsi.

Inoltre, fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio subisce uno dei seguenti effetti a scelta dell'incantatore:

Ceppi. Il bersaglio è bloccato da una serie di catene saldamente ancorate al terreno. Il bersaglio è trattenuto e non può essere spostato in alcun modo.

Prigione protetta. Il bersaglio è intrappolato in un semipiano protetto da teletrasporto e viaggi planari. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre o una struttura simile, a scelta dell'incantatore.

Prigionia ridotta. Il bersaglio viene rimpicciolito fino all'altezza di 2,5 centimetri ed è intrappolato

in una gemma indistruttibile o un oggetto simile. La luce passa attraverso la gemma (permettendo al bersaglio di guardare all'esterno e alle altre creature di guardare all'interno), ma nient'altro può attraversarla in alcun modo.

Sepoltura. Il bersaglio viene sepolto nelle viscere della terra in un globo di forza magica sufficientemente ampio da contenerlo. Nulla può entrare o uscire dal globo.

Sonno. Il bersaglio è privo di sensi e non può essere risvegliato.

Porre fine all'incantesimo. Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore specifica un innesco che porrà fine all'incantesimo. L'innesco può essere tanto semplice quanto complesso, in base alla scelta dell'incantatore, ma il GM deve ritenere che abbia una certa probabilità di verificarsi entro i dieci anni successivi. L'innesco deve essere un'azione osservabile, ad esempio: una persona che fa un'offerta particolare al tempio della divinità dell'incantatore, il salvataggio del vero amore dell'incantatore, o la sconfitta di un mostro specifico.

Dissolvi magie può porre fine a questo incantesimo solo se viene lanciato con uno slot incantesimo di 9° livello, bersagliando la prigionia o la componente usata per crearla.

Inaridire

Necromanzia di 4° livello (druido, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Una creatura entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 8d8 danni necrotici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura vegetale fallisce automaticamente il tiro salvezza.

In alternativa, l'incantatore bersaglia un vegetale non magico che non sia una creatura, come un albero o un arbusto. Il vegetale non effettua il tiro salvezza, semplicemente appassisce e muore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Individuazione dei pensieri

Divinazione di 2° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (1 pezzo di rame)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore attiva uno dei seguenti effetti. Fino al termine dell'incantesimo, può attivare entrambi

gli effetti come azione di Magia nei suoi turni successivi.

Pensieri sensoriali. L'incantatore percepisce la presenza di pensieri entro 9 metri da sé appartenenti a creature che conoscono delle lingue o che comunicano telepaticamente. L'incantatore non legge nel pensiero, ma avverte la presenza di una creatura pensante.

L'incantesimo viene bloccato da 30 cm di pietra, terriccio o legno, 2,5 centimetri di metallo o una sottile lamina di piombo.

Lettura del pensiero. L'incantatore bersaglia una creatura entro 9 metri da sé che egli è in grado di vedere o che ha individuato con l'opzione Pensieri sensoriali e apprende i pensieri superficiali del bersaglio, ciò che sta pensando in quel momento. Se il bersaglio non conosce alcuna lingua e non comunica telepaticamente, l'incantatore non apprende nulla.

Come azione di Magia nel suo turno successivo, l'incantatore può provare a scavare più in profondità nella mente della creatura. Nell'ultimo caso, il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, l'incantatore ha accesso ai suoi ragionamenti, al suo stato emotivo e a ciò che principalmente riempie la sua mente (qualcosa di cui si preoccupa, che ama o odia). In caso di successo, l'incantesimo termina. In ogni caso, il bersaglio è consapevole che l'incantatore ha accesso alla sua mente e, se quest'ultimo non distoglie la sua attenzione dalla mente del bersaglio, il bersaglio può usare un'azione nel proprio turno per effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo; in caso di successo, l'incantesimo termina.

Individuazione del bene e del male

Divinazione di 1° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce la posizione di aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi o non morti entro 9 metri di distanza da sé. Percepisce inoltre se l'incantesimo *santificare* è attivo e, se sì, dove.

L'incantesimo viene bloccato da 30 cm di pietra, terriccio o legno, 2,5 centimetri di metallo o una sottile lamina di piombo.

Individuazione delle malattie e dei veleni

Divinazione di 1° livello (chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce l'ubicazione di veleni, creature velenose e contaggi magici entro 9 metri da sé. Inoltre, in ciascun caso può identificare il tipo di veleno, di creatura velenosa o di malattia.

L'incantesimo viene bloccato da 30 cm di pietra, terriccio o legno, 2,5 centimetri di metallo o una sottile lamina di piombo.

Individuazione del magico

Divinazione di 1° livello (bardo, chierico, druido, mago, paladino, ranger, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce la presenza di effetti magici entro 9 metri da sé. Se percepisce tali effetti, può eseguire un'azione di Magia per vedere una debole aura attorno a ogni creatura o oggetto visibile nell'area che contenga magia e apprende di che scuola di magia si tratta, se ne esiste una.

L'incantesimo viene bloccato da 30 cm di pietra, terriccio o legno, 2,5 centimetri di metallo o una sottile lamina di piombo.

Infliggi ferite

Necromanzia di 1° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 2d10 danni necrotici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Ingrandire/ridurre

Trasmutazione di 2° livello (bardo, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

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

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore ingrandisce o riduce una creatura o un oggetto entro gittata che egli è in grado di vedere (vedi di seguito l'effetto scelto). L'oggetto bersaglio non deve essere né indossato né trasportato. Se il bersaglio è una creatura non consenziente, può effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo supera, l'incantesimo non sortisce alcun effetto.

Tutto ciò che la creatura indossa o trasporta cambia di taglia insieme a lei. Se un oggetto cade a terra, torna immediatamente alle sue dimensioni normali. Le armi da lancio e le munizioni tornano alle loro dimensioni normali subito dopo aver colpito o mancato un bersaglio.

Ingrandire. La taglia del bersaglio aumenta di una categoria (da Media a Grande, per esempio). Il bersaglio dispone anche di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Gli attacchi effettuati dal bersaglio con armi ingrandite o con colpi senz'armi infliggono 1d4 danni extra se il colpo va a segno.

Ridurre. La taglia del bersaglio diminuisce di una categoria (da Media a Piccola, per esempio). Il bersaglio dispone anche di svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Gli attacchi effettuati dal bersaglio con armi ridotte o con colpi senz'armi infliggono 1d4 danni in meno se il colpo va a segno (i danni non possono scendere a meno di 1).

Insetto gigante

Evocazione di 4° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca un millepiedi gigante, un ragno gigante o una vespa gigante (a sua scelta al momento del lancio). L'insetto si manifesta in uno spazio libero entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere e utilizza la scheda delle statistiche dell'**insetto gigante**. La forma scelta dall'incantatore determina alcuni dettagli della sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

ed è un alleato per il personaggio e i suoi alleati. In combattimento, la creatura ha lo stesso punteggio di iniziativa dell'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali (nessuna azione richiesta da parte dell'incantatore). Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie l'azione di Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Usa il livello dello slot incantesimo relativo al livello dell'incantesimo nella scheda delle statistiche.

Insetto gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 + il livello dell'incantesimo

PF 30 + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 4°

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 12 m (solo vespa)

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	17	+3	+3		DES	13	+1	+1		Cos	15	+2	+2	
INT	4	-3	-3		SAG	14	+2	+2		CAR	3	-4	-4	

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue comprende le lingue parlate dal personaggio

GS nessuno (PE 0; BC pari al bonus di competenza del personaggio)

Tratti

Movimenti del ragno. L'insetto può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Multiattacco. L'insetto effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Colpo velenoso. Tiro per colpire in mischia: il bonus equivale al modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio, portata di 3 metri. *Colpito:* 1d6 + 3 più il livello dell'incantesimo danni perforanti e 1d4 danni da veleno.

Dardo di ragnatela (solo ragno). Tiro per colpire a distanza: il bonus equivale al modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio, gittata di 18 metri. *Colpito:* 1d10 + 3 più il livello dell'incantesimo danni contundenti. Inoltre, la velocità del bersaglio è ridotta a 0 fino all'inizio del turno successivo dell'insetto.

Azioni bonus

Rigurgito velenoso (solo millepiedi). Tiro salvezza su Costituzione: CD del tiro salvezza sull'incantesimo, una creatura che l'insetto può vedere entro 3 metri. *Fallimento:* il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo dell'insetto.

Interdizione alla morte

Abiurazione di 4° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura e le concede una misura di protezione dalla morte. La prima volta che il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo termina.

Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è soggetto a un effetto che ne provocherebbe la morte istantanea senza infliggere danni, quell'effetto viene annullato e l'incantesimo termina.

Intermittenza

Trasmutazione di 3° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

L'incantatore tira 1d6 alla fine di ogni suo turno per la durata dell'incantesimo. Con un risultato di 4–6, l'incantatore svanisce dal piano di esistenza in cui si trova per riapparire sul Piano Etereo (l'incantesimo termina immediatamente se l'incantatore si trova già su quel piano). Mentre si trova sul Piano Etereo, l'incantatore può percepire il piano da cui proviene, che è proiettato in scala di grigi ed è visibile solo fino a una distanza di 18 metri. Può influenzare ed essere influenzato solo dalle creature che si trovano sul Piano Etereo, e le creature che si trovano sull'altro piano non possono percepirlo a meno che non abbiano una capacità speciale che consenta loro di percepire le cose sul Piano Etereo.

L'incantatore fa ritorno sull'altro piano all'inizio del suo turno successivo e al termine dell'incantesimo se si trova sul Piano Etereo, tornando in uno spazio libero a propria scelta egli è in grado di vedere entro 3 metri dallo spazio che ha abbandonato. Se nessuno spazio libero è disponibile entro quella distanza, l'incantatore appare nello spazio libero più vicino.

Intimorire infernale

Invocazione di 1° livello (warlock)

Tempo di lancio: reazione, che l'incantatore effettua quando subisce danni da una creatura che egli è in grado di vedere entro 18 metri da sé

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

La creatura che ha inflitto danni all'incantatore viene temporaneamente avviluppata da fiamme verdi. La creatura effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 2d10 danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Intralcciare

Evocazione di 1° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Dei vegetali afferranti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri per lato in un punto situato entro gittata. Per la durata dell'incantesimo,

i vegetali trasformano quell'area in un terreno difficile. I vegetali scompaiono al termine dell'incantesimo.

Quando viene lanciato l'incantesimo, ogni creatura diversa dall'incantatore all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti è trattenuta fino al termine dell'incantesimo. Le creature trattenute possono usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. In caso di successo, si liberano dai vegetali afferranti e non sono più trattenute.

Inversione della gravità

Trasmutazione di 7° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e limatura di ferro)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo inverte la gravità all'interno di un cilindro del raggio di 15 metri e dell'altezza di 30 metri centrato su un punto entro gittata. Tutte le creature e gli oggetti presenti nell'area che non sono ancorati al terreno vengono trascinati verso l'alto e raggiungono la parte superiore del cilindro. Una creatura può effettuare un tiro salvezza su Destrezza per afferrare un oggetto ancorato entro portata, evitando così di essere trascinata verso l'alto.

Se un soffitto o un oggetto ancorato viene urtato durante questa caduta, gli oggetti e le creature subiscono un impatto identico a quello che subirebbero durante una normale caduta verso il basso. Se una creatura o un oggetto influenzato arriva in cima al cilindro senza colpire niente, rimane lì a fluttuare per la durata dell'incantesimo. Al termine dell'incantesimo, le creature e gli oggetti influenzati cadono verso il basso.

Inviare

Divinazione di 3° livello (bardo, chierico, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: illimitata

Componenti: V, S, M (un filo di rame)

Durata: istantanea

L'incantatore invia un breve messaggio di un massimo di 25 parole a una creatura che ha incontrato o a una creatura che gli è stata descritta da qualcuno che ha conosciuto. Il bersaglio sente il messaggio nella sua mente, riconosce l'incantatore come colui che l'ha inviato e può rispondere immediatamente allo stesso modo. L'incantesimo consente ai bersagli di comprendere il significato del messaggio dell'incantatore.

L'incantatore può inviare il messaggio a qualsiasi distanza e perfino ad altri piani di esistenza, ma se

il bersaglio si trova su un piano di esistenza diverso dal suo, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi. Se l'invio del messaggio fallisce, l'incantatore se ne rende conto.

Quando riceve il messaggio, una creatura può bloccare la capacità dell'incantatore di contattarla nuovamente tramite questo incantesimo per 8 ore. Se l'incantatore cerca di inviare un altro messaggio durante quel periodo, capisce di essere stato bloccato e l'incantesimo fallisce.

Invisibilità

Illusione di 2° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio in uno strato di resina)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile fino al termine dell'incantesimo. L'incantesimo termina immediatamente quando il bersaglio effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

Invisibilità superiore

Illusione di 4° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile fino al termine dell'incantesimo.

Invocare il fulmine

Evocazione di 3° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Una nube di tempesta appare in un punto situato entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere sopra di sé. Ha la forma di un cilindro alto 3 metri con un raggio di 18 metri.

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore sceglie un punto che è in grado di vedere al di sotto della nube, dove si abbatte un fulmine originato da essa. Ogni creatura entro un raggio di 1,5 metri da quel punto effettua un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d10 danni da fulmine, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione di Magia per richiamare il fulmine in questo modo, bersagliando lo stesso punto o un punto diverso.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo mentre si trova all'aperto durante una tempesta, l'incantesimo permette di controllare quella tempesta invece di crearne una nuova. In queste condizioni, i danni provocati dall'incantesimo aumentano di 1d10.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Labirinto

Evocazione di 8° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore bandisce una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere in un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane laggiù per la durata dell'incantesimo o finché non fugge dal labirinto.

Il bersaglio può effettuare un'azione di Studio per provare a fuggire. Quando questo avviene, effettua una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. In caso di successo, il bersaglio fugge e l'incantesimo termina.

Al termine dell'incantesimo, il bersaglio riappare nello spazio in cui si trovava prima del lancio o, se è occupato, nello spazio libero più vicino.

Lama infuocata

Invocazione di 2° livello (druido, stregone)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una foglia di sommacco)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca una lama infuocata nella sua mano libera. La lama ha forma e dimensioni simili a una scimitarra e permane per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore la lascia cadere, la lama scompare, ma può essere evocata di nuovo come azione bonus.

Come azione di Magia, l'incantatore può effettuare un attacco in mischia con la lama infuocata. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

La lama infuocata emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Legame planare

Abiurazione di 5° livello (bardo, chierico, druido, mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di 1.000 monete o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: 24 ore

L'incantatore tenta di vincolare un celestiale, un elementale, un folletto o un immondo al suo servizio. La creatura deve trovarsi entro gittata per l'intera durata del lancio dell'incantesimo (in genere, la creatura viene prima evocata al centro di una versione invertita dell'incantesimo *cerchio magico* per tenerla intrappolata mentre questo incantesimo viene lanciato). Completato il lancio dell'incantesimo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma, altrimenti è obbligato a servire l'incantatore per la durata dell'incantesimo. Se la creatura è stata evocata o creata da un altro incantesimo, la durata di quell'incantesimo viene estesa per corrispondere alla durata di questo.

Una creatura vincolata deve eseguire gli ordini al meglio delle sue capacità. L'incantatore potrebbe ordinarle di accompagnarlo in un'avventura, di proteggere un luogo o di consegnare un messaggio. Se la creatura è ostile, cercherà in tutti i modi di distorcere gli ordini dell'incantatore per perseguire i suoi obiettivi personali. Se la creatura porta a termine gli ordini dell'incantatore prima del termine dell'incantesimo, si reca da lui per riferirglielo, ma solo se si trovano sullo stesso piano di esistenza. Se l'incantatore si trova su un piano diverso, la creatura ritorna nel luogo in cui è stata vincolata e vi rimane fino al termine dell'incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La durata aumenta con uno slot incantesimo di 6° livello (10 giorni), di 7° livello (30 giorni), di 8° livello (180 giorni) e di 9° livello (366 giorni).

Legame telepatico

Divinazione di 5° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (due uova)

Durata: 1 ora

L'incantatore stringe un legame telepatico con un massimo di otto creature consenzienti a sua scelta entro gittata, collegando mentalmente ogni creatura a tutte le altre per la durata dell'incantesimo. Le creature che non sono in grado di comunicare in nessuna lingua, non sono influenzate da questo incantesimo.

Fino al termine dell'incantesimo, i bersagli possono comunicare telepaticamente attraverso il legame, a prescindere dal fatto che condividano

la stessa lingua. La comunicazione è possibile attraverso qualsiasi distanza, ma non può estendersi ad altri piani di esistenza.

Lentezza

Trasmutazione di 3° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore altera il tempo intorno a un massimo di sei creature a sua scelta all'interno in un cubo con spigolo di 12 metri entro gittata. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è influenzato da questo incantesimo per tutta la sua durata.

Un bersaglio influenzato subisce una penalità di -2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza, non può effettuare reazioni e la sua velocità è dimezzata. Quando è il suo turno, può effettuare un'azione o un'azione bonus, non entrambe. Inoltre, se sceglie di eseguire l'azione di Attacco, può sferrare un solo attacco. Se lancia un incantesimo con una componente somatica, ha una probabilità di fallimento del 25%, poiché l'incantatore effettua troppo lentamente i movimenti necessari al lancio.

Inoltre, ripeterà il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'incantesimo svanisce.

Levitazione

Trasmutazione di 2° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una molla in metallo)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Una creatura o un oggetto a scelta dell'incantatore, situato entro gittata e che egli è in grado di vedere, si solleva verticalmente fino a 6 metri rimanendo sospeso per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può far levitare un oggetto che pesa fino a 250 kg. Una creatura non consenziente che supera un tiro salvezza su Costituzione non subisce l'effetto dell'incantesimo.

Il bersaglio può muoversi soltanto spingendosi o aggrappandosi a un oggetto fisso o a una superficie entro portata (come per esempio una parete o un soffitto), che gli permetta di muoversi come se ne stesse scalando la superficie. Nel proprio turno, l'incantatore può variare l'altitudine del bersaglio per un massimo di 6 metri in ogni direzione. Se il bersaglio è l'incantatore stesso, può muoversi verso l'alto o verso il basso come parte del suo movimento. Altrimenti, l'incantatore può usare la sua azione di Magia per muovere il bersaglio, che deve rimanere entro gittata.

Il bersaglio, se è ancora sospeso, al termine dell'incantesimo fluttua dolcemente fino a terra.

Libertà di movimento

Abiurazione di 4° livello (bardo, chierico, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una cinghia di cuoio)

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il movimento del bersaglio non è influenzato dal terreno difficile, inoltre incantesimi e altri effetti magici non possono né ridurne la velocità né trattenerlo o renderlo paralizzato. Il bersaglio dispone anche di una velocità di nuoto pari alla sua velocità.

Inoltre, il bersaglio può usare 1,5 metri di movimento per sfuggire automaticamente alle restrizioni non magiche, come un paio di manette o la presa di una creatura che lo afferra.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 4°.

Linguaggi

Divinazione di 3° livello (bardo, chierico, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, M (una ziggurat in miniatura)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo concede alla creatura toccata dall'incantatore l'abilità di comprendere qualsiasi lingua (parlata o non) che sente o vede. Inoltre, quando comunica con parole o gesti, qualsiasi creatura che conosce almeno una lingua può comprenderla se è in grado di sentire ciò che dice o vedere i suoi gesti.

Localizza animali o vegetali

Divinazione di 2° livello (bardo, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un ciuffo di peli di un segugio)

Durata: istantanea

L'incantatore descrive o nomina un tipo specifico di bestia o creatura vegetale, oppure un vegetale non magico. Apprende la direzione e la distanza fino alla creatura o al vegetale di quel tipo più vicino entro 7,5 chilometri, se ne è presente almeno uno.

Localizza creatura

Divinazione di 4° livello (bardo, chierico, druido, mago, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un ciuffo di peli di un segugio)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore descrive o nomina una creatura a lui familiare, percependo la direzione della sua ubicazione se la creatura si trova entro 300 metri da lui. Se la creatura è in movimento, l'incantatore apprende verso quale direzione si sta dirigendo.

L'incantesimo può localizzare una creatura specifica nota all'incantatore o una creatura di un tipo specifico più vicina (come un umano o un unicorno), purché l'incantatore abbia visto tale creatura da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. Se la creatura descritta o nominata ha una forma diversa, per esempio se si trova sotto l'effetto di un incantesimo *carne in pietra* o *metamorfosi*, questo incantesimo non riesce a localizzarla.

Questo incantesimo non può localizzare una creatura se uno strato di piombo blocca il percorso diretto tra essa e l'incantatore.

Localizza oggetto

Divinazione di 2° livello (bardo, chierico, druido, mago, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un ramoscello biforcuto)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore descrive o nomina un oggetto a lui familiare, percependo la direzione della sua ubicazione se l'oggetto si trova entro 300 metri da lui. Se l'oggetto è in movimento, l'incantatore apprende verso quale direzione si sta dirigendo.

L'incantesimo può localizzare un oggetto specifico noto all'incantatore, purché l'abbia visto da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. In alternativa, può localizzare l'oggetto di un tipo particolare più vicino, come per esempio un certo tipo di veste, gioiello, mobile, strumento o arma.

Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se uno strato di piombo blocca il percorso diretto tra esso e l'incantatore.

Loquacità

Ammaliamento di 8° livello (bardo, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, quando l'incantatore effettua una prova di Carisma, può sostituire

il risultato del tiro con un 15. Inoltre, a prescindere da ciò che dice, le magie in grado di determinare se un bersaglio stia dicendo o meno la verità indicano che l'incantatore è sincero.

Luce

Trucchetto di Invocazione (bardo, chierico, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto di taglia Grande o inferiore che non sia stato indossato o trasportato da altri. Fino al termine dell'incantesimo, l'oggetto proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. L'incantatore può scegliere il colore di luce che desidera.

Coprire l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo.

Luce diurna

Invocazione di 3° livello (chierico, druido, paladino, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, un fascio di luce solare si sprigiona da un punto entro gittata e riempie una sfera del raggio di 18 metri. L'area della luce solare emette luce intensa e poi luce fioca per ulteriori 18 metri.

In alternativa, l'incantatore lancia l'incantesimo su un oggetto che non sia indossato o trasportato, facendo sì che la luce solare riempia un'emanazione di 18 metri di cui l'oggetto è il punto di origine. Coprire l'oggetto con qualcosa di opaco, come una ciotola o un elmo, blocca la luce solare.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di oscurità creata da un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Luce splendente

Trucchetto di Invocazione (bardo, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore lancia un globo di luce contro una creatura o un oggetto entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d8

danni radiosi e, fino al termine del turno successivo dell'incantatore, emette luce fioca nel raggio di 3 metri e non può beneficiare della condizione di invisibilità.

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

Luci danzanti

Trucchetto di Illusione (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

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

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come lanterne, torce o globi luminosi che fluttuano per la durata dell'incantesimo entro la sua gittata. In alternativa, l'incantatore può fondere le quattro luci in un'unica forma luminosa di taglia Media di aspetto simile a quello umano. Qualunque sia la forma scelta, ogni luce proietta luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Come azione bonus, l'incantatore può muovere le luci per un massimo di 18 metri fino a un punto entro gittata. Ogni luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata da questo incantesimo. Se una delle luci supera la gittata dell'incantesimo, svanisce.

Luminescenza

Invocazione di 1° livello (bardo, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Gli oggetti contenuti in un cubo con spigolo di 6 metri entro gittata vengono evidenziati da un alone di luce blu, verde o viola (a scelta dell'incantatore). Ogni creatura presente nel cubo viene a sua volta evidenziata se fallisce un tiro salvezza su Destrezza. Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature influenzate proiettano luce fioca entro un raggio di 3 metri e non possono beneficiare della condizione di invisibilità.

I tiri per colpire contro una creatura influenzata o un oggetto influenzato dispongono di vantaggio se l'attaccante è in grado di vederli.

Mani brucianti

Invocazione di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Un sottile velo di fiamme si propaga dall'incantatore. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 3d6 danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Gli oggetti infiammabili nel cono che non sono indossati o trasportati iniziano a bruciare.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Mano arcana

Invocazione di 5° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una mano Grande di energia magica luccicante in uno spazio libero entro gittata che è in grado di vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo e si muove al comando dell'incantatore, imitando i movimenti della sua mano.

La mano è un oggetto che possiede CA 20 e una quantità di punti ferita pari ai punti ferita massimi dell'incantatore; se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo termina. La mano non occupa spazio.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo come azione bonus nei suoi turni successivi, può muovere la mano per un massimo di 18 metri e causare uno dei seguenti effetti:

Mano interposta. La mano conferisce all'incantatore mezza copertura contro gli attacchi e altri effetti che hanno origine dal suo spazio o che la attraversano. Inoltre, il suo spazio conta come terreno difficile per i nemici.

Mano possente. La mano tenta di spingere una creatura di taglia Enorme o inferiore situata entro 1,5 metri da essa: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti viene spinto dalla mano fino a una distanza pari a 1,5 metri, più un numero di metri pari a cinque volte il modificatore di caratteristica da incantatore. La mano si muove insieme al bersaglio, rimanendo entro 1,5 metri da esso.

Mano stritolatrice. La mano tenta di afferrare una creatura di taglia Enorme o inferiore situata entro 1,5 metri da essa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti viene afferrato; la CD per sfuggire alla presa è pari alla CD del tiro salvezza sull'incantesimo dell'incantatore. Mentre la mano afferra il bersaglio, l'incantatore può effettuare un'azione bonus per ordinarle di stritolarlo, infliggendogli danni contundenti pari a 4d6 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Pugno serrato. La mano colpisce un bersaglio che si trova entro 1,5 metri da essa. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo in mischia. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 5d8 danni da forza.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni del pugno serrato aumentano di 2d8 e quelli della mano stritolatrice di 2d6 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Mano magica

Trucchetto di Evocazione (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. La mano permane per la durata dell'incantesimo e svanisce se si trova a più di 9 metri dall'incantatore o se quest'ultimo lancia nuovamente l'incantesimo.

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore può usare la mano per maneggiare un oggetto, aprire una porta o un contenitore che non siano chiusi a chiave, riporre o estrarre un oggetto da un contenitore aperto o versare il contenuto di una fiala.

Come azione di Magia nei tuoi turni successivi, puoi controllare nuovamente la mano. Come parte di quell'azione, puoi muoverla fino a 9 metri.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 chilogrammi.

Marchio del cacciatore

Divinazione di 1° livello (ranger)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore marchia magicamente come sua preda una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore infligge 1d6 danni da forza extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un tiro per colpire. Inoltre, l'incantatore dispone di vantaggio a qualsiasi prova di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) che effettua per trovare il bersaglio.

Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione bonus per spostare il marchio su un'altra creatura entro gittata che egli è in grado di vedere.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La concentrazione dell'incantatore può durare di più utilizzando uno slot incantesimo di

3° o 4° livello (fino a 8 ore) o di 5° livello o superiore (fino a 24 ore).

Messaggio

Trucchetto di Trasmutazione (bardo, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: S, M (un filo di rame)

Durata: 1 round

L'incantatore indica una creatura entro gittata e sussurra un messaggio. Solo il bersaglio sente il messaggio e può sussurrare una risposta che unicamente l'incantatore può sentire.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se il bersaglio gli è noto e sa che si trova oltre la barriera. Tuttavia, l'incantesimo viene bloccato da silenzio magico, una sottile lamina di piombo o 30 centimetri di pietra, metallo o legno.

Metamorfosi

Trasmutazione di 4° livello (bardo, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (il bozzolo di un bruco)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tenta di trasformare in bestia una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti assume la forma di una bestia per la durata dell'incantesimo. La forma in cui muta può essere quella di qualsiasi bestia, a scelta dell'incantatore, il cui grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o al livello del bersaglio, se esso non possiede un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio vengono sostituite dalla scheda delle statistiche della bestia scelta, ma il bersaglio conserva il proprio allineamento, personalità, tipo di creatura, punti ferita e Dadi Vita. Vedi la sezione "Animali" in "Mostri" per un esempio di scheda delle statistiche di una bestia.

Il bersaglio guadagna un numero di punti ferita temporanei pari ai punti ferita della forma bestiale. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimasti. L'incantesimo termina in anticipo se il bersaglio non ha punti ferita temporanei rimasti.

Il bersaglio è limitato alle azioni che può effettuare in base alla anatomia della sua nuova forma e non può parlare o lanciare incantesimi.

L'attrezzatura del bersaglio si fonde nella sua nuova forma e la creatura non può utilizzare il suo equipaggiamento o beneficiarne in alcun modo.

Metamorfosi pura

Trasmutazione di 9° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio, una piccola quantità di resina e uno sbuffo di fumo)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore sceglie una creatura o un oggetto non magico entro gittata che egli è in grado di vedere. La prima si trasforma in un'altra creatura o un oggetto non magico, mentre il secondo diventa una creatura (l'oggetto non deve essere né indossato né trasportato). La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo, o finché il bersaglio non muore o viene distrutto. Tuttavia, se l'incantatore mantiene la concentrazione per l'intera durata, l'incantesimo ha efficacia finché non viene dissolto o una creatura non consenziente supera un tiro salvezza su Saggezza.

Creatura in creatura. Se l'incantatore trasforma una creatura in un altro tipo di creatura, la nuova forma può essere di qualsiasi tipo, purché il suo grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o al suo livello). Le sue statistiche di gioco sono sostituite dalla scheda delle statistiche della nuova forma, mantenendo punti ferita, Dadi Vita, allineamento e personalità.

Il bersaglio guadagna un numero di punti ferita temporanei pari ai punti ferita della nuova forma. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimasti.

Il bersaglio è limitato alle azioni che può effettuare in base alla anatomia della sua nuova forma e non può parlare o lanciare incantesimi.

L'attrezzatura del bersaglio si fonde nella sua nuova forma e la creatura non può utilizzare il suo equipaggiamento o beneficiarne in alcun modo.

Oggetto in creatura. L'incantatore può trasformare un oggetto in un qualsiasi tipo di creatura, purché la sua taglia non sia superiore a quella dell'oggetto e il suo grado di sfida sia pari o inferiore a 9. La creatura è amichevole nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni e, in combattimento, obbedisce ai suoi comandi e svolge il suo turno subito dopo di lui.

Tuttavia, se l'incantesimo dura per più di un'ora, l'incantatore perde il controllo su di essa. Potrebbe rimanere amichevole o meno nei suoi confronti, in base a come è stata trattata.

Creatura in oggetto. Se l'incantatore trasforma una creatura in un oggetto, tutto ciò che essa indossa o trasporta si fonde nella nuova forma, purché la taglia dell'oggetto non sia superiore a quella della creatura. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto e, una volta terminato l'incantesimo e tornata nella sua forma normale,

essa non ricorderà nulla del tempo trascorso in quella forma.

Miraggio arcano

Illusione di 7° livello (bardo, druido, mago)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: vista

Componenti: V, S

Durata: 10 giorni

L'incantatore fa in modo che il terreno in un'area quadrata con lato fino a 1,5 chilometri appaia, suoni, odori e perfino risulti al tatto come un altro tipo di terreno. Un campo aperto o una strada potrebbe così sembrare una palude, una collina, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno imper- vido e invalicabile. Allo stesso modo, uno stagno potrebbe apparire come un prato erboso, un precipizio come un dolce pendio o un fosso irto di rocce come una strada ampia e accogliente.

L'incantatore può similmente modificare l'aspetto di strutture o aggiungerne altre dove non sono presenti. Tuttavia, l'incantesimo non può camuffare, occultare o aggiungere creature.

L'illusione include elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, quindi può trasformare un terreno libero in un terreno difficile (o viceversa), oppure ostacolare in altri modi i movimenti all'interno dell'area. Ogni frammento di terreno illusorio (come una roccia o un bastone) che viene rimosso dall'area dell'incantesimo scompare immediatamente.

Le creature con vista pura sono in grado di vedere la vera forma del terreno attraverso l'illusione; tuttavia, permangono tutti gli altri elementi dell'illusione, quindi, nonostante la creatura sia consapevole della sua presenza, può continuare a interagire fisicamente con essa.

Modificare memoria

Ammaliamento di 5° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di alterare i ricordi di un'altra creatura entro gittata che egli è in grado di vedere, la quale effettua un tiro salvezza su Saggezza. Se l'incantatore sta combattendo contro la creatura, essa dispone di vantaggio al tiro salvezza. Se il bersaglio fallisce il tiro, diventa affascinato per la durata dell'incantesimo. Mentre è affascinato, il bersaglio è anche incapacitato e inconsapevole di ciò che gli accade intorno, ma può ancora udire l'incantatore. Se subisce danni o è bersagliato da un altro incantesimo, questo incantesimo termina e nessun ricordo viene modificato.

Finché questo ammalimento permane, l'incantatore può alterare il ricordo che il bersaglio ha di un evento avvenuto entro le 24 ore precedenti e della durata massima di 10 minuti. Può eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, consentire al bersaglio di ricordarlo con estrema chiarezza, alterare il ricordo di alcuni dettagli o creare il ricordo di un evento diverso.

Per descrivere in che modo i ricordi vengono alterati, l'incantatore deve parlare con il bersaglio, che deve quindi comprendere il linguaggio usato affinché i ricordi modificati si radichino nella sua mente. La sua mente poi riempie le eventuali lacune presenti nella descrizione dell'incantatore. Se l'incantesimo termina prima che l'incantatore abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non subisce alcuna alterazione. In caso contrario, i ricordi modificati si radicano nella sua mente e l'incantesimo termina.

Un ricordo modificato non influenza necessariamente il comportamento di una creatura, in particolare se contraddice le sue inclinazioni naturali, il suo allineamento o le sue convinzioni. Un ricordo modificato illogicamente, come per esempio il falso ricordo di quanto la creatura ami nuotare nell'acido, viene ignorato e considerato come un brutto sogno. Il GM potrebbe ritenere che un ricordo modificato sia troppo insensato per influenzare la creatura.

Un incantesimo *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* lanciato su un bersaglio ripristina i veri ricordi della creatura.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può alterare i ricordi del bersaglio relativi a un evento risalente fino a 7 giorni prima (slot incantesimo di 6° livello), 30 giorni prima (slot incantesimo di 7° livello), 365 giorni prima (slot incantesimo di 8° livello) o a un qualsiasi momento del suo passato (slot incantesimo di 9° livello).

Movimenti del ragno

Trasmutazione di 2° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore ottiene la capacità di muoversi verticalmente e orizzontalmente su pareti e soffitti, mantenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene anche una velocità di scalata pari alla sua velocità.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

Muovere il terreno

Trasmutazione di 6° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una pala in miniatura)

Durata: concentrazione, fino a 2 ore

L'incantatore sceglie un'area di terreno entro gittata con un lato lungo al massimo 12 metri. Per la durata dell'incantesimo, può rimodellare come desidera l'argilla, il terriccio o la sabbia presente nell'area. L'incantatore può aumentare o ridurre l'elevazione dell'area, creare o riempire una fossa, erigere o spianare una parete, oppure innalzare una colonna. Tuttavia, l'estensione di tali cambiamenti non può superare la metà della dimensione più grande dell'area. Ad esempio, se l'area dell'incantesimo è un quadrato con lato di 12 metri, l'incantatore può creare una colonna alta fino a 6 metri, aumentare o ridurre l'elevazione del terreno di 6 metri, scavare una fossa della profondità massima di 6 metri e così via. Le modifiche verranno completate in 10 minuti. Dal momento che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area non restano intrappolate o ferite a causa dei movimenti del suolo.

Al termine di ogni 10 minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, l'incantatore può scegliere una nuova area di terreno entro gittata da influenzare.

Questo incantesimo non può manipolare la pietra naturale e le costruzioni realizzate in pietra: le rocce e le strutture si spostano per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui l'incantatore modella il terreno rende una struttura instabile, essa potrebbe crollare.

Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza in modo diretto la crescita vegetale: la terra in movimento trasporta con sé i vegetali presenti.

Muro di forza

Invocazione di 5° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

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

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Un muro di forza invisibile si materializza in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Esso appare nell'orientamento che l'incantatore desidera, come barriera orizzontale, verticale o inclinata. Può fluttuare nell'aria o poggiare su una superficie solida. L'incantatore può modellare la barriera in una cupola emisferica o in una sfera del raggio massimo di 3 metri, oppure come una superficie piatta composta da dieci pannelli quadrati con lato di 3 metri. Ogni pannello dev'essere

contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 0,6 centimetri e permane per la durata dell'incantesimo. Se, nel momento in cui appare, il muro passa attraverso lo spazio di una creatura, questa viene spinta verso un lato del muro a scelta dell'incantatore.

Nulla può fisicamente attraversare il muro, che è immune a tutti i danni e non può essere dissolto con *dissolvi magie*. Tuttavia, un incantesimo *disintegrazione* lo distrugge all'istante. Il muro si estende anche sul Piano Etereo e blocca i viaggi eterei che lo attraversano.

Muro di fuoco

Invocazione di 4° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di carbone)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un muro di fuoco su una superficie solida entro gittata. Il muro può essere lungo fino a 18 metri, alto 6 metri e spesso 30 cm, oppure essere un muro circolare del diametro massimo di 6 metri, alto 6 metri e spesso 30 cm. Il muro è opaco e permane per la durata dell'incantesimo.

Quando compare, ogni creatura al suo interno effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 5d8 danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Un lato del muro, scelto dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ogni creatura che termina il proprio turno entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce gli stessi danni quando lo attraversa per la prima volta in un turno o vi termina il suo turno. L'altro lato del muro non infligge danni.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Muro di ghiaccio

Invocazione di 6° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di quarzo)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un muro di ghiaccio su una superficie solida entro gittata, modellandolo in una cupola emisferica o in una sfera del raggio massimo di 3 metri, oppure in una superficie piatta composta da dieci pannelli quadrati con lato di 3 metri. Ogni pannello dev'essere contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 30 centimetri e permane per la durata dell'incantesimo.

Se il muro invade lo spazio di una creatura alla sua apparizione, quest'ultima viene spinta verso un lato del muro (a scelta dell'incantatore) ed effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 10d6 danni da freddo in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e quindi sfondato, con CA 12 e 30 punti ferita per ogni sezione di 3 metri. Inoltre, è immune ai danni da freddo, da veleno e psichici e vulnerabile ai danni da fuoco. Una sezione di 3 metri viene distrutta se scende a 0 punti ferita e, nello spazio che occupava in precedenza, permane una cortina d'aria gelida.

Una creatura che attraversa tale cortina d'aria gelida per la prima volta in un turno effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 5d6 danni da freddo in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni inflitti dal muro quando compare aumentano di 2d6 e quelli subiti da chi passa attraverso la cortina d'aria gelida aumentano di 1d6 per ogni slot incantesimo di livello superiore al 6°.

Muro di pietra

Invocazione di 5° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un cubo di granito)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Un muro non magico di solida pietra si materializza in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Il muro è spesso 15 cm ed è composto da pannelli con lato di 3 metri. Ogni pannello dev'essere contiguo a un altro pannello. In alternativa, l'incantatore può creare pannelli di 3 metri per 6 metri spessi solo 8 centimetri.

Se, nel momento in cui appare, il muro passa attraverso lo spazio di una creatura, questa viene spinta verso un lato del muro a scelta dell'incantatore. Se una creatura rischia di trovarsi circondata su tutti i lati dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida) può effettuare un tiro salvezza su Destrezza. In caso di successo, può usare la sua reazione per muoversi fino alla sua velocità massima nel tentativo di non rimanere intrappolata dal muro.

Il muro può avere la forma desiderata dall'incantatore, ma non può occupare lo stesso spazio di una creatura o un oggetto. Non è necessario che sia verticale o poggi su fondamenta solide, deve tuttavia fondersi ed essere saldamente appoggiato a un blocco di pietra già esistente. È quindi possibile usare questo incantesimo per creare una rampa o realizzare un ponte che attraversi un baratro.

Se l'incantatore crea una campata di lunghezza superiore a 6 metri, deve dimezzare le dimensioni

di ogni pannello per creare dei sostegni. Può modellare rozzamente il muro per creare parapetti e altri elementi simili.

Il muro è un oggetto in pietra che può essere danneggiato e quindi sfondato. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore ed è immune ai danni da veleno e psichici. Quando un pannello scende a 0 punti ferita, viene distrutto e potrebbe causare il crollo dei pannelli collegati, a discrezione del GM.

Se l'incantatore mantiene la concentrazione su questo incantesimo per l'intera durata, il muro diventa permanente e non può essere rimosso. In caso contrario, il muro scompare al termine dell'incantesimo.

Muro di spine

Evocazione di 6° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

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

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un muro di rovi irto di spine affilate. Il muro appare entro gittata su una superficie solida e permane per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantatore può scegliere se creare un muro lungo fino a 18 metri, alto 3 metri e spesso 1,5 metri, oppure un muro circolare del diametro massimo di 6 metri, alto fino a 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro blocca la visuale.

Quando compare, ogni creatura al suo interno effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 7d8 danni perforanti in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppur con fatica e dolore: per ogni 30 centimetri di muro che attraversa, deve usare 1,2 metri di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra in uno spazio nel muro in un turno o vi termina il proprio turno, effettua un tiro salvezza su Destrezza subendo 7d8 danni taglienti in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Entrambi i tipi di danno aumentano di 1d8 per ogni slot incantesimo di livello superiore al 6°.

Muro di vento

Invocazione di 3° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un ventaglio e una piuma)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Un muro di vento forte si solleva dal terreno in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata.

Il muro può essere lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 cm. L'incantatore può modellarlo nel modo che preferisce, purché formi un percorso continuo lungo il terreno. Il muro permane per tutta la durata dell'incantesimo.

Quando appare, ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Forza, subendo 4d8 danni contundenti in caso di fallimento o la metà dei danni in caso di successo.

Il vento forte tiene lontani fumo, nebbia e altri gas. Le creature o gli oggetti volanti di taglia Piccola o inferiore non possono passare attraverso il muro e i materiali leggeri, non fissati in qualche modo, volano verso l'alto una volta portati al suo interno. Frecce, quadrelli e altri proiettili ordinari lanciati contro bersagli dietro il muro vengono deviati verso l'alto e mancano automaticamente il bersaglio (i macigni scagliati dai giganti o dalle macchine d'assedio e altri proiettili simili non sono influenzati dal muro). Inoltre, le creature in forma gassosa non possono attraversarlo.

Muro prismatico

Abiurazione di 9° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Un piano scintillante di luce multicolore forma un muro opaco verticale (che può misurare fino a 27 metri di lunghezza, 9 metri di altezza e 2,5 centimetri di spessore), centrato su un punto entro gittata. In alternativa, l'incantatore modella il muro in un globo del diametro massimo di 9 metri centrato su un punto entro gittata. Il muro permane per tutta la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore posiziona il muro in uno spazio occupato da una creatura, l'incantesimo termina immediatamente, senza alcun effetto.

Il muro emana luce intensa entro 30 metri e luce fioca per ulteriori 30 metri. L'incantatore e le creature da lui scelte al momento del lancio dell'incantesimo possono passare attraverso il muro o rimanervi accanto senza subire danni. Se un'altra creatura in grado di vedere il muro giunge entro 6 metri da esso o comincia lì il proprio turno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è accecata per 1 minuto.

Il muro è composto da sette strati, ognuno di un colore diverso. Quando una creatura si protende oltre il muro o ci passa attraverso, lo fa attraversando uno strato alla volta. Ogni strato costringe la creatura a effettuare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti viene influenzata dalle proprietà di quello strato, come descritto nella tabella degli strati prismatici.

Il muro, che ha una CA pari a 10, può essere distrutto uno strato alla volta e in ordine dal rosso al viola, in un modo specifico per ogni strato. Se uno strato viene distrutto, resta distrutto per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo *campo anti-magia* non ha alcun effetto sul muro e l'incantesimo *dissolvi magie* può influenzare solo lo strato viola.

Strati prismatici

Ordine Effetti

1	Rosso. <i>Tiro salvezza fallito:</i> 12d6 danni da fuoco. <i>Tiro salvezza superato:</i> la metà dei danni. <i>Effetti aggiuntivi:</i> gli attacchi a distanza non magici non possono attraversare questo strato, che viene distrutto se subisce almeno 25 danni da freddo.
2	Arancione. <i>Tiro salvezza fallito:</i> 12d6 danni da acido. <i>Tiro salvezza superato:</i> la metà dei danni. <i>Effetti aggiuntivi:</i> gli attacchi a distanza magici non possono attraversare questo strato, che viene distrutto da un vento forte (come quello creato da <i>folata di vento</i>).
3	Giallo. <i>Tiro salvezza fallito:</i> 12d6 danni da fulmine. <i>Tiro salvezza superato:</i> la metà dei danni. <i>Effetti aggiuntivi:</i> questo strato viene distrutto se subisce almeno 60 danni da forza.
4	Verde. <i>Tiro salvezza fallito:</i> 12d6 danni da veleno. <i>Tiro salvezza superato:</i> la metà dei danni. <i>Effetti aggiuntivi:</i> un incantesimo <i>passapareti</i> o un altro incantesimo di livello pari o superiore che è in grado di aprire un portale su una superficie solida, distrugge questo strato.
5	Blu. <i>Tiro salvezza fallito:</i> 12d6 danni da freddo. <i>Tiro salvezza superato:</i> la metà dei danni. <i>Effetti aggiuntivi:</i> questo strato viene distrutto se subisce almeno 25 danni da fuoco.
6	Indaco. <i>Tiro salvezza fallito:</i> il bersaglio è trattenuto ed effettua un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se lo supera per tre volte, pone fine alla condizione. Se fallisce per tre volte, resta pietrificato finché non viene liberato da un effetto come quello dell'incantesimo <i>ristorare superiore</i> . Non è necessario che i tiri superati o falliti siano consecutivi: si tiene semplicemente il conto di entrambi finché il bersaglio non ne accumula tre di un certo tipo. <i>Effetti aggiuntivi:</i> non è possibile lanciare incantesimi attraverso questo strato, che viene distrutto dalla luce intensa emanata dall'incantesimo <i>luce diurna</i> .

Ordine Effetti

7	Viola. <i>Tiro salvezza fallito:</i> il bersaglio è accecato ed effettua un tiro salvezza su Saggezza all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se lo supera, non è più accecato. Se lo fallisce, non è più accecato e viene teletrasportato su un altro piano di esistenza (a scelta del GM). <i>Effetti aggiuntivi:</i> questo strato viene distrutto da <i>dissolvi magie</i> .

Nube di nebbia

Evocazione di 1° livello (druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore genera una sfera di nebbia del raggio di 6 metri centrata su un punto entro gittata. La sfera è pesantemente oscurata e permane la durata dell'incantesimo o finché un vento forte (come quello creato da *folata di vento*) non la disperde.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Il raggio della sfera di nebbia aumenta di 6 metri per ogni slot di livello superiore al 1°.

Nube incendiaria

Evocazione di 8° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una nube turbinante di fumo e tizzoni incandescenti appare in una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto entro gittata. L'area coperta dalla nuvola è pesantemente oscurata. La nube permane per la durata dell'incantesimo o finché un vento forte (come quello creato da *folata di vento*) non la disperde.

Quando essa compare, ogni creatura al suo interno effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 10d8 danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche quando la sfera si muove nel suo spazio e quando la creatura entra nella sfera o vi termina il suo turno. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

La nube si allontana di 3 metri dall'incantatore in una direzione scelta da quest'ultimo all'inizio di ogni suo turno.

Nube maleodorante

Evocazione di 3° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un uovo marcio)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore genera una sfera di gas nauseante giallastro del raggio di 6 metri centrata su un punto entro gittata. La nube è pesantemente oscurata e rimane attiva per la durata dell'incantesimo o finché un vento forte (come quello creato da *folata di vento*) non la disperde.

Ogni creatura che inizi il proprio turno all'interno della sfera deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti sarà avvelenata fino al termine del turno in corso. Finché è avvelenato, il bersaglio non può effettuare né azioni né azioni bonus.

Nube mortale

Evocazione di 5° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore genera una sfera di nebbia giallo-verdastra del raggio di 6 metri centrata su un punto entro gittata. La nebbia permane la durata dell'incantesimo o finché un vento forte (come quello creato da *folata di vento*) non la disperde, ponendo fine all'incantesimo. L'area della sfera è pesantemente oscurata.

Ogni creatura nella sfera effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 5d8 danni da veleno in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche quando la sfera si muove nel suo spazio e quando la creatura entra nella sfera o vi termina il suo turno. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

La sfera si allontana di 3 metri dall'incantatore all'inizio di ogni suo turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Occhio arcano

Divinazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un ciuffo di peli di pipistrello)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore crea un occhio invisibile e invulnerabile che fluttua per la durata dell'incantesimo entro la sua gittata. L'incantatore riceve informazioni

visive dall'occhio, che può vedere in ogni direzione e che è inoltre dotato di scurovisione fino a 9 metri.

Come azione bonus, l'incantatore può muovere l'occhio per un massimo di 9 metri in ogni direzione. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, che tuttavia può passare attraverso un'apertura dal diametro minimo di 2,5 centimetri.

Onda tonante

Invocazione di 1° livello (bardo, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore sprigiona un'ondata di energia tonante. Ogni creatura entro un cubo con spigolo di 4,5 metri originato dall'incantatore effettua un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da tuono e viene spinta a una distanza di 3 metri dall'incantatore. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Inoltre, gli oggetti non fissati e situati interamente nel cubo vengono spinti a 3 metri dall'incantatore, con un boato tonante entro 90 metri.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Oscurità

Invocazione di 2° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e un pezzo di carbone)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, un'oscurità magica si estende da un punto entro gittata e riempie una sfera del raggio di 4,5 metri. Una creatura dotata di scurovisione non è in grado di vedere attraverso di essa e la luce non magica non può illuminarla.

In alternativa, l'incantatore lancia l'incantesimo su un oggetto che non sia indossato o trasportato, facendo sì che l'oscurità riempia un'emanazione di 4,5 metri di cui l'oggetto è il punto di origine. Coprire l'oggetto con qualcosa di opaco, come una ciotola o un elmo, blocca l'oscurità.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di luce intensa o luce fioca creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Palla di fuoco

Invocazione di 3° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una pallina di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: istantanea

Una scia di luce brillante parte dall'incantatore e sfreccia fino a un punto a sua scelta entro gittata, provocando un'esplosione infuocata con un profondo boato. Ogni creatura presente in una sfera dal raggio di 6 metri e centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza, subendo 8d6 danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati iniziano a bruciare.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Palla di fuoco ritardata

Invocazione di 7° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una pallina di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Un raggio di luce gialla si sprigiona dall'incantatore per poi condensarsi in un punto a sua scelta entro gittata, formando una sfera scintillante che permane per la durata dell'incantesimo. Al termine dell'incantesimo, la sfera esplode e ogni creatura all'interno di una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto effettua un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, la creatura subisce una quantità di danni da fuoco pari al totale dei danni accumulati, o la metà dei danni in caso di successo.

I danni base dell'incantesimo sono pari a 12d6 e aumentano di 1d6 ogni volta che termina il turno dell'incantatore e l'incantesimo è ancora attivo.

Se una creatura tocca la sfera scintillante prima del termine dell'incantesimo, effettua un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, l'incantesimo termina, causando l'esplosione della sfera. In caso di successo, la creatura può lanciare la sfera fino a una distanza di 12 metri: se entra nello spazio di una creatura o si scontra con un oggetto solido, l'incantesimo termina, facendo esplodere la sfera.

Quando la sfera esplode, gli oggetti infiammabili all'interno dell'esplosione che non sono indossati o trasportati iniziano a bruciare.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni base aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 7°.

Parlare con gli animali

Divinazione di 1° livello (bardo, druido, ranger, warlock)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore comprende le bestie e può comunicare verbalmente con loro usando una qualunque abilità dell'azione di Influenza.

Nella maggior parte dei casi hanno ben poco da dire su temi che esulano dalla sopravvivenza o dallo spirito di squadra, ma almeno possono fornire informazioni su luoghi e mostri nelle vicinanze, oltre a tutto ciò che hanno notato nel corso dell'ultima giornata.

Parlare con i morti

Necromanzia di 3° livello (bardo, chierico, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (incenso bruciato)

Durata: 10 minuti

L'incantatore conferisce una parvenza di vita a un cadavere a sua scelta situato entro gittata, permettendogli di rispondere alle domande che gli vengono poste. Il cadavere deve avere la bocca e, se la creatura deceduta era un non morto al momento del trapasso, l'incantesimo fallisce. Fallisce allo stesso modo se il cadavere è già stato il bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni.

Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può porre al cadavere un massimo di cinque domande. Il cadavere conosce solo quello che sapeva in vita, incluse le lingue. Generalmente, le risposte sono brevi, criptiche o ripetitive e il cadavere non è obbligato a offrirne una sincera se l'incantatore gli è ostile o se il cadavere lo riconosce come nemico. Questo incantesimo non riporta l'anima della creatura nel suo corpo, solamente lo spirito animante. Perciò il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non conosce nulla di ciò che è accaduto dopo la sua morte e non può speculare sugli eventi futuri.

Parlare con i vegetali

Trasmutazione di 3° livello (bardo, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

L'incantatore infonde nei vegetali in un'emanazione fissa di 9 metri una parvenza di animazione e volontà, donando loro l'abilità di comunicare

con lui e di seguire dei comandi semplici. Può interrogare i vegetali sugli eventi avvenuti nell'area dell'incantesimo nella giornata passata, ottenere informazioni riguardo alle creature transitate al suo interno, al clima e ad altre circostanze.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può anche trasformare un terreno difficile a causa della crescita vegetale (come per esempio arbusti e sottobosco) in un terreno normale. In alternativa può trasformare un terreno normale dove siano presenti dei vegetali in un terreno difficile.

L'incantesimo non consente alle piante di sradicarsi e deambulare, ma permette loro di muovere rami, rampicanti e viticci per l'incantatore.

Se una creatura vegetale si trova nell'area, il personaggio può comunicarci come se entrambi condividessero una lingua comune.

Parola del potere guarire

Ammaliamento di 9° livello (bardo, chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componente: V

Durata: istantanea

Un'ondata di energia curativa investe una creatura entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere. Il bersaglio recupera tutti i suoi punti ferita. Se la creatura è affascinata, avvelenata, paralizzata, spaventata o stordita, questa condizione termina. Se la creatura è prona, può usare la sua reazione per rialzarsi.

Parola del potere stordire

Ammaliamento di 8° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore sconvolge la mente di una creatura situata entro gittata che egli è in grado di vedere. Se il bersaglio possiede 150 punti ferita o meno, è stordito. Altrimenti, la sua velocità è pari a 0 fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Il bersaglio stordito effettua un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, pone fine alla condizione.

Parola del potere uccidere

Ammaliamento di 9° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componente: V

Durata: istantanea

L'incantatore costringe una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere a morire. Se il bersaglio possiede 100 punti ferita o meno, muore. Altrimenti, subisce 12d12 danni psichici.

Parola del ritiro

Evocazione di 6° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 1,5 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore e un massimo di cinque creature consenzienti entro 1,5 metri da lui si teletrasportano immediatamente in un santuario indicato in precedenza. L'incantatore e le creature che si teletrasportano con lui appaiono nello spazio libero più vicino al punto indicato dall'incantatore quando ha preparato il suo santuario (vedi di seguito). Se lancia questo incantesimo senza prima preparare un santuario, l'incantesimo non ha effetto.

Deve designare un luogo (come un tempio o un santuario) lanciando lì l'incantesimo.

Parola divina

Invocazione di 7° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore pronuncia una parola pervasa di potere dei Piani Superiori. Ogni creatura a sua scelta situata entro gittata effettua un tiro salvezza su Carisma. In caso di fallimento, un bersaglio che ha 50 punti ferita o meno subisce un effetto basato sui suoi punti ferita attuali, come indicato nella tabella Effetti della parola divina. Indipendentemente dai suoi punti ferita, un bersaglio celestiale, elementale, folletto o immondo che fallisce il suo tiro salvezza viene respinto sul suo piano d'origine (se non vi si trova già) e non può ritornare sul piano attuale per 24 ore in alcun modo se non tramite un incantesimo *desiderio*.

Effetti della parola divina

Punti ferita	Effetto
0–20	Il bersaglio muore.
21–30	Il bersaglio è accecato, assordato e stordito per 1 ora.
31–40	Il bersaglio è accecato e assordato per 10 minuti.
41–50	Il bersaglio è assordato per 1 minuto.

Parola guaritrice

Abiurazione di 1° livello (bardo, chierico, druido)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

Una creatura scelta dall'incantatore entro gittata e che egli è in grado di vedere recupera un ammontare di punti ferita pari a 2d4 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La guarigione aumenta di 2d4 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Parola guaritrice di massa

Abiurazione di 3° livello (bardo, chierico)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

Fino a sei creature a scelta dall'incantatore entro gittata e che egli è in grado di vedere recuperano un ammontare di punti ferita pari a 2d4 più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La guarigione aumenta di 1d4 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Passapareti

Trasmutazione di 5° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)

Durata: 1 ora

L'incantatore sceglie un punto entro gittata e che egli è in grado di vedere su una superficie di legno, pietra o intonaco (come una parete, un soffitto o un pavimento), dove si apre un passaggio che permane per la durata dell'incantesimo. L'incantatore sceglie inoltre le dimensioni dell'apertura, che non possono superare una larghezza di 1,5 metri, un'altezza di 2,4 metri e una profondità di 6 metri. Il passaggio non crea alcuna instabilità nella struttura che lo circonda.

Quando l'apertura scompare, qualsiasi creatura o oggetto all'interno del passaggio creato dall'incantesimo viene espulso senza subire danni nello spazio libero più vicino alla superficie su cui l'incantesimo è stato lanciato.

Passare senza tracce

Abiurazione di 2° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (ceneri di vischio bruciato)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore irradia un'aura occultante in un'emanazione di 9 metri per la durata dell'incantesimo. Finché si trovano nell'aura, l'incantatore e ogni creatura a sua scelta ricevono un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e non lasciano tracce.

Passo velato

Evocazione di 2° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore è avvolto per un istante da una foschia argentata e si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che è in grado di vedere.

Passo veloce

Trasmutazione di 1° livello (bardo, druido, mago, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

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

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura, la cui velocità aumenta di 3 metri fino al termine dell'incantesimo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Paura

Illusione di 3° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una piuma bianca)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni creatura entro un cono di 9 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti lascia cadere ciò che tiene in mano e diventa spaventata per la durata dell'incantesimo.

Una creatura spaventata effettua l'azione di Scatto e si muove a ogni suo turno per allontanarsi dall'incantatore lungo il percorso più sicuro possibile, sempre che abbia lo spazio per muoversi. Se la creatura termina il suo turno in uno spazio dove l'incantatore non è in vista, effettua un tiro salvezza su Saggezza. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Pelle coriacea

Trasmutazione di 2° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: contatto

Componente: V, S, M (un pezzo di corteccia)

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Fino al termine dell'incantesimo, la pelle del bersaglio assume l'aspetto della corteccia. Inoltre, il bersaglio ha una Classe Armatura di 17 se la sua CA è inferiore a tale valore.

Pelle di pietra

Trasmutazione di 4° livello (druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore avrà resistenza a danni contundenti, perforanti e taglienti.

Piaga degli insetti

Evocazione di 5° livello (chierico, druido, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una locusta)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Uno sciame di locuste riempie una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. La sfera permane per la durata dell'incantesimo, la sua area è leggermente oscurata e lo spazio al suo interno è considerato terreno difficile.

Quando lo sciame compare, ogni creatura al suo interno effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 4d10 danni perforanti in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Inoltre, una creatura effettua questo tiro salvezza anche quando entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o quando vi termina il suo turno. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Porta dimensionale

Evocazione di 4° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

L'incantatore si teletrasporta in un punto entro gittata arrivando precisamente nel luogo desiderato, che può essere un punto che è in grado di vedere, che riesce a visualizzare o che è in grado di descrivere dichiarandone la distanza e la direzione, come per esempio "60 metri in linea retta verso il basso"

o "90 metri verso nord-ovest, a un'angolazione ascendente di 45 gradi".

L'incantatore può anche teletrasportare una creatura consenziente. Prima che si teletrasporti, la creatura deve trovarsi entro 1,5 metri dall'incantatore, per poi teletrasportarsi in uno spazio entro 1,5 metri dalla destinazione dell'incantatore.

Se l'incantatore, l'altra creatura o entrambi arrivano in uno spazio occupato da una creatura o riempito completamente da uno o più oggetti, l'incantatore e qualsiasi creatura che viaggia con lui subiscono 4d6 danni da forza e il teletrasporto fallisce.

Portale

Evocazione di 9° livello (chierico, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 5.000 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore evoca un portale che collega uno spazio libero entro gittata che egli è in grado di vedere a un luogo preciso su un piano di esistenza differente. Il portale è un'apertura circolare, del diametro variabile tra 1,5 e 6 metri a scelta dell'incantatore e può essere orientato in qualsiasi direzione. Il portale permane per la durata dell'incantesimo e la sua destinazione è visibile attraverso di esso.

Il portale ha un lato anteriore e un lato posteriore su ogni piano dove appare e i viaggi sono possibili solo attraversandolo dalla parte anteriore. Tutto ciò che lo attraversa è trasportato immediatamente sull'altro piano, apparendo nello spazio libero più vicino al portale.

Divinità e altri sovrani planari possono impedire che i portali creati tramite questo incantesimo si aprano in loro presenza o nei loro domini.

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può pronunciare il nome di una creatura specifica (pseudonimi, titoli o soprannomi non funzionano). Se la creatura nominata si trova su un piano diverso da quello in cui si trova l'incantatore, il portale si apre nelle immediate vicinanze della creatura, trasportandola fino allo spazio libero più vicino sul lato del portale in cui si trova l'incantatore. L'incantatore non ottiene alcun potere speciale sulla creatura, che è libera di agire come il GM ritiene più appropriato: potrebbe andarsene, attaccarlo o aiutarlo.

Pregheiera di guarigione

Abiurazione di 2° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

Fino a cinque creature a scelta dell'incantatore, situate entro gittata per l'intera durata del lancio dell'incantesimo, ottengono i benefici di un riposo breve e recuperano 2d8 punti ferita. Una creatura non può essere nuovamente influenzata da questo incantesimo fino a che non completa un riposo lungo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Presagio

Divinazione di 2° livello (chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (bastoncini, ossa, carte o altri oggetti da divinazione dotati di contrassegni speciali, del valore di 25 mo o più)

Durata: istantanea

L'incantatore riceve un presagio da un'entità ultraterrena sui risultati di un corso d'azione che intende effettuare nei prossimi 30 minuti. Il GM sceglie il presagio dalla tabella Presagi.

Presagi

Presagio	Con risultati...
Ventura	Positivi
Sventura	Negativi
Ventura e sventura	Positivi e negativi
Indifferenza	Né positivi né negativi

L'incantesimo non tiene conto delle circostanze, come altri incantesimi, che potrebbero modificare i risultati.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo più volte prima di completare un riposo lungo, esiste una probabilità cumulativa del 25% di non ottenere risposta per ogni lancio dopo il primo.

Prestidigitazione

Trucchetto di Trasmutazione (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: fino a 1 ora

L'incantatore crea un effetto magico entro gittata, scegliendolo tra quelli illustrati di seguito. Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può tenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente.

Effetto sensoriale. L'incantatore crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore.

Trucchetto col fuoco. L'incantatore accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo.

Pulire o sporcare. L'incantatore pulisce o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 centimetri.

Lieve sensazione. L'incantatore riscalda, raffredda o condisce materiale non vivente del volume massimo di un cubo con spigolo di 30 centimetri per 1 ora.

Segno magico. L'incantatore fa comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora.

Creazione minore. L'incantatore crea un monile non magico o un'immagine illusoria che può stare nel palmo della sua mano e che permane fino al termine del suo turno successivo. Un monile non può infliggere danni e non ha valore monetario.

Previsione

Divinazione di 9° livello (bardo, druido, mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una piuma di colibri)

Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente e le conferisce una capacità limitata di vedere nell'immediato futuro. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio dispone di vantaggio alle prove con d20. Inoltre, le altre creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di esso. L'incantesimo termina in anticipo se l'incantatore lo lancia di nuovo.

Produrre fiamma

Trucchetto di Evocazione (druido)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Una fiamma tremolante compare nella mano dell'incantatore e permane per la durata dell'incantesimo. La fiamma non emette calore e non può incendiare nulla; emana luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo.

Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione di Magia per scagliare la fiamma contro una creatura o un oggetto a 18 metri da lui, effettuando un attacco a distanza con incantesimo. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

Trucchetto potenziato. I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore

raggiunge il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Proibizione

Abiurazione di 6° livello (chierico)

Tempo di lancio: 10 minuti o rituale

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.000 mo o più)

Durata: 1 giorno

L'incantatore crea una difesa contro i viaggi magici che protegge un'area quadrata di terreno con lato di 60 metri e un'altezza di massimo 9 metri. Per la durata dell'incantesimo, per entrare in tale area le creature non possono utilizzare teletrasporto o portali, come quelli creati dall'incantesimo *portale*. L'incantesimo protegge l'area dai viaggi planari, impedendo perciò alle creature di accedervi tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo, la Selva Fatata, la Coltre Oscura e l'incantesimo *spostamento planare*.

Inoltre, infligge danni a uno o più tipi di creature indicati dall'incantatore al momento del lancio, scelti tra i seguenti: aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti. Quando una creatura del tipo scelto entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o termina il suo turno qui, subisce 5d10 danni necrotici o radiosi (a scelta dell'incantatore al momento del lancio).

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore può indicare una parola d'ordine: una creatura che la pronuncia accedendo all'area non subisce danni.

L'area di questo incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo *proibizione*. Se l'incantatore lancia *proibizione* ogni giorno nello stesso luogo per 30 giorni, l'incantesimo permane finché non viene dissolto e le componenti materiali vengono consumate al momento dell'ultimo lancio.

Proiezione astrale

Necromanzia di 9° livello (chierico, mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (per ogni bersaglio dell'incantesimo, l'incantatore deve possedere un giacinto del valore di 1.000 mo o più e un lingotto d'argento del valore di 100 mo o più; l'incantesimo consuma entrambi)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore e un massimo di otto creature consenzienti entro gittata proiettano i loro corpi astrali sul Piano Astrale (l'incantesimo termina immediatamente se l'incantatore si trova già su quel piano). Il corpo di ogni bersaglio cade in uno stato di animazione sospesa; ha la condizione privo di sensi, non ha bisogno di cibo o aria e non invecchia.

La forma astrale di un bersaglio assomiglia in tutto e per tutto al suo corpo, replicando le sue statistiche di gioco e le sue proprietà. La differenza principale consiste nell'aggiunta di un cordone argentato che si snoda tra le scapole della forma astrale, diventando invisibile dopo 30 cm. Se il cordone viene reciso, cosa che può accadere solo quando un effetto lo specifica chiaramente, il corpo e la forma astrale del bersaglio muoiono entrambi.

La forma astrale di un bersaglio può viaggiare sul Piano Astrale. Nel momento in cui una forma astrale lascia questo piano, il corpo e le proprietà del bersaglio vengono trasportati lungo il cordone argentato, permettendogli di rientrare nel suo corpo nel momento in cui accede al nuovo piano.

Qualsiasi danno o altro effetto che si applichi a una forma astrale non ha effetto sul corpo del bersaglio e viceversa. Inoltre, l'incantesimo termina se il corpo originale o la forma astrale di un bersaglio scende a 0 punti ferita. L'incantesimo termina per tutti i bersagli se l'incantatore effettua un'azione di Magia per interromperlo.

Quando l'incantesimo termina per un bersaglio che non è morto, il bersaglio riappare nel suo corpo ed esce dallo stato di animazione sospesa.

Protezione dai veleni

Abiurazione di 2° livello (chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura e pone fine alla condizione avvelenato che la affligge. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione avvelenato, ed è resistente ai danni da veleno.

Protezione dal bene e dal male

Abiurazione di 1° livello (chierico, druido, mago, paladino, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un'ampolla di acqua santa del valore di 25 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi o non morti. La protezione garantisce diversi vantaggi. Le creature contro cui è attiva subiscono svantaggio ai tiri per colpire indirizzati contro il bersaglio; inoltre, il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto

da creature analoghe. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una tale creatura, dispone di vantaggio a qualsiasi nuovo tiro salvezza contro il relativo effetto.

Protezione dall'energia

Abiurazione di 3° livello (chierico, druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore dispone di resistenza a un tipo di danni a scelta di quest'ultimo: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Punizione divina

Invocazione di 1° livello (paladino)

Tempo di lancio: azione bonus che l'incantatore effettua subito dopo aver colpito un bersaglio con un'arma da mischia o con un colpo senz'armi

Gittata: incantatore

Componente: V

Durata: istantanea

Il bersaglio subisce 2d8 danni radiosi extra dall'attacco. I danni aumentano di 1d8 se il bersaglio è un immondo o un non morto.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Punizione incandescente

Invocazione di 1° livello (paladino)

Tempo di lancio: azione bonus che l'incantatore effettua subito dopo aver colpito un bersaglio con un'arma da mischia o con un colpo senz'armi

Gittata: incantatore

Componente: V

Durata: 1 minuto

Quando l'incantatore colpisce il bersaglio, esso subisce 1d6 danni da fuoco extra dall'attacco. All'inizio di ogni suo turno fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco ed effettua un tiro salvezza su Costituzione. In caso di fallimento, l'incantesimo permane. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Tutti i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Punizione splendente

Trasmutazione di 2° livello (paladino)

Tempo di lancio: azione bonus che l'incantatore effettua subito dopo aver colpito una creatura con un'arma da mischia o con un colpo senz'armi

Gittata: incantatore

Componente: V

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'attacco infligge 2d6 danni radiosi extra al bersaglio. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio proietta luce intensa in un raggio di 1,5 metri, non può beneficiare della condizione di invisibilità e i tiri per colpire contro di esso dispongono di vantaggio.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Purificare cibo e bevande

Trasmutazione di 1° livello (chierico, druido, paladino)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore rimuove veleno e marciume da cibi e bevande non magici situati in una sfera del raggio di 1,5 metri centrata su un punto entro gittata.

Raggio di affaticamento

Necromanzia di 2° livello (mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Un raggio di energia logorante scaturisce dall'incantatore verso una creatura entro gittata. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. In caso di successo, fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore, il bersaglio subisce svantaggio al suo tiro per colpire successivo.

In caso di fallimento, il bersaglio subisce svantaggio alle prove con d20 basate sulla Forza per la durata dell'incantesimo. Durante questo periodo, sottrae anche 1d8 da tutti i suoi tiri per i danni. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, termina l'incantesimo.

Raggio di gelo

Trucchetto di Invocazione (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Un raggio gelido di luce bianco-azzurra sfreccia verso una creatura entro gittata, contro cui l'incantatore effettua un attacco a distanza con incantesimo. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d8 danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

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

Raggio di infermità

Necromanzia di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore proietta un raggio di energia verdastra verso una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno ed è avvelenato fino al termine del turno successivo dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Raggio rovente

Invocazione di 2° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore lancia tre raggi di fuoco contro uno o più bersagli entro gittata. Con questo incantesimo, l'incantatore effettua un attacco a distanza per ogni raggio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore crea un raggio aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.

Ragnatela

Evocazione di 2° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di ragnatela comune)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca un ammasso di ragnatele appiccicose in un punto entro gittata, che riempiono un cubo con spigolo di 6 metri per la durata dell'incantesimo. Le ragnatele contano come terreno difficile e l'area al loro interno è leggermente oscurata.

Se le ragnatele non sono ancorate tra due masse solide (per esempio pareti o alberi) o stese su un pavimento, un muro o un soffitto, collassano su se stesse e l'incantesimo termina all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Le ragnatele stese su una superficie piatta hanno una profondità di 1,5 metri.

La prima volta che una creatura vi entra in un turno o inizia lì il suo turno, deve superare un tiro

salvezza su Destrezza, altrimenti sarà trattenuta finché sarà al loro interno o non si libera.

Una creatura trattenuta dalle ragnatele può usare la un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se supera la prova, non è più trattenuta.

Le ragnatele sono infiammabili. Un cubo di ragnatele con spigolo di 1,5 metri brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a ogni creatura che inizi il suo turno tra le fiamme.

Randello incantato

Trucchetto di Trasmutazione (druido)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (vischio)

Durata: 1 minuto

Un randello o un bastone ferrato impugnato dall'incantatore è pervaso dal potere della natura. Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore usa la propria caratteristica da incantatore anziché la Forza per i tiri per i danni e i tiri per colpire effettuati negli attacchi in mischia usando quell'arma; inoltre, i danni dell'arma sono calcolati con un d8. Se l'attacco infligge danni, possono essere danni da forza o danni normali inflitti dall'arma (a scelta dell'incantatore).

L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o se lascia andare l'arma.

Trucchetto potenziato. I danni sono calcolati con un dado diverso quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (d10), l'11° livello (d12) e il 17° livello (2d6).

Reggia meravigliosa

Evocazione di 7° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una miniatura di una porta del valore di 15 mo o più)

Durata: 24 ore

L'incantatore evoca una porta scintillante entro gittata che permane per la durata dell'incantesimo. La porta, larga 1,5 metri e alta 3 metri, conduce a una dimora extradimensionale. L'incantatore e una qualsiasi creatura da lui scelta al momento del lancio possono entrare nella dimora extradimensionale fintantoché la porta rimane aperta. L'incantatore può aprire o chiudere la porta (nessuna azione richiesta) se si trova entro 9 metri da essa; quando è chiusa, la porta è impercettibile.

Oltre la porta si trova un atrio sfarzoso su cui si aprono numerose stanze. L'atmosfera della dimora è pulita, fresca e accogliente.

L'incantatore può definire la planimetria della dimora come preferisce, ma le sue dimensioni non

devono superare quelle di 50 cubi contigui con spigolo di 3 metri. Inoltre, la dimora è ammobiliata e decorata come l'incantatore preferisce e contiene cibo a sufficienza per servire un banchetto di nove portate per un massimo di 100 persone. Arredi e altri oggetti creati da questo incantesimo si dissolvono in fumo quando vengono rimossi dalla dimora.

A provvedere a ogni bisogno degli ospiti è presente una schiera di 100 servitori semitrasparenti. L'incantatore decide l'aspetto e la tenuta di questi servitori, che sono invulnerabili e obbediscono ai suoi ordini. Ogni servitore può eseguire qualsiasi compito che un umano sarebbe in grado di eseguire, ma non può attaccare o effettuare azioni che ferirebbero in modo diretto un'altra creatura. I servitori possono perciò trasportare oggetti, pulire, riparare, piegare abiti, accendere fuochi, servire cibo, versare vino e così via. Tuttavia, non possono lasciare la dimora.

Al termine dell'incantesimo, tutte le creature e gli oggetti rimasti all'interno dello spazio extradimensionale vengono espulsi negli spazi liberi più vicini all'entrata.

Reincarnazione

Necromanzia di 5° livello (druido)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (oli rari del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca un umanoide defunto o una parte di umanoide defunto. Se la creatura non è morta da più di 10 giorni, l'incantesimo le forma un nuovo corpo e richiama la sua anima all'interno di quel corpo. Si tira 1d10 e si consulta la tabella di seguito per determinare la specie del nuovo corpo, oppure il GM sceglie un'altra specie giocabile.

IdIO	Specie	IdIO	Specie
1	Il personaggio tira di nuovo	6	Halfling
2	Dragonide	7	Nano
3	Elfo	8	Orchesco
4	Gnomo	9	Tiefling
5	Goliath	10	Umano

La creatura reincarnata compie le scelte indicate nella descrizione della specie scelta e ricorda la sua vita precedente. Conserva le capacità che possedeva nella sua forma originale, ad eccezione del fatto che i tratti della sua specie originaria vengono sostituiti dai tratti della nuova specie.

Resistenza

Trucchetto di Abiurazione (chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componente: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente e sceglie un tipo di danno: acido, contundente, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, perforante, radioso, tagliente, tuono, veleno. Quando una creatura subisce danni del tipo scelto prima del termine dell'incantesimo, riduce il totale dei danni subiti di 1d4. Una creatura può beneficiare di questo incantesimo solo una volta per turno.

Respirare sott'acqua

Trasmutazione di 3° livello (druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo giunco)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo concede a un massimo di dieci creature consenzienti entro gittata (a scelta dell'incantatore) la capacità di respirare sott'acqua per tutta la sua durata. Le creature influenzate conservano inoltre la loro normale modalità di respirazione.

Resurrezione

Necromanzia di 7° livello (bardo, chierico)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca e resuscita una creatura morta da non più di un secolo, che non sia morta di vecchiaia e che non fosse un non morto al momento della morte.

La creatura torna in vita con tutti i suoi punti ferita. Inoltre, questo incantesimo neutralizza qualsiasi veleno che influenzava la creatura al momento della morte, richiude tutte le ferite mortali e ripristina le eventuali parti del corpo mancanti.

Il ritorno dalla morte è un vero e proprio travaglio. Il bersaglio subisce una penalità di -4 alle prove con d20. Ogni volta che completa un riposo lungo, questa penalità viene ridotta di 1 finché non arriva a 0.

Lanciare questo incantesimo per riportare in vita una creatura morta da 365 giorni o più risulta logorante per l'incantatore. Finché non completa un riposo lungo, non può lanciare di nuovo incantesimi e subisce svantaggio alle prove con d20.

Resurrezione pura

Necromanzia di 9° livello (chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (diamanti del valore di 25.000 mo o più, che vengono consumati dall'incantesimo)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta da non più di 200 anni a causa di un qualsiasi motivo fuorché la vecchiaia. Il bersaglio viene rianimato con tutti i propri punti ferita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza ogni veleno, cura tutti i contagi magici e annulla ogni maledizione che affiggeva la creatura al momento della morte. Inoltre, ripristina gli eventuali organi e arti danneggiati o mancanti. Se la creatura era un non morto, viene riportata alla forma originaria che aveva in vita.

L'incantesimo può fornire al bersaglio un nuovo corpo se l'originale non esiste più, nel qual caso l'incantatore deve pronunciare il nome della creatura, che appare in uno spazio libero a scelta dell'incantatore entro 3 metri da lui.

Rianimare morti

Necromanzia di 5° livello (bardo, chierico, paladino)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 500 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

Con un tocco, l'incantatore riporta in vita una creatura morta, purché non sia deceduta da più di 10 giorni e non fosse un non morto al momento della morte.

La creatura torna in vita con 1 punto ferita. Inoltre, questo incantesimo neutralizza qualsiasi veleno che influenzava la creatura al momento della morte.

L'incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se una creatura è priva di organi o parti del corpo essenziali per la sua sopravvivenza, come per esempio la testa, l'incantesimo fallisce automaticamente.

Il ritorno dalla morte è un vero e proprio travaglio. Il bersaglio subisce una penalità di -4 alle prove con d20. Ogni volta che completa un riposo lungo, questa penalità viene ridotta di 1 finché non arriva a 0.

Richiama drago

Evocazione di 5° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un oggetto su cui è incisa l'immagine di un drago, del valore di 500 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore invoca uno spirito di drago, che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere e utilizza la scheda delle statistiche dello **spirito draconico**. La creatura scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina

ed è un alleato per il personaggio e i suoi alleati. In combattimento, la creatura ha lo stesso punteggio di iniziativa dell'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali (nessuna azione richiesta da parte dell'incantatore). Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie l'azione di Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Usa il livello dello slot incantesimo relativo al livello dell'incantesimo nella scheda delle statistiche.

Spirito draconico

Drago Grande, neutrale

CA 14 + il livello dell'incantesimo

PF 50 + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 5°

Velocità 9 m, volo 18 m, nuoto 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	19	+4	+4	DES	14	+2	+2	Cos	17	+3	+3
INT	10	+0	+0	SAG	14	+2	+2	CAR	14	+2	+2

Resistenze acido, freddo, fulmine, fuoco, veleno

Immunità affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 30; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico, comprende le lingue parlate dal personaggio

GS nessuno (PE 0; BC pari al bonus di competenza del personaggio)

Tratti

Resistenze condivise. Quando il personaggio evoca lo spirito, sceglie una delle sue resistenze. Così facendo, ottiene resistenza al tipo di danno scelto fino al termine dell'incantesimo.

Azioni

Multiattacco. Lo spirito effettua un numero di attacchi Squarcio pari alla metà del livello dell'incantesimo (arrotondando per difetto) e usa Soffio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: il bonus equivale al modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio, portata di 3 metri. **Colpito:** 1d6 + 4 + il livello dell'incantesimo danni perforanti.

Soffio. Tiro salvezza su Destrezza: la CD è pari alla CD del tiro salvezza sull'incantesimo, ogni creatura in un cono di 9 m. **Fallimento:** 2d6 danni di un tipo a cui lo spirito è resistente (a scelta dell'incantatore)

al momento del lancio dell'incantesimo). *Successo*: danni dimezzati.

Rigenerazione

Trasmutazione di 7° livello (bardo, chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un ruota della preghiera)

Durata: 1 ora

Una creatura toccata dall'incantatore recupera 4d8 + 15 punti ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ogni suo turno e qualsiasi parte del corpo sia stata recisa, ricresce dopo 2 minuti.

Rimuovi maledizione

Abiurazione di 3° livello (chierico, mago, paladino, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Al tocco dell'incantatore, tutte le maledizioni che affliggono una creatura o un oggetto terminano. Nel caso di un oggetto magico maledetto, la sua maledizione permane, ma l'incantesimo spezza la sintonia del suo proprietario, consentendogli di rimuoverlo o di liberarsene.

Rinascita

Necromanzia di 3° livello (chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 300 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta nell'ultimo minuto, la quale ritorna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non ripristina le eventuali parti del corpo mancanti.

Riparare

Trucchetto di Trasmutazione (bardo, chierico, druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (due calamite)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola crepa o uno squarcio in un oggetto toccato dall'incantatore, come l'anello spezzato di una catena, due metà di una chiave spezzata, un mantello strappato o un otre forato. Se le dimensioni della crepa o dello squarcio non superano i 30 centimetri, l'incantatore

ripara l'oggetto senza lasciare traccia del danno precedente.

Questo incantesimo può riparare un oggetto magico solo fisicamente, senza ripristinare la magia in esso contenuta.

Riposo inviolato

Necromanzia di 2° livello (chierico, mago, paladino)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (2 monete di rame, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 giorni

L'incantatore tocca un cadavere o altri resti. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio è protetto dalla decomposizione e non può diventare un non morto.

Inoltre, l'incantesimo estende il limite di tempo entro cui rianimare il bersaglio dalla morte, in quanto i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non contano al fine di determinare il limite di tempo di incantesimi come *rianimare morti*.

Risata incontenibile

Ammaliamento di 1° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una crostata e una piuma)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura a scelta entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere effettua un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, cade a terra prona ed è incapacitata per la durata dell'incantesimo. Durante quel periodo di tempo, ride incontrollabilmente (se è in grado di ridere) e non può porre fine alla condizione prono.

Il bersaglio effettua un altro tiro salvezza su Saggezza alla fine di ogni suo turno e ogni volta che subisce danni; in quest'ultimo caso, lo effettua con vantaggio. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Riscaldare il metallo

Trasmutazione di 2° livello (bardo, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un oggetto lavorato in metallo, come un'arma in metallo o un'armatura di metallo media o pesante entro gittata che egli è in grado di vedere e la rende incandescente. Qualsiasi creatura a contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni

da fuoco al momento del lancio dell'incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione bonus in ognuno dei suoi turni successivi per infliggere di nuovo i danni se l'oggetto si trova entro gittata.

Se una creatura sta stringendo o indossando l'oggetto e ne subisce i danni, deve superare un tiro salvezza su Costituzione o, se possibile, lasciar cadere l'oggetto. Se non lascia cadere l'oggetto, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica effettuati prima dell'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Ristorare inferiore

Abiurazione di 2° livello (bardo, chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore tocca una creatura e pone fine a una delle condizioni che la affligge tra: accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

Ristorare superiore

Abiurazione di 5° livello (bardo, chierico, druido, paladino, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca una creatura e rimuove magicamente da essa uno dei seguenti effetti:

- 1 livello di indebolimento
- La condizione affascinato o pietrificato
- Una maledizione, inclusa la sintonia del bersaglio con un oggetto magico maledetto
- Qualsiasi riduzione di un punteggio di caratteristica del bersaglio
- Qualsiasi riduzione dei punti ferita massimi del bersaglio

Risveglio

Trasmutazione di 5° livello (bardo, druido)

Tempo di lancio: 8 ore

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un'agata del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore trascorre il tempo di lancio tracciando percorsi magici su una pietra preziosa, poi tocca il bersaglio. Il bersaglio deve essere una bestia

o una creatura vegetale con Intelligenza pari o inferiore a 3 o una pianta naturale che non sia una creatura. Il bersaglio acquisisce Intelligenza pari a 10 e la capacità di parlare una lingua conosciuta dall'incantatore. Se il bersaglio è una pianta naturale, diventa una creatura vegetale e ottiene l'abilità di muovere i suoi rami, radici, liane, rampicanti e così via e sviluppa sensi simili a quelli umani. Il GM sceglie le statistiche appropriate per il vegetale risvegliato, come per esempio nel caso di un **cespuglio risvegliato** o di un **albero risvegliato**, in "Mostri".

Il bersaglio risvegliato rimane affascinato per 30 giorni o finché l'incantatore o i suoi alleati non gli infliggono danni. Quando l'effetto di tale condizione svanisce, la creatura risvegliata sceglie il suo atteggiamento nei confronti dell'incantatore.

Ritirata rapida

Trasmutazione di 1° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore effettua un'azione di Scatto e, fino al termine dell'incantesimo, può effettuarla di nuovo come azione bonus.

Salto

Trasmutazione di 1° livello (druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: contatto

Componente: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)

Durata: 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente.

La creatura, in ogni suo turno fino al termine dell'incantesimo, può saltare fino a 9 metri, usando 3 metri di movimento.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Salvare i morenti

Trucchetto di Necromanzia (chierico, druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 4,5 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata con 0 punti ferita ma che è ancora in vita, facendola diventare stabile.

Trucchetto potenziato. La gittata raddoppia quando l'incantatore raggiunge il 5° livello

(9 metri), l'11° livello (18 metri) e il 17° livello (36 metri).

Santificare

Abiurazione di 5° livello (chierico)

Tempo di lancio: 24 ore

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (incenso del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore tocca un punto e infonde un potere sacro o sacrilego in un'area del raggio massimo di 18 metri intorno a esso. L'incantesimo tuttavia fallisce se il raggio comprende un'area già sotto l'effetto di *santificare*. L'area influenzata è soggetta ai seguenti effetti:

Protezione consacrata. L'incantatore sceglie uno dei seguenti tipi di creature: aberrazione, celestiale, elementale, folletto, immondo o non morto. Le creature del tipo scelto non possono entrare volontariamente nell'area, e qualsiasi creatura affascinata, spaventata o posseduta da tali creature non viene affascinata, spaventata o posseduta fintantoché si trova nell'area.

Effetto aggiuntivo. L'incantatore vincola un effetto aggiuntivo all'area, scegliendolo dalla lista sottostante:

Coraggio. Le creature di qualsiasi tipo scelto dall'incantatore non possono essere spaventate finché si trovano nell'area.

Interferenza extradimensionale. Le creature di qualsiasi tipo scelte dall'incantatore non possono entrare o uscire dall'area utilizzando il teletrasporto o i viaggi interplanari.

Linguaggi. Le creature di qualsiasi tipo scelto dall'incantatore possono comunicare con qualsiasi creatura all'interno dell'area, anche se non condividono la stessa lingua.

Luce diurna. L'area è pervasa di luce intensa. L'oscurità magica creata dagli incantesimi di livello inferiore rispetto a questo incantesimo non può sopprimere la luce.

Oscurità. L'area si riempie di oscurità. La luce normale, nonché la luce magica creata dagli incantesimi di livello inferiore rispetto a questo incantesimo, non possono illuminare l'area.

Paura. Le creature di qualsiasi tipo scelto dall'incantatore non possono essere spaventate finché si trovano nell'area.

Resistenza. Le creature di qualsiasi tipo scelto dall'incantatore sono resistenti a un tipo di danno scelto dall'incantatore finché si trovano nell'area.

Sereno riposo. I cadaveri sepolti nell'area non possono diventare non morti.

Silenzio. L'area è insonorizzata, nessun suono può fuoriuscire o penetrare al suo interno.

Vulnerabilità. Le creature di qualsiasi tipo scelto dall'incantatore sono vulnerabili a un tipo di danno scelto dall'incantatore finché si trovano nell'area.

Santuario

Abiurazione di 1° livello (chierico)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di vetro di uno specchio)

Durata: 1 minuto

L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata. Fino al termine dell'incantesimo, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con un tiro per colpire o con un incantesimo dannoso deve prima superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti deve scegliere un bersaglio diverso o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dalle aree di effetto. L'incantesimo termina se la creatura protetta effettua un tiro per colpire, lancia un incantesimo o infligge danni.

Santuario privato

Abiurazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una sottile lamina di piombo)

Durata: 24 ore

L'incantatore rende magicamente sicura un'area entro gittata: un cubo le cui dimensioni possono variare da un minimo di 1,5 metri per spigolo a un massimo di 30 metri per spigolo. L'incantesimo permane per tutta la sua durata.

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore decide che tipo di sicurezza esso fornisce, scegliendo una o più tra le proprietà seguenti:

- I suoni non possono attraversare la barriera ai confini dell'area protetta.
- La barriera nell'area protetta appare oscura e nebulosa, rendendo impossibile vedere oltre (anche utilizzando scurovisione).
- I sensori creati dagli incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta né oltrepassarne il perimetro.
- Le creature nell'area non possono essere bersaglio di incantesimi di divinazione.
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dall'area protetta.
- I viaggi planari sono bloccati all'interno dell'area protetta.

Lanciando questo incantesimo nello stesso punto ogni giorno per 365 giorni, l'incantesimo dura finché non viene dissolto.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può aumentare le dimensioni del cubo di 30 metri per spigolo per ogni slot di livello superiore al 4°.

Scagliare maledizione

Necromanzia di 3° livello (bardo, chierico, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura che deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti verrà maledetta per la durata dell'incantesimo. Finché la maledizione non svanisce, il bersaglio subisce uno dei seguenti effetti a scelta:

- L'incantatore sceglie una caratteristica. Il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati con quella caratteristica.
- Il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore.
- In combattimento, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio di ogni suo turno, altrimenti in quel turno è costretto a effettuare l'azione Schivata.
- Se l'incantatore infligge danni al bersaglio con un tiro per colpire o un incantesimo, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici extra.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello, può mantenere la concentrazione su di esso fino a un massimo di 10 minuti. Se usa uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, l'incantesimo non richiede concentrazione e la durata diventa di 8 ore (slot di 5° e 6° livello) o 24 ore (slot di 7° o 8° livello). Se usa uno slot incantesimo di 9° livello, l'incantesimo dura finché non viene dissolto.

Scassinare

Trasmutazione di 2° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto entro gittata che egli è in grado di vedere. Può trattarsi di una porta, uno scrigno, un forziere, un paio di manette, un lucchetto o un altro oggetto dotato di un mezzo normale o magico per la chiusura.

Un bersaglio tenuto chiuso da una normale serratura, incastrato o sbarrato, cessa di essere tale. Se l'oggetto è protetto da più serrature, con questo incantesimo se ne sblocca soltanto una.

Se il bersaglio è tenuto chiuso da *Serratura Arcana*, quell'incantesimo è soppresso per 10 minuti, nel corso dei quali l'oggetto può essere aperto e chiuso.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, si percepisce un forte rumore simile al bussare proveniente dal bersaglio, udibile fino a una distanza di 90 metri.

Sciame di meteore

Invocazione di 9° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Globi infuocati precipitano sul terreno in quattro punti differenti entro gittata che l'incantatore è in grado di vedere. Ogni creatura situata in una sfera del raggio di 12 metri centrata su ognuno di quei punti effettua un tiro salvezza su Destrezza. Una creatura subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni contundenti in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Una creatura in un'area con più sfere infuocate subisce l'effetto soltanto una volta.

Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova entro l'area dell'incantesimo, e inizia a bruciare se è infiammabile.

Scolpire pietra

Trasmutazione di 4° livello (chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (argilla morbida)

Durata: istantanea

L'incantatore tocca un oggetto di pietra di taglia Media o inferiore, oppure una sezione di pietra non più grande di 1,5 metri in ogni dimensione, modellandola nella forma che desidera. Per esempio, potrebbe trasformare una grossa roccia in un'arma, una statua, un forziere o creare un piccolo sentiero di passaggio attraverso un muro spesso 1,5 metri. L'incantatore può anche modellare una porta di pietra o i suoi stipiti per sigillarla. L'oggetto creato può avere un massimo di due cardini e una chiusura, ma non può essere dotato di meccanismi più raffinati.

Scopri il percorso

Divinazione di 6° livello (bardo, chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un set di strumenti di divinazione, come carte o rune, del valore di 100 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 giorno

L'incantatore percepisce magicamente il percorso fisico più diretto verso una destinazione di cui nomina il nome e che gli sia nota. Se nomina una destinazione su un altro piano di esistenza, una destinazione in movimento (come una fortezza mobile) o una destinazione poco specifica (come "la tana di un drago verde"), l'incantesimo non ha effetto.

Per la durata dell'incantesimo, finché l'incantatore si trova sullo stesso piano di esistenza della destinazione, sa quanto è lontana e in che direzione si trova. Ogni volta che l'incantatore si trova a scegliere tra più percorsi, sa qual è il più diretto.

Scopri trappole

Divinazione di 2° livello (chierico, druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore percepisce qualsiasi trappola piazzata entro gittata e nel suo campo visivo. Ai fini di questo incantesimo, per trappola si intende qualsiasi oggetto o meccanismo creato per provocare danni o altri pericoli. Pertanto, l'incantesimo è in grado di percepire gli incantesimi *allarme* o *glifo di interdizione*, o una fossa meccanica nascosta, ma non di rivelare un cedimento naturale del pavimento, un soffitto instabile o una voragine nascosta.

Questo incantesimo rivela la presenza di una trappola ma non la sua ubicazione. L'incantatore scopre solo la natura generale del pericolo che la trappola pone.

Scrigno segreto

Evocazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (uno scrigno che misura 90 x 60 x 60 centimetri, realizzato con materiali rari del valore di 5.000 mo o più e una riproduzione minuscola dello scrigno fatta degli stessi materiali del valore di 50 mo o più)

Durata: finché non viene dissolto

L'incantatore nasconde uno scrigno e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Per farlo, deve toccare lo scrigno e la riproduzione in miniatura che fungono da componenti materiali dell'incantesimo. Il forziere può contenere fino a 12 cubi con spigolo di 30 centimetri di materiale non vivente (90 x 60 x 60 cm).

Finché il forziere rimane sul Piano Etereo, l'incantatore può effettuare un'azione di Magia e toccare la riproduzione per richiamare a sé lo scrigno, che appare a terra in uno spazio libero entro 1,5 metri da lui. L'incantatore può inviare nuovamente lo

scrigno sul Piano Etereo, effettuando un'azione di Magia per toccare lo scrigno e la riproduzione.

Dopo 60 giorni, esiste una probabilità cumulativa del 5% al termine di ogni giorno che l'incantesimo termini. L'incantesimo termina anche se l'incantatore lancia nuovamente questo incantesimo o se la riproduzione minuscola dello scrigno viene distrutta. Se l'incantesimo termina e lo scrigno più grande si trova sul Piano Etereo, lo scrigno rimane lì per poter essere ritrovato dall'incantatore o da qualcun altro.

Scritto illusorio

Illusione di 1° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto o rituale

Gittata: contatto

Componenti: S, M (inchiostro del valore di 10 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 giorni

L'incantatore scrive su una pergamena, un foglio o un altro materiale adatto e infonde nello scritto un'illusione che permane per la durata dell'incantesimo. All'incantatore e a qualsiasi creatura indicata da lui al momento del lancio, lo scritto appare normale, sembra essere stilato nella calligrafia dell'incantatore e trasmette il significato inteso nel momento in cui è stato scritto. Agli occhi di tutti gli altri, il messaggio appare scritto in una lingua magica o ignota che risulta per loro incomprensibile. In alternativa, l'illusione può alterare il significato, la calligrafia e la lingua del testo, ma questa deve essere una lingua conosciuta dall'incantatore.

Se l'incantesimo viene dissolto, il messaggio originale e l'illusione scompaiono.

Una creatura con vista pura può leggere il messaggio nascosto.

Scrutare

Divinazione di 5° livello (bardo, chierico, druido, mago, warlock)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un focus del valore di 1.000 mo o più, come una sfera di cristallo, uno specchio o una fonte d'acqua)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore può vedere e udire una creatura a sua scelta situata sul suo stesso piano di esistenza. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza, modificato (vedi le tabelle di seguito) dalla conoscenza e dal tipo di legame fisico che l'incantatore ha nei confronti della creatura. Il bersaglio non sa contro cosa sta effettuando il tiro salvezza, avverte solo una sensazione di disagio.

L'incantatore conosce il bersaglio in maniera...	Modificatore al tiro salvezza
Indiretta (ha sentito parlare del bersaglio)	+5
Diretta (ha incontrato il bersaglio)	+0
Approfondita (conosce bene il bersaglio)	-5

L'oggetto del bersaglio che l'incantatore possiede è...	Modificatore al tiro salvezza
Immagine o altra raffigurazione	-2
Abito o altro oggetto personale	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli o pezzo di unghia	-10

In caso di tiro salvezza superato, il bersaglio non viene influenzato dall'incantesimo, che l'incantatore non può lanciare su di esso per 24 ore.

In caso di fallimento, l'incantesimo crea un sensore invisibile e intangibile entro 3 metri dal bersaglio, attraverso cui l'incantatore può vedere e sentire come se si trovasse sul posto. Il sensore si muove insieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da esso per la durata dell'incantesimo. Se qualcosa è in grado di vedere il sensore, esso appare come un globo luminoso grande all'incirca quanto un pugno umano.

Invece di bersagliare una creatura, l'incantatore può bersagliare un luogo che ha già visto. Quando lo fa, il sensore appare in quel luogo e non si muove.

Scudo

Abiurazione di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: reazione, che l'incantatore effettua quando è colpito da un tiro per colpire o bersagliato dall'incantesimo *dardo incantato*

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Una barriera impercettibile di forza magica protegge l'incantatore. Fino all'inizio del suo turno successivo, l'incantatore ottiene un bonus di +5 alla CA da applicare anche all'attacco innescente e non subisce danni da *dardo incantato*.

Scudo della fede

Abiurazione di 1° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una pergamena con una preghiera)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

Un campo di energia scintillante avvolge una creatura scelta dall'incantatore entro gittata, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata dell'incantesimo.

Scudo di fuoco

Invocazione di 4° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un frammento di fosforo o una lucciola)

Durata: 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, il corpo dell'incantatore è avvolto da fiamme sottili, che proiettano luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Le fiamme conferiscono all'incantatore uno scudo ardente o gelido a sua scelta. Lo scudo ardente gli conferisce resistenza ai danni da freddo, mentre lo scudo gelido resistenza ai danni da fuoco.

Inoltre, ogni volta che una creatura entro 1,5 metri dall'incantatore lo colpisce con un tiro per colpire in mischia, dallo scudo erompono delle fiamme. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco da uno scudo ardente o 2d8 danni da freddo da uno scudo gelido.

Scurovisione

Trasmutazione di 2° livello (druido, mago, ranger, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una carota essiccata)

Durata: 8 ore

Per la durata dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è dotata di scurovisione fino a 45 metri.

Segugio fedele

Evocazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un fischietto d'argento)

Durata: 8 ore

L'incantatore evoca un cane da guardia fantasma in uno spazio libero entro gittata che egli è in grado di vedere. Il segugio permane per la durata dell'incantesimo o fino a quando la distanza tra il segugio e l'incantatore non supera i 90 metri di distanza.

Solo l'incantatore è in grado di vedere il segugio, che è intangibile e invulnerabile. Quando una creatura di taglia Piccola o inferiore si avvicina entro 9 metri dal segugio senza prima aver pronunciato la parola d'ordine specificata dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo, il segugio inizia ad abbaiare sonoramente. Il segugio ottiene vista pura con un raggio di 9 metri.

All'inizio di ogni turno dell'incantatore, il segugio tenta di mordere un nemico entro 1,5 metri da

sé. Il nemico deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 4d8 danni da forza.

Nei turni successivi, l'incantatore può effettuare un'azione di Magia per spostare il segugio fino a 9 metri.

Sembrare

Illusione di 5° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

L'incantatore assegna un aspetto illusorio a ogni creatura a sua scelta entro gittata che egli è in grado di vedere. Un bersaglio non consenziente può effettuare un tiro salvezza su Carisma e, se lo supera, non ne viene influenzato.

L'incantatore può assegnare lo stesso aspetto o aspetti diversi ai bersagli. L'incantesimo consente di modificare l'aspetto fisico e l'equipaggiamento dei bersagli. Ogni creatura può apparire 30 centimetri più alta o più bassa, più grassa o più magra. Il nuovo aspetto del bersaglio deve usare la stessa disposizione basilare degli arti del bersaglio. Entro questi limiti, la natura dell'illusione dipende dall'incantatore. L'incantesimo permane per tutta la sua durata.

I cambiamenti apportati da questo incantesimo non passano il vaglio di un'ispezione fisica. Per esempio, se l'incantatore usa questo incantesimo per aggiungere un cappello all'abbigliamento della creatura, gli oggetti sono in grado di attraversarlo.

Una creatura che effettua l'azione di Studio per esaminare un bersaglio può effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se la supera, capisce che il bersaglio è camuffato.

Semipiano

Evocazione di 8° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: 1 ora

L'incantatore crea una porta d'ombra di taglia Media su una superficie piatta e solida entro gittata che egli è in grado di vedere. La porta può essere aperta e chiusa, e conduce verso un semipiano che appare come una stanza vuota di legno o pietra (a scelta dell'incantatore) ampia 9 metri in ogni dimensione.

Al termine dell'incantesimo, la porta scompare e gli oggetti al suo interno rimangono nel semipiano. Ciò si applica anche alle creature, a meno che non scelgano di venire spinte attraverso la porta mentre questa svanisce, atterrando prone sugli

spazi liberi più vicini allo spazio occupato precedentemente dalla porta.

Ogni volta che lancia questo incantesimo, l'incantatore può creare un nuovo semipiano o collegare la porta d'ombra a un semipiano da lui creato con un lancio precedente di questo incantesimo. Inoltre, se l'incantatore conosce la natura e i contenuti di un semipiano creato da un'altra creatura lanciando questo incantesimo, può fare invece in modo che la porta d'ombra si colleghi a quel semipiano.

Serratura arcana

Abiurazione di 2° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di 25 mo o più, che viene consumata dall'incantesimo)

Durata: finché non viene dissolto

Toccando una porta, una finestra, un cancello, un contenitore o una botola, l'oggetto viene sigillato magicamente per la durata dell'incantesimo. L'oggetto non può essere aperto tramite mezzi non magici. L'incantatore e le creature da lui designate al momento del lancio dell'incantesimo possono aprire e chiudere l'oggetto nonostante la serratura. L'incantatore può anche stabilire una parola d'ordine che, una volta pronunciata entro 1,5 metri dall'oggetto, lo mantiene aperto per 1 minuto.

Servitore inosservato

Evocazione di 1° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di spago e di legno)

Durata: 1 ora

Fino al termine di questo incantesimo, una forza Media invisibile, amorfa e priva di volontà propria svolge dei compiti semplici su ordine dell'incantatore. Il servitore appare sul terreno in uno spazio libero entro gittata, ha CA 10, 1 punto ferita, Forza pari a 2 e non può attaccare. Se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo termina.

Una volta in ogni suo turno, come azione bonus, l'incantatore può ordinare mentalmente al servitore di spostarsi di un massimo di 4,5 metri e interagire con un oggetto. Esso può eseguire compiti semplici alla stregua di un umano, come portare oggetti, pulire, riparare, ripiegare abiti, accendere fuochi, servire pietanze e versare bevande. Una volta impartito il comando, il servitore svolge il compito al meglio delle sue capacità finché non lo porta a termine, poi attende l'ordine successivo dell'incantatore.

Se l'incantatore ordina al servitore di eseguire un compito che lo porta a più di 18 metri da lui, l'incantesimo termina.

Sfera al vetriolo

Invocazione di 4° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

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

Durata: istantanea

L'incantatore indica un punto entro gittata e un globo luminescente di acido del diametro di 30 centimetri sfreccia verso quel punto, dove esplode in una sfera del raggio di 6 metri. Ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d4 danni da acido e altri 5d4 danni da acido alla fine del suo turno successivo. In caso di successo, subisce soltanto la metà dei danni iniziali.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni iniziali aumentano di 2d4 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Sfera congelante

Invocazione di 6° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una sfera di cristallo in miniatura)

Durata: istantanea

Una sfera congelata sfreccia dall'incantatore verso un punto a sua scelta entro gittata, dove esplode in una sfera di 18 metri di raggio. Ogni creatura in quell'area effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 10d6 danni da freddo in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Se la sfera colpisce uno specchio d'acqua, congela l'acqua fino a una profondità di 15 centimetri su un'area quadrata con lato di 9 metri. Lo strato di ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua ghiacciata rimangono intrappolate nel ghiaccio e sono tratteneute. Per liberarsi, possono effettuare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo.

Una volta completato il lancio dell'incantesimo, l'incantatore può decidere di non scagliare la sfera. Così facendo, una sfera grande all'incirca quanto un proiettile da fionda, freddo al tatto, compare nella sua mano. In qualsiasi momento, l'incantatore o una creatura a cui l'ha consegnata può lanciare la sfera (entro una gittata di 12 metri) o scagliarla con una fionda (entro la normale gittata della fionda). La sfera si infrange all'impatto, con lo stesso effetto di un lancio normale dell'incantesimo. Tuttavia, l'incantatore può anche appoggiare la sfera a terra senza romperla. Dopo 1 minuto, se non è ancora stata infranta, la sfera esplode.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Sfera elastica

Abiurazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una sfera di vetro)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una sfera di forza scintillante racchiude una creatura o un oggetto di taglia Grande o inferiore entro gittata. Una creatura non consenziente deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti viene rinchiusa nella sfera per la durata dell'incantesimo.

Nulla può attraversare la barriera in entrata e in uscita (oggetti fisici, energia o altri effetti magici), ma una creatura all'interno può respirare liberamente. La sfera è immune a tutti i danni e una creatura o un oggetto all'interno non può essere danneggiato dagli attacchi o dagli effetti che provengono dall'esterno; analogamente, non può infliggere danni a qualsiasi cosa si trovi all'esterno.

La sfera non ha peso ed è grande quanto basta da contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura rinchiusa può effettuare un'azione per spingere le pareti della sfera e farla rotolare a una velocità massima pari alla metà della propria. Analogamente, la sfera può essere sollevata e mossa da altre creature.

Un incantesimo *disintegrazione* distrugge la sfera senza danneggiare ciò che contiene.

Sfera infuocata

Evocazione di 2° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una pallina di cera)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una sfera di fuoco del diametro di 1,5 metri in uno spazio libero del terreno entro gittata che permane per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dalla sfera effettua un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

Come azione bonus, l'incantatore può muovere la sfera per un massimo di 9 metri, facendola rotolare sul terreno. Se l'incantatore muove la sfera nello spazio di una creatura, quella creatura effettua un tiro salvezza contro la sfera, che smette di muoversi per quel turno.

Quando l'incantatore muove la sfera, può dirigerla oltre le barriere alte fino a 1,5 metri e farla saltare oltre le fosse larghe fino a 3 metri. Se tocca oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati, la sfera li incendia proiettando luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Sfocatura

Illusione di 2° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Il corpo dell'incantatore diventa sfocato. Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore. Un attaccante è immune a questo effetto se percepisce l'incantatore con vista cieca o vista pura.

Sguardo penetrante

Necromanzia di 6° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, gli occhi dell'incantatore diventano neri e vacui. Una creatura a scelta dell'incantatore entro 18 metri da lui e che l'incantatore è in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza o essere influenzata da uno dei seguenti effetti a sua scelta per la durata dell'incantesimo.

In ogni suo turno fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può usare un'azione di Magia per bersagliare un'altra creatura, non potendo tuttavia bersagliare di nuovo una creatura che abbia superato un tiro salvezza contro questo lancio dell'incantesimo.

Addormentato. Il bersaglio cade privo di sensi e si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarla scuotendola.

In preda al panico. Il bersaglio è spaventato. In ogni suo turno, il bersaglio spaventato deve effettuare l'azione Scatto e muoversi per allontanarsi dall'incantatore lungo il percorso più sicuro e rapido possibile. Se il bersaglio si muove in un punto a più di 18 metri dall'incantatore dove non è più in grado di vederlo, l'effetto termina.

Nauseato. Il bersaglio viene avvelenato.

Silenzio

Illusione di 2° livello (bardo, chierico, ranger)

Tempo di lancio: azione o rituale

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore genera una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro

gittata e, per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno di quella sfera o attraversarla. Ogni creatura o oggetto interamente all'interno della sfera è immune ai danni da tuono e ogni creatura interamente all'interno della sfera è assordata. All'interno dell'area è impossibile lanciare un incantesimo che includa una componente verbale.

Simbolo

Abiurazione di 7° livello (bardo, chierico, druido, mago)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 1.000 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto o innescato

L'incantatore traccia un glifo nocivo su una superficie (come una sezione di pavimento o una parete) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro o un forziere). Il glifo può coprire un'area massima del diametro di 3 metri. Se l'incantatore sceglie un oggetto, questo non deve essere spostato; se ciò avviene, una volta che l'oggetto si allontana di più di 3 metri dal luogo in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo si infrange e l'incantesimo termina senza essere innescato.

Il glifo è quasi impercettibile e, per notarlo, è necessario superare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo.

Quando viene tracciato, l'incantatore sceglie l'innescò, oltre all'effetto che scatenerà: morte, discordia, paura, dolore, sonno o stordimento. Ciascuno di essi è spiegato di seguito.

Programmare l'innescò. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore decide cosa innescò il glifo. Nel caso di glifi tracciati su una superficie, gli innescò più comuni includono: toccare o camminare su di essi, rimuovere un altro oggetto che li copre o avvicinarsi a una certa distanza da loro. Nel caso di glifi tracciati all'interno di un oggetto, gli innescò più comuni includono aprire quell'oggetto o vedere il glifo.

L'incantatore può perfezionare l'innescò in modo che venga attivato solo da un certo tipo di creature (ad esempio, il glifo potrebbe essere programmato per influenzare le aberrazioni). Può inoltre impostare delle condizioni per evitare di innescare il glifo, come pronunciare una specifica parola d'ordine.

Una volta attivato, il glifo brilla, proiettando luce fioca in una sfera del raggio di 18 metri per 10 minuti, dopodiché l'incantesimo termina. Ogni creatura all'interno della sfera quando il glifo si attiva, oppure che entra nella sfera per la prima volta in un turno o termina il suo turno qui, ne subisce l'effetto.

Una creatura può essere presa di mira una sola volta per turno.

Discordia. Ogni bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, inizia a litigare con le altre creature per 1 minuto, durante il quale non è in grado di comunicare in modo significativo e subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Dolore. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti sarà incapacitato per 1 minuto.

Morte. Ogni bersaglio effettua un tiro salvezza su Costituzione, subendo 10d10 danni necrotici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Paura. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà spaventato per 1 minuto. Mentre è spaventato, il bersaglio deve allontanarsi di almeno 9 metri dal glifo in ogni suo turno, se ne è in grado.

Sonno. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti cade privo di sensi per 10 minuti. Una creatura si risveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla.

Stordimento. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà stordito per 1 minuto.

Simulacro

Illusione di 7° livello (mago)

Tempo di lancio: 12 ore

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: finché non viene dissolto

Il personaggio crea un simulacro di una bestia o un umanoide entro 3 metri da sé per l'intera durata del lancio dell'incantesimo. Il lancio termina toccando sia il bersaglio che un cumulo di ghiaccio o neve della sua stessa taglia. Quest'ultimo diventa il simulacro, il quale è una creatura che utilizza le statistiche di gioco della controparte originale al momento del lancio, tranne per il fatto che è un costrutto, per cui ha la metà dei punti ferita massimi e non può lanciare questo incantesimo.

Il simulacro è amichevole nei confronti dell'incantatore e delle creature da lui indicate. Inoltre, obbedisce ai comandi che gli impartisce durante il suo turno in combattimento. Il simulacro non può né ottenere livelli né compiere riposi brevi o lunghi.

Se subisce dei danni, l'unico modo che il personaggio ha di ripristinare i suoi punti ferita è ripararlo mentre compie un riposo lungo, durante il quale consuma componenti del valore di 100 mo per ogni punto ferita ripristinato. Per poter eseguire

la riparazione, il simulacro deve essere entro 1,5 metri dal personaggio.

Il simulacro permane finché non scende a 0 punti ferita, nel qual caso si ritrasforma in neve e si scioglie. Se l'incantatore lancia di nuovo questo incantesimo, il simulacro da lui creato in precedenza viene istantaneamente distrutto.

Soffio del drago

Trasmutazione di 2° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un peperoncino)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente e sceglie acido, freddo, fulmine, fuoco, o veleno. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio può usare la sua azione di Magia per esalare un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d6 danni del tipo scelto, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Sogno

Illusione di 5° livello (bardo, mago, warlock)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: speciale

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

Durata: 8 ore

L'incantatore bersaglia una creatura che conosce sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore o una creatura consenziente da lui toccata entra in uno stato di trance, assumendo il ruolo di messaggero onirico. Durante la trance, il messaggero è incapacitato e la sua velocità è pari a 0.

Se il bersaglio dorme, il messaggero gli appare in sogno e può conversare con lui finché rimane addormentato e l'incantesimo non termina. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando paesaggi, oggetti e altre immagini. Il messaggero può uscire dalla trance in ogni momento, terminando l'incantesimo. Al suo risveglio, il bersaglio ricorda il sogno perfettamente.

Se il bersaglio è sveglio quando l'incantatore lancia l'incantesimo, il messaggero ne è consapevole e può terminare la trance (e l'incantesimo) o aspettare che il bersaglio si addormenti e così apparire nei suoi sogni.

L'incantatore può fare in modo che il messaggero appaia terrificante al bersaglio. In questo caso, il messaggero può trasmettere un messaggio di massimo dieci parole e poi il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento,

il bersaglio non ottiene alcun beneficio dal suo riposo e subisce 3d6 danni psichici al risveglio.

Sonno

Ammaliamento di 1° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia o dei petali di rosa)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni creatura a scelta dell'incantatore in una sfera dal raggio di 1,5 metri in una posizione entro gittata deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà incapacitata fino al termine del proprio turno successivo. A questo punto, dovrà ripetere la prova e, in caso di fallimento, cadrà priva di sensi per la durata dell'incantesimo. L'effetto svanisce se il bersaglio subisce danni o se qualcuno entro 1,5 metri da esso effettua un'azione per scuoterlo e farlo tornare in sé.

Le creature che non dormono, come gli elfi, o che sono immuni all'indebolimento superano automaticamente i tiri salvezza contro l'incantesimo.

Sortilegio

Ammaliamento di 1° livello (warlock)

Tempo di lancio: azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (l'occhio pietrificato di un tritone)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore scaglia una maledizione su una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore infligge 1d6 danni necrotici extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un tiro per colpire. Inoltre, quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie una caratteristica. Il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica effettuate con la caratteristica scelta.

Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, l'incantatore può effettuare un'azione bonus in un suo turno successivo per maledire un'altra creatura.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La concentrazione dell'incantatore può durare di più utilizzando uno slot incantesimo di 2° livello (fino a 4 ore), di 3° o 4° livello (fino a 8 ore) o di 5° livello o superiore (24 ore).

Spada arcana

Invocazione di 7° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una spada in miniatura del valore di 250 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una spada spettrale che fluttua entro gittata e permane per tutta la durata dell'incantesimo.

Quando la spada appare, l'incantatore può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo contro un bersaglio che si trova entro 1,5 metri dalla spada. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 4d12 danni da forza più il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore.

Nei suoi turni successivi, l'incantatore può effettuare un'azione bonus per spostare la spada fino a 9 metri in un punto che è in grado di vedere e ripetere l'attacco contro lo stesso bersaglio o uno diverso.

Spostamento planare

Evocazione di 7° livello (chierico, druido, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuto del valore di 250 mo o più e in sintonia con un piano di esistenza)

Durata: istantanea

L'incantatore e un massimo di otto creature consenzienti, che si tengono per mano formando un cerchio, vengono trasportati su un piano di esistenza diverso. L'incantatore può specificare la destinazione in termini generici, come una città specifica sul Piano Elementale del Fuoco o palazzo sul secondo livello dei Nove Inferi, apparendo in quella destinazione o nelle sue immediate vicinanze, in base alla scelta del GM.

In alternativa, se l'incantatore conosce la sequenza di sigilli di un cerchio di teletrasporto su un altro piano di esistenza, questo incantesimo può portarlo fino a quel cerchio. Se il cerchio di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature trasportate dall'incantatore, esse appariranno negli spazi liberi più vicini.

Spruzzo colorato

Illusione di 1° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia colorata)

Durata: istantanea

L'incantatore lancia un lampo abbagliante di luce multicolore. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri originato dall'incantatore deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è accecata fino al termine del turno successivo dell'incantatore.

Spruzzo prismatico

Invocazione di 7° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Otto raggi di luce si sprigionano dall'incantatore in un cono di 18 metri. Ogni creatura presente nel cono effettua un tiro salvezza su Destrezza. Per ogni bersaglio, si tira 1d8 per determinare da quale raggio viene influenzato, consultando la tabella Raggi prismatici.

Raggi prismatici

1d8 Raggio

- 1 **Rosso.** Tiro salvezza fallito: 12d6 danni da fuoco. Tiro salvezza superato: la metà dei danni.
- 2 **Arancione.** Tiro salvezza fallito: 12d6 danni da acido. Tiro salvezza superato: la metà dei danni.
- 3 **Giallo.** Tiro salvezza fallito: 12d6 danni da fulmine. Tiro salvezza superato: la metà dei danni.
- 4 **Verde.** Tiro salvezza fallito: 12d6 danni da veleno. Tiro salvezza superato: la metà dei danni.
- 5 **Blu.** Tiro salvezza fallito: 12d6 danni da freddo. Tiro salvezza superato: la metà dei danni.
- 6 **Indaco.** Tiro salvezza fallito: il bersaglio è trattenuto ed effettua un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se lo supera per tre volte, pone fine alla condizione. Se fallisce per tre volte, resta pietrificato finché non viene liberato da un effetto come quello dell'incantesimo *ristorare superiore*. Non è necessario che i tiri superati o falliti siano consecutivi: si tiene semplicemente il conto di entrambi finché il bersaglio non ne accumula tre di un certo tipo.
- 7 **Viola.** Tiro salvezza fallito: il bersaglio è accecato ed effettua un tiro salvezza su Saggezza all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se lo supera, non è più accecato. Se lo fallisce, non è più accecato e viene teletrasportato su un altro piano di esistenza (a scelta del GM).
- 8 **Speciale.** Il bersaglio viene colpito da due raggi. Si tira altre due volte, rilanciando i dadi se il risultato ottenuto è 8.

Spruzzo velenoso

Trucchetto di Necromanzia (druido, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore spruzza una nebbia tossica contro una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d12 danni da veleno.

Trucchetto potenziato. I danni aumentano di 1d12 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d12), l'11° livello (3d12) e il 17° livello (4d12).

Stregoneria esplosiva

Trucchetto di Invocazione (stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componente: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore proietta energia stregonesca verso una creatura o un oggetto entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d8 danni di un tipo a scelta tra: acido, freddo, fuoco, fulmine, psichici, tuono o veleno.

Se l'incantatore ottiene il risultato 8 su un d8, può tirare un altro d8 e aggiungere il risultato ai danni. Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore può aggiungere ai danni dell'incantesimo un numero di d8 pari al suo modificatore di caratteristica da incantatore.

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

Stretta folgorante

Trucchetto di Invocazione (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Un fulmine si sprigiona dall'incantatore verso una creatura da lui toccata. Con questo incantesimo, l'incantatore effettua un attacco in mischia contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine e non può effettuare attacchi di opportunità fino all'inizio del proprio turno successivo.

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

Suggerimento

Ammaliamento di 2° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, M (una goccia di miele)

Durata: concentrazione, fino a 8 ore

L'incantatore suggerisce un corso d'azione da intraprendere (descritto con non più di 25 parole) a una creatura entro gittata che egli è in grado di vedere. Le creature devono essere in grado di comprendere l'incantatore. Il suggerimento deve apparire realizzabile e non deve comportare nulla che infligga palesemente danni al bersaglio o ai suoi alleati. Per esempio, l'incantatore potrebbe dire "Prendi la chiave per il caveau del tesoro della setta e portamela". Oppure "Smetti di combattere, esci dalla biblioteca pacificamente e non tornare mai più".

Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane affascinato per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore o i suoi alleati non gli infliggono danni. Il bersaglio affascinato segue il suggerimento al meglio delle sue capacità. L'attività suggerita può continuare per l'intera durata, ma se può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo termina e non ha più effetto sul bersaglio una volta portata a termine.

Suggestione di massa

Ammaliamento di 6° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (una lingua di serpente)

Durata: 24 ore

L'incantatore suggerisce un corso d'azione da intraprendere (descritto con non più di 25 parole) a fino a dodici creature entro gittata che egli è in grado di vedere. Le creature devono essere in grado di comprendere l'incantatore. Il suggerimento deve apparire realizzabile e non deve comportare nulla che infligga palesemente danni ai bersagli o ai loro alleati. Ad esempio, l'incantatore potrebbe dire: "Cammina fino al villaggio in fondo alla strada e aiuta gli abitanti a raccogliere le colture fino al tramonto". Oppure potrebbe dire: "Non è il momento della violenza. Getta le armi e balla! Fermati tra un'ora".

Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane affascinato per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore o i suoi alleati non gli infliggono danni. Ogni bersaglio affascinato segue il suggerimento al meglio delle sue capacità. L'attività suggerita può continuare per l'intera durata, ma se può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo termina e non ha più effetto sul bersaglio che completa l'attività.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. La durata aumenta con uno slot incantesimo di 7° livello (10 giorni), 8° livello (30 giorni) o 9° livello (366 giorni).

Sussurri dissonanti

Ammaliamento di 1° livello (bardo)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

Una creatura a scelta dell'incantatore, situata entro gittata e che egli è in grado di vedere, sente una melodia dissonante nella sua mente. Il bersaglio effettua un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni psichici e, se disponibile, deve usare immediatamente la sua reazione per muoversi fin dove la sua velocità glielo consente, percorrendo la via più sicura. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Taumaturgia

Trucchetto di Trasmutazione (chierico)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Fino a 1 minuto

L'incantatore genera una meraviglia minore entro gittata, oltre a uno degli effetti elencati di seguito. Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può tenere attivi contemporaneamente fino a tre dei suoi effetti dalla durata di 1 minuto.

Mano invisibile. L'incantatore fa in modo che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo da sola.

Occhi alterati. L'incantatore altera l'aspetto dei suoi occhi per 1 minuto.

Suono spettrale. L'incantatore crea un suono improvviso che ha origine da un punto entro gittata a sua scelta, come un rombo di tuono, il verso di un corvo o un mormorio sinistro.

Tremiti. L'incantatore genera un tremito innocuo sul terreno per 1 minuto.

Trucchetto col fuoco. L'incantatore fa in modo che una fiamma tremi, si intensifichi, si affievolisca o cambi colore per 1 minuto.

Voce tonante. La voce dell'incantatore rimbomba con potenza tre volte superiore rispetto al normale per 1 minuto. Per la durata dell'incantesimo, dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire).

Telecinesi

Trasmutazione di 5° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore ottiene la capacità di spostare o manipolare creature e oggetti con la forza del pensiero. Al lancio e come sua azione di Magia ogni turno successivo prima del termine dell'incantesimo, l'incantatore può esercitare la propria volontà su una creatura o un oggetto entro gittata che egli è in grado di vedere, provocando l'effetto appropriato descritto di seguito. L'incantatore può influenzare lo stesso bersaglio in ogni round o sceglierne uno nuovo in ogni momento. Se cambia bersaglio, quello precedente non risentirà più degli effetti dell'incantesimo.

Creatura. L'incantatore può provare a spostare una creatura di taglia Enorme o inferiore. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti verrà spostato dall'incantatore di massimo 9 metri in una direzione entro la gittata dell'incantesimo. Fino alla fine del suo turno successivo, la creatura è trattenuta e, se alzata a mezz'aria, rimarrà sospesa lì. Cadrà al termine del turno successivo dell'incantatore, a meno che non utilizzi di nuovo questa opzione su di essa e fallisca il tiro salvezza.

Oggetto. L'incantatore può provare a spostare un oggetto di taglia Enorme o inferiore. Se esso non è indossato o trasportato, lo sposta automaticamente fino a 9 metri in qualsiasi direzione entro la gittata dell'incantesimo.

Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, quest'ultima deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti l'incantatore lo tirerà via e lo sposterà fino a 9 metri in qualsiasi direzione entro la gittata dell'incantesimo.

Con la sua presa telecinetica, l'incantatore può esercitare un controllo più preciso sugli oggetti, come manipolare uno strumento semplice.

Teletrasporto

Evocazione di 7° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V

Durata: istantanea

Questo incantesimo teletrasporta immediatamente l'incantatore e un solo oggetto o un massimo di otto creature consenzienti, che si trovano entro gittata e che egli è in grado di vedere, fino a una destinazione a sua scelta. Se il bersaglio è un oggetto, deve essere di taglia Grande o inferiore e non può essere impugnato o trasportato da una creatura non consenziente.

La destinazione scelta deve essere nota all'incantatore e deve trovarsi sul suo stesso piano di esistenza. La sua familiarità con la destinazione determina il successo del teletrasporto. Il GM tira 1d100 e consulta la tabella Risultato del teletrasporto e le spiegazioni successive.

Risultato del teletrasporto

Familiarità	Errore	Area simile	Fuori bersaglio	Sul bersaglio
Cerchio permanente	—	—	—	01–00
Oggetto collegato	—	—	—	01–00
Molto familiare	01–05	06–13	14–24	25–00
Visto occasionalmente	01–33	34–43	44–53	54–00
Visto una volta o descritto	01–43	44–53	54–73	74–00
Falsa destinazione	01–50	51–00	—	—

Familiarità. Di seguito vengono spiegati i significati dei termini presenti nella colonna Familiarità:

- "Cerchio permanente" indica un cerchio di teletrasporto permanente di cui l'incantatore conosce la sequenza di sigilli.
- "Oggetto collegato" indica un oggetto in possesso dell'incantatore prelevato dalla destinazione desiderata negli ultimi sei mesi, come un libro della biblioteca di un mago.
- "Molto familiare" indica un luogo che l'incantatore ha visitato spesso, un luogo che ha studiato con attenzione o un luogo che è in grado di vedere quando lancia l'incantesimo.
- "Visto occasionalmente" indica un luogo che l'incantatore ha visto più di una volta, ma che non gli è troppo familiare.
- "Visto una volta o descritto" indica un luogo che l'incantatore ha visto una volta, magari usando la magia, o un luogo noto attraverso la descrizione di un'altra persona o una mappa.
- "Falsa destinazione" è un luogo inesistente. Per esempio, l'incantatore ha cercato di scrutare il rifugio segreto di un nemico ma ha visto invece un'illusione, oppure tenta di teletrasportarsi in un luogo che non esiste più.

Errore. La magia imprevedibile dell'incantesimo rende difficile il viaggio. Ogni creatura che si teletrasporta (o l'oggetto bersaglio) subisce 3d10 danni da forza e il GM lancia di nuovo sulla tabella per determinare dove arriverà (potrebbero verificarsi vari errori, nel qual caso i danni verranno inflitti ogni volta).

Area simile. L'incantatore e il suo gruppo (o l'oggetto bersaglio) arrivano in un'area diversa che è visivamente o tematicamente simile all'area bersaglio, oltre a essere nelle sue immediate

vicinanze. Per esempio, se l'incantatore vuole dirigersi al suo laboratorio personale, potrebbe comparire in quello di un'altra persona nella stessa città.

Fuori bersaglio. L'incantatore e il suo gruppo (o l'oggetto bersaglio) compaiono a una distanza di 2d12 chilometri dalla destinazione in una direzione casuale. Tira 1d8 per la direzione: 1, est; 2, sud-est; 3, sud; 4, sud-ovest; 5, ovest; 6, nord-ovest; 7, nord; oppure 8, nord-est.

Sul bersaglio. L'incantatore e il suo gruppo (o l'oggetto bersaglio) compaiono nel luogo designato.

Tempesta di fuoco

Invocazione di 7° livello (chierico, druido, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Una tempesta di fuoco compare in un luogo entro gittata. L'area della tempesta è composta da dieci cubi con spigolo di 3 metri, che l'incantatore può disporre come desidera. Ogni cubo deve essere contiguo ad almeno un altro cubo. Ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 7d10 danni da fuoco, mentre se lo supera subisce la metà dei danni.

Gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati iniziano a bruciare.

Tempesta di ghiaccio

Invocazione di 4° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una muffola)

Durata: istantanea

Chicchi di grandine cadono in un cilindro del raggio di 6 metri e alto 12 metri, centrato su un punto entro gittata. Ogni creatura presente nel cilindro effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 2d10 danni contundenti e 4d6 danni da freddo in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

La grandine trasforma l'area all'interno del cilindro in terreno difficile fino al termine del turno successivo dell'incantatore.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni contundenti aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Tempesta di nevischio

Evocazione di 3° livello (druido, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un ombrello in miniatura)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Fino al termine dell'incantesimo cade del nevischio in un cilindro alto 12 metri dal raggio di 6 metri il cui centro è un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. L'area è pesantemente oscurata e le fiamme libere al suo interno vengono estinte.

La superficie all'interno del cilindro è un terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area del cilindro per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cadrà a terra prona e perderà la concentrazione.

Tempesta di vendetta

Evocazione di 9° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore genera una minacciosa nube temporalesca che si espande fino a un raggio di 90 metri centrata su un punto entro gittata. Ogni creatura che si trova sotto alla nube quando appare deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subirà 2d6 danni da tuono e sarà assordata per la durata dell'incantesimo.

All'inizio di ciascun turno successivo, la tempesta produce effetti diversi, come indicato sotto.

2° turno. Cade della pioggia acida. Ogni creatura e ogni oggetto sotto la nube subisce 4d6 danni da acido.

3° turno. L'incantatore invoca sei fulmini che scendono dalla nube e colpiscono sei creature o oggetti situati sotto di essa. Ogni bersaglio effettua un tiro salvezza su Destrezza, subendo 10d6 danni da fulmine in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

4° turno. Cade della grandine. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni contundenti.

Dal 5° al 10° turno. L'area sotto la nube è attraversata da raffiche di vento e pioggia gelida, ogni creatura sotto di essa subisce 1d6 danni da freddo. Fino al termine dell'incantesimo, quest'area è considerata terreno difficile ed è pesantemente oscurata. È sferzata da forti venti e al suo interno è impossibile eseguire attacchi a distanza.

Tentacoli neri

Evocazione di 4° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un tentacolo)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Una massa di tentacoli brulicanti color ebano riempie un quadrato con lato di 6 metri situato sul terreno entro gittata e che l'incantatore è in grado

di vedere. Per la durata dell'incantesimo, questi tentacoli trasformano quell'area in un terreno difficile.

Ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Forza. In caso di fallimento, subisce 3d6 danni contundenti ed è trattenuta fino al termine dell'incantesimo. Una creatura effettua il tiro salvezza anche se entra nell'area o vi termina il suo turno. Il tiro salvezza può essere effettuato solo una volta per turno.

Una creatura trattenuta può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo, ponendo fine alla sua condizione "trattenuta" in caso di successo.

Terremoto

Trasmutazione di 8° livello (chierico, druido, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V, S, M (una roccia fratturata)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un punto del terreno entro gittata che egli è in grado di vedere. Per la durata dell'incantesimo, una scossa intensa sconvolge il terreno in un raggio di 30 metri centrato su quel punto, rendendolo terreno difficile.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, e alla fine di ogni suo turno per tutta la durata, ogni creatura sul terreno nell'area effettua un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, la creatura cade prona e la sua concentrazione viene interrotta.

L'incantatore può anche causare i seguenti effetti.

Crepe. Un totale di 1d6 crepe si apre nell'area dell'incantesimo alla fine del turno in cui viene lanciato. L'incantatore sceglie i punti in cui si aprono le crepe, che non possono trovarsi al di sotto di strutture. Ognuna di esse è profonda 1d10 × 3 metri, ampia 3 metri e si estende da un lato all'altro dell'area dell'incantesimo. Se una creatura si trova nel punto in cui si apre una crepa, deve superare un tiro salvezza su Destrezza o vi cade dentro. Una creatura che supera il tiro salvezza riesce a spostarsi insieme al bordo della crepa mentre si apre.

Strutture. La scossa infligge 50 danni contundenti a una qualsiasi struttura a contatto con il terreno nell'area in cui è stato lanciato l'incantesimo e alla fine di ogni turno dell'incantatore fino al termine dell'incantesimo. Se la struttura scende a 0 punti ferita, crolla.

Una creatura situata entro una distanza da una struttura in disfacimento pari alla metà dell'altezza della struttura stessa effettua un tiro salvezza su Destrezza. Se fallisce, subisce 12d6 danni contundenti, viene buttata a terra prona e rimane sepolta sotto le macerie; per liberarsi con un'azione deve

effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 20. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Terreno illusorio

Illusione di 4° livello (bardo, druido, mago, warlock)

Tempo di lancio: 10 minuti

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un fungo)

Durata: 24 ore

L'incantatore fa in modo che un terreno naturale in un cubo con spigolo di 45 metri entro gittata abbia l'aspetto, i suoni e gli odori di un altro tipo di terreno naturale. Un campo aperto o una strada potrebbe così sembrare una palude, una collina, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile e invalicabile. Allo stesso modo, uno stagno potrebbe apparire come un prato erboso, un precipizio come un dolce pendio o un fosso irto di rocce come una strada ampia e accogliente. Tuttavia, le strutture artificiali, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non cambiano.

Inoltre, le caratteristiche tattili del terreno rimangono invariate, quindi le creature che entrano nell'area hanno buone probabilità di accorgersi dell'illusione. Se la differenza non è ovvia al tatto, una creatura che esamina l'illusione può effettuare l'azione di Studio per effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo per non essere tratta in inganno. Se una creatura si accorge che il terreno è illusorio, vede un'immagine indistinta sovrapposta al terreno reale.

Tocco del vampiro

Necromanzia di 3° livello (stregone, mago, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

Il tocco della mano dell'incantatore, avviluppata in una cortina d'ombra, può risucchiare l'energia vitale delle altre creature per curare le proprie ferite. Effettua un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura a portata. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 3d6 danni necrotici e l'incantatore recupera una quantità di punti ferita pari alla metà dei danni necrotici inflitti.

Fino al termine dell'incantesimo, come azione di Magia, l'incantatore può effettuare di nuovo l'attacco a ogni suo turno, prendendo di mira la stessa creatura o un'altra.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. I danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Tocco gelido

Trucchetto di Necromanzia (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: istantanea

Incanalando un flusso di gelo sepolcrale, l'incantatore effettua un attacco con incantesimo in mischia contro un bersaglio a portata. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d10 danni necrotici e non può recuperare punti ferita fino al termine del turno successivo dell'incantatore.

Trucchetto potenziato. I danni aumentano di 1d10 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

Trama ipnotica

Illusione di 3° livello (bardo, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 36 metri

Componenti: S, M (una manciata di coriandoli)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

All'interno di un cubo con spigolo di 9 metri entro gittata, l'incantatore crea un intreccio di colori serpeggianti che appare per qualche secondo prima di svanire. Ogni creatura all'interno dell'area in grado di vedere l'intreccio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti rimane affascinata per la durata dell'incantesimo. Finché è affascinata, la creatura è incapacitata e la sua velocità è pari a 0.

L'incantesimo su una creatura influenzata termina se questa subisce danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla, destandola dal suo stato confusionale.

Trasformazione

Trasmutazione di 9° livello (druido, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (un diadema di giada del valore di 1.500 mo o più)

Durata: concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore assume la forma di una creatura diversa per la durata dell'incantesimo o finché non effettua un'azione di Magia per mutare in un'altra forma possibile. La nuova forma deve essere quella di una creatura con un grado di sfida pari o inferiore al livello o al grado di sfida dell'incantatore. La creatura non può essere un costrutto o un non morto e deve essere un tipo di creatura che l'incantatore abbia già visto.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari ai punti ferita della prima forma in cui si trasforma.

Al termine dell'incantesimo, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimasti.

Le statistiche di gioco dell'incantatore vengono sostituite dalla scheda delle statistiche della forma scelta, ma l'incantatore conserva il suo tipo di creatura, allineamento, personalità, punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, punti ferita, Dadi Vita, competenze e abilità di comunicare. Se l'incantatore possiede il privilegio Incantesimi, conserva anche quello.

Quando si trasforma, l'incantatore sceglie se lasciare a terra il suo equipaggiamento o se cambiarne taglia e aspetto per adattarlo alla sua nuova forma e continuare a indossarlo.

Traslazione arborea

Evocazione di 5° livello (druido, ranger)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore ottiene la capacità di entrare in un albero e muoversi al suo interno fino ad arrivare a un altro albero dello stesso tipo posto entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e di taglia pari o superiore a quella dell'incantatore, che deve usare 1,5 metri di movimento per entrare in uno di essi. L'incantatore apprende immediatamente l'ubicazione di tutti gli altri alberi dello stesso tipo entro 150 metri e, come parte del movimento usato per entrare nell'albero, può scegliere se passare in uno di quegli alberi o riemergere da quello in cui si trova. L'incantatore ricompare in un punto a sua scelta entro 1,5 metri dall'albero di destinazione, usando ulteriori 1,5 metri di movimento. Se non gli rimane più alcun movimento, ricompare entro 1,5 metri dall'albero in cui è entrato.

Quest'abilità di trasporto è utilizzabile una sola volta per turno. Inoltre, l'incantatore deve concludere ogni suo turno fuori dall'albero.

Trasporto vegetale

Evocazione di 6° livello (druido)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo crea un legame magico tra un vegetale inanimato di taglia Grande o superiore situato entro gittata e un altro vegetale, situato a qualsiasi distanza sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore deve aver visto o toccato il vegetale di destinazione almeno una volta in precedenza. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi creatura

può entrare nel vegetale bersaglio e uscire da quello di destinazione usando 1,5 metri di movimento.

Trova cavalcatura

Evocazione di 2° livello (paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componente: V, S

Durata: istantanea

L'incantatore evoca un essere ultraterreno che appare come una cavalcatura forte e fedele in uno spazio libero a scelta dell'incantatore entro gittata. Questa creatura usa la scheda delle statistiche della **cavalcatura ultraterrena**. Se l'incantatore possiede già una cavalcatura evocata con questo incantesimo, essa viene sostituita da quella nuova.

La cavalcatura ha l'aspetto di un animale di taglia Grande a scelta dell'incantatore, per esempio un cavallo, un cammello, un lupo feroce o un alce. Ogni volta che l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie il tipo di creatura della cavalcatura (celestiale, folletto o immondo) e questa scelta determina i tratti e la scheda delle statistiche della creatura.

Combattimento. La cavalcatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi alleati. In combattimento, ha lo stesso punteggio di iniziativa dell'incantatore, il quale può salirci in sella e guidarla come se fosse una cavalcatura controllata (come descritto nelle regole riguardanti il combattimento in sella). Se l'incantatore è incapacitato, la cavalcatura inizia il suo turno subito dopo quello dell'incantatore: la creatura è indipendente e si concentra sul proteggere l'incantatore.

Scomparsa della cavalcatura. La cavalcatura scompare quando scende a 0 punti ferita o se l'incantatore muore. Quando scompare, nello spazio che occupava in precedenza lascia qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando. Lanciando nuovamente l'incantesimo, l'incantatore può scegliere se evocare la cavalcatura scomparsa o una diversa.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. Usa il livello dello slot incantesimo relativo al livello dell'incantesimo nella scheda delle statistiche.

Cavalcatura ultraterrena

Celestiale Grande, folletto o immondo (a scelta dell'incantatore), neutrale

CA 10 + 1 per livello dell'incantesimo

PF 5 + 10 per livello dell'incantesimo (la cavalcatura ha un numero di Dadi Vita [d10] pari al livello dell'incantesimo)

Velocità 18 m, volo 18 m (richiede incantesimo di 4° livello o superiore)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	12	+1 +1	Cos	14	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAG	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Sensi Percezione passiva 11

Lingue telepatia 1,5 km (funziona solo con l'incantatore)

GS nessuno (PE 0; BC pari al bonus di competenza del personaggio)

Tratti

Legame vitale. Quando l'incantatore recupera punti ferita grazie a un incantesimo di 1° livello o superiore, la cavalcatura recupera la stessa quantità di punti ferita se l'incantatore si trova entro 1,5 metri da essa.

Azioni

Schianto ultraterreno. *Tiro per colpire in mischia:* il bonus equivale al modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio, portata di 1,5 m *Colpito:* 1d8 più il livello dell'incantesimo danni radiosi (celestiale), danni psichici (folletto) o danni necrotici (immondo).

Azioni bonus

Passo fatato (solo folletto; ricarica dopo un riposo lungo). La cavalcatura si teletrasporta, insieme al suo cavaliere, in un uno spazio libero a scelta del personaggio situato a 18 metri da sé.

Sguardo letale (solo immondo; ricarica dopo un riposo lungo). *Tiro salvezza su Saggezza:* La CD è pari alla CD del tiro salvezza sull'incantesimo, una creatura entro 18 metri che la cavalcatura è in grado di vedere. *Fallimento:* Il bersaglio è spaventato fino al termine del turno successivo dell'incantatore.

Tocco guaritore (solo celestiale; ricarica dopo un riposo lungo). Una creatura entro 1,5 metri dalla cavalcatura recupera un numero di punti ferita pari a 2d8 più il livello dell'incantesimo.

Trova famiglia

Evocazione di 1° livello (mago)

Tempo di lancio: 1 ora o rituale

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (incenso bruciato del valore di 10 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: istantanea

L'incantatore ottiene i servigi di un famiglia, uno spirito che assume la forma di un animale a sua scelta: **pipistrello, gatto, rana, falco, lucertola, piovra, gufo, ratto, corvo, ragno, faina** o un'altra bestia che abbia un grado di sfida pari a 0. Il famiglia appare in uno spazio libero entro gittata, ha le statistiche della forma scelta (vedi "Mostri"), anche se si tratta di un celestiale, un folletto o un immondo (a scelta dell'incantatore) invece di una bestia. Il famiglia è indipendente dall'incantatore, ma obbedisce ai suoi comandi.

Connessione telepatica. Finché il famiglio si trova a 30 metri dall'incantatore, quest'ultimo può comunicare con lui telepaticamente. Inoltre, come azione bonus, l'incantatore è in grado di vedere attraverso gli occhi del famiglio e sentire ciò che sente fino all'inizio del suo turno successivo, ottenendo i benefici di eventuali sensi speciali posseduti dal famiglio.

Infine, quando l'incantatore lancia un incantesimo con gittata a contatto, il suo famiglio può trasmettere il tocco. Il famiglio deve trovarsi entro 30 metri dall'incantatore e usare la sua reazione per trasmettere il tocco quando l'incantesimo viene lanciato.

Combattimento. Il famiglio diventa un alleato per l'incantatore e i suoi alleati. Tira per la propria iniziativa e agisce nel proprio turno. Un famiglio non può attaccare, ma può effettuare altre azioni normalmente.

Scomparsa del famiglio. Quando un famiglio scende a 0 punti ferita, scompare e riappare quando l'incantatore lancia nuovamente questo incantesimo. Come azione di Magia, l'incantatore può temporaneamente congedare il famiglio, che scompare in una sacca dimensionale. In alternativa, l'incantatore può farlo sparire per sempre. Come azione di Magia, finché il famiglio è congedato temporaneamente, l'incantatore può farlo ricomparire in uno spazio libero entro 9 metri da sé. Ogni volta che il famiglio scende a 0 punti ferita o scompare in una sacca dimensionale, nello spazio che occupava in precedenza lascia qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando.

Un solo famiglio. Un incantatore non può avere più di un famiglio alla volta. Se lancia questo incantesimo mentre è già presente un famiglio, l'incantatore gli impartisce un'altra forma possibile.

Trucco della corda

Trasmutazione di 2° livello (mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di corda)

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una corda: un'estremità fluttua verso l'alto finché la corda non pende perpendicolarmente al terreno oppure raggiunge il soffitto. All'estremità superiore della corda, si apre un portale invisibile (che misura 90 centimetri per 1,5 metri) verso uno spazio extradimensionale che permane fino al termine dell'incantesimo. È possibile raggiungere questo spazio arrampicandosi in cima alla corda, la quale può essere ritratta al suo interno o lasciata cadere fuori di esso.

Lo spazio può contenere un massimo di otto creature di taglia Media o inferiore. Attacchi,

incantesimi e altri effetti non possono attraversare in entrata o in uscita lo spazio, ma le creature al suo interno possono vedere attraverso il portale. Tutto ciò che si trova all'interno dello spazio cade all'esterno al termine dell'incantesimo.

Tsunami

Evocazione di 8° livello (druido)

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: concentrazione, fino a 6 round

Un muro di acqua si materializza in un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. Il muro può avere dimensioni massime di 90 metri di lunghezza, 90 metri di altezza e 15 metri di spessore. Il muro permane per tutta la durata dell'incantesimo.

Quando appare, ogni creatura nell'area effettua un tiro salvezza su Forza, subendo 6d10 danni contundenti in caso di fallimento o la metà dei danni in caso di successo.

All'inizio di ogni turno dell'incantatore, dopo l'apparizione del muro, esso si sposta di 15 metri (insieme alle creature che contiene) allontanandosi dall'incantatore. Qualsiasi creatura di taglia Enorme o inferiore all'interno del muro e qualsiasi creatura in uno spazio in cui il muro entra quando si sposta, deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti subisce 5d10 danni contundenti. Una creatura può subire questi danni solo una volta per round. Alla fine del turno, l'altezza del muro si riduce di 15 metri e i danni che infligge nei round successivi sono ridotti di 1d10. Quando il muro raggiunge 0 metri di altezza, l'incantesimo termina.

Una creatura immersa nel muro può muoversi nuotando. Tuttavia, a causa della forza dell'onda, per potersi effettivamente muovere deve superare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza sull'incantesimo. Se fallisce la prova, non può muoversi. Una creatura che, muovendosi, esce dal muro, cade a terra.

Unto

Evocazione di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro)

Durata: 1 minuto

Una patina di unto non infiammabile ricopre un'area di terreno di 3 metri per lato centrata su un punto entro gittata che diventa terreno difficile per la durata dell'incantesimo.

Quando l'unto compare, ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra prona. Anche una creatura che

entra nell'area o vi termina il proprio turno deve superare lo stesso tiro salvezza, altrimenti cade prona.

Vedere invisibilità

Divinazione di 2° livello (bardo, mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

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

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore è in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili e proiettare la sua vista sul Piano Etereo. Le creature e gli oggetti appaiono spettrali.

Velocità

Trasmutazione di 3° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una scaglia di radice di liquirizia)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura consenziente entro gittata che egli è in grado di vedere. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, la sua velocità raddoppia e ottiene un'azione aggiuntiva per ogni turno. Tale azione può essere utilizzata solo per effettuare un'azione di Attacco (un solo attacco), Scatto, Disimpegno, Nascondersi o Utilizzo.

Al termine dell'incantesimo, il bersaglio è incapacitato e ha una velocità pari a 0 fino al termine del proprio turno successivo, essendo sopraffatto da un'ondata di spossatezza.

Vigilanza e interdizione

Abiurazione di 6° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: 1 ora

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una verga d'argento del valore di 10 mo o più)

Durata: 24 ore

L'incantatore crea una difesa che protegge un'area di terreno di massimo 225 metri quadrati. L'area protetta può essere alta fino a 6 metri e l'incantatore può darle una delle seguenti forme: un quadrato con lato di 15 metri, cento quadrati contigui con lato di 1,5 metri o venticinque quadrati contigui con lato di 3 metri.

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può specificare quali individui non saranno influenzati dagli effetti dell'incantesimo. Può anche specificare una parola d'ordine che, una volta pronunciata a voce alta entro 1,5 metri dall'area protetta, renderà chi la pronuncia immune a questi effetti.

L'incantesimo crea gli effetti illustrati di seguito all'interno dell'area protetta. *Dissolvi magie* non ha effetti su *vigilanza e interdizione*, ma ciascuno dei seguenti effetti può essere dissolto. Se tutti e quattro vengono dissolti, *vigilanza e interdizione* termina. Se l'incantatore lancia l'incantesimo ogni giorno per 365 giorni sulla stessa area, esso permane finché tutti i suoi effetti non vengono dissolti.

Corridoi. Tutti i corridoi protetti si riempiono di nebbia e diventano pesantemente oscurati. Inoltre, a ogni incrocio o diramazione che richieda di scegliere una direzione, una creatura diversa dall'incantatore ha una probabilità del 50% di credere di andare in una direzione differente da quella che ha scelto.

Porte. Tutte le porte nell'area protetta vengono chiuse a chiave magicamente, come sigillate dall'incantesimo *serratura arcana*. Inoltre, l'incantatore può coprire fino a dieci porte con un'illusione per farle apparire come normali sezioni di parete.

Scale. Tutte le scale nell'area protetta si riempiono da cima a fondo di ragnatele, come succederebbe lanciando l'incantesimo *ragnatela*. Per la durata dell'incantesimo *vigilanza e interdizione*, i fili di queste ragnatele si riformano in 10 minuti se queste vengono distrutte.

Altri effetti dell'incantesimo. L'incantatore posiziona uno dei seguenti effetti magici all'interno dell'area protetta:

- Luci danzanti in quattro corridoi, specificando anche un semplice schema che le luci ripetono per la durata di *vigilanza e interdizione*.
- Bocca magica in due luoghi.
- Nube maleodorante in due luoghi (il vapore riappare nel giro di 10 minuti se disperso fintantoché *vigilanza e interdizione* permane).
- Folata di vento in un corridoio o una stanza (il vento soffia ininterrottamente per la durata dell'incantesimo).
- Suggerione in un'area quadrata con lato di 1,5 metri. Qualsiasi creatura che entri nell'area riceve mentalmente la suggerione.

Vincolo di interdizione

Abiurazione di 2° livello (chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (un paio di anelli di platino del valore di 50 mo o più, che l'incantatore e il bersaglio devono indossare per la durata dell'incantesimo)

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un'altra creatura consenziente e crea un collegamento mistico tra sé e il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. Finché il bersaglio si trova entro 18 metri dall'incantatore, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e dispone

di resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che subisce danni, l'incantatore ne subisce la stessa quantità.

L'incantesimo termina se l'incantatore scende a 0 punti ferita, se lui e il bersaglio si allontanano di più di 18 metri o se l'incantesimo viene lanciato di nuovo su una delle due creature collegate.

Visione del vero

Divinazione di 6° livello (bardo, chierico, mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (polvere di funghi del valore di 25 mo o più, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è dotata di vista pura fino a 36 metri.

Vita falsata

Necromanzia di 1° livello (mago, stregone)

Tempo di lancio: azione

Gittata: incantatore

Componenti: V, S, M (una goccia di alcol)

Durata: istantanea

L'incantatore ottiene 2d4 + 4 punti ferita temporanei.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore ottiene 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 1°.

Volare

Trasmutazione di 3° livello (mago, stregone, warlock)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S, M (una piuma)

Durata: concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ottiene una velocità di volo di 18 metri e può fluttuare. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio ancora sospeso in aria cade, sempre che non abbia modo di impedire la caduta.

Utilizzo di uno slot incantesimo di livello superiore. L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 3°.

Vuoto mentale

Abiurazione di 8° livello (bardo, mago)

Tempo di lancio: azione

Gittata: contatto

Componenti: V, S

Durata: 24 ore

Fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore tocca una creatura consenziente rendendola immune ai danni psichici e alla condizione affascinato. Inoltre, il bersaglio non è influenzato da nulla che sia in grado di percepire le sue emozioni o allineamento, leggere i suoi pensieri o individuare magicamente la sua posizione. Nessun incantesimo, nemmeno l'incantesimo *desiderio*, può raccogliere informazioni sul bersaglio, osservarlo a distanza, o controllarne la mente.

Zona di verità

Ammaliamento di 2° livello (bardo, chierico, paladino)

Tempo di lancio: azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

L'incantatore crea una zona magica che protegge dagli inganni all'interno di una sfera del raggio di 4,5 metri, centrata su un punto entro gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o che inizia qui il suo turno effettua un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, non può mentire deliberatamente mentre si trova nell'area. L'incantatore sa se il bersaglio supera o meno il tiro salvezza.

Una creatura influenzata è consapevole dell'incantesimo e può evitare di rispondere alle domande a cui normalmente risponderebbe mentendo. In tal caso, deve essere evasiva, ma sincera.

Glossario delle regole

Convenzioni del glossario

Il glossario utilizza le seguenti convenzioni:

Descrittori tra parentesi. Alcune voci, subito dopo il nome, hanno un descrittore tra parentesi, come in "Attacco [Azione]". Il descrittore (Azione, Area di effetto, Atteggiamento, Condizione o Pericolo) indica che la regola fa parte di un gruppo di regole. Anche i descrittori sono specificati nelle voci del glossario.

"Personaggio". Le regole del gioco (in questo glossario e altrove) spesso descrivono situazioni che accadono al tuo personaggio nel mondo di gioco. Queste situazioni possono far riferimento a una creatura o a un oggetto a cui si applica la regola in un particolare momento di gioco. Ad esempio, nella descrizione della condizione "prono", vengono descritti gli effetti che questa condizione ha sul tuo personaggio o su una creatura influenzata da essa.

"Vedi anche". Alcune voci includono la sezione *Vedi anche*, che rimanda ad altre voci del glossario, ad altre parti di questo documento, o a entrambi.

Nessun termine obsoleto. Il glossario contiene solo le definizioni dei termini delle regole attuali. Se stai cercando un termine riferito a una versione precedente delle regole della quinta edizione, consulta l'indice.

Abbreviazioni. Le abbreviazioni elencate di seguito compaiono in questo glossario e altrove nel regolamento.

BC	Bonus di competenza	LM	Legale malvagio
Car.	Carisma	LN	Legale neutrale
CA	Classe Armatura	MA	Moneta/e d'argento
CB	Caotico buono	ME	Moneta/e di electrum
CD	Classe Difficoltà	MO	Moneta/e d'oro
CM	Caotico malvagio	MP	Moneta/e di platino
CN	Caotico neutrale	MR	Moneta/e di rame
Cos.	Costituzione	M	Componente materiale
C	Concentrazione	NB	Neutrale buono
Des.	Destrezza	NM	Neutrale malvagio
For.	Forza	N	Neutrale
GM	Game Master	PE	Punto/i esperienza
GS	Grado di sfida		
Int.	Intelligenza		
LB	Legale buono		

PF	Punto/i ferita	Sag.	Saggezza
PNG	Personaggio non giocante	S	Componente somatica
R	Rituale	V	Componente verbale

Definizione delle regole

Di seguito vengono illustrate le definizioni di varie regole.

Abilità

Un'abilità è un'area di specializzazione associata a una prova di caratteristica. Se il tuo personaggio ha competenza in un'abilità, può aggiungere il suo bonus di competenza al risultato di una prova di caratteristica associata a quella abilità. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Competenza").

Accecato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "accecato", subisce i seguenti effetti:

Non è in grado di vedere. Il personaggio non è in grado di vedere e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso della vista.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio dispongono di vantaggio, mentre i suoi tiri per colpire subiscono svantaggio.

Affascinato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "affascinato", subisce i seguenti effetti:

Non può attaccare chi lo ha affascinato. Il personaggio non può attaccare chi lo ha affascinato né bersagliarlo con abilità o effetti magici dannosi.

Vantaggio sociale. Chi ha affascinato il personaggio dispone di vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per interagire socialmente con il personaggio.

Afferrare

Una creatura può afferrare un'altra creatura. I personaggi tipicamente possono afferrare una creatura utilizzando un colpo senz'armi. Molti mostri dispongono di attacchi speciali che permettono loro di afferrare rapidamente la preda. A prescindere dal tipo di presa, bisogna fare riferimento alle seguenti regole. *Vedi anche* "Colpo senz'armi" e "Afferrato".

Condizione afferrato. Se un personaggio riesce ad afferrare una creatura, questa subisce la condizione "afferrato".

Una presa per ogni mano. Una creatura deve avere una mano libera per poter afferrare un'altra creatura. Alcune schede delle statistiche ed effetti di gioco consentono a una creatura di afferrarne un'altra utilizzando tentacoli, fauci o altre parti del

corpo. A prescindere dalle modalità, una creatura può afferrare solo una creatura alla volta con la parte del corpo che ha scelto di usare, e non può utilizzare quella parte per bersagliare un'altra creatura, a meno che non termini la presa.

Sfuggire a una presa. Una creatura afferrata può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia) contro la CD per sfuggire alla presa, ponendo fine alla condizione "afferrato" su di sé in caso di successo. La condizione termina anche se chi ha afferrato la creatura è incapacitato o se la distanza tra il bersaglio afferrato e chi lo afferra supera la portata della presa. Inoltre, chi ha afferrato la creatura può lasciar andare il bersaglio in qualsiasi momento (nessuna azione richiesta).

Afferrato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "afferrato", subisce i seguenti effetti:

Velocità 0. La velocità del personaggio è pari a 0 e non può aumentare.

Influenza sugli attacchi. Il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi bersaglio che non sia chi lo ha afferrato.

Movibile. Chi ha afferrato il personaggio, muovendosi, può trascinarlo o spostarlo, ma ogni 30 centimetri di movimento costano 30 centimetri extra, a meno che il personaggio non sia Minuscolo o più piccolo di due taglie o più rispetto a chi lo ha afferrato.

Aiuto [azione]

Quando il personaggio effettua l'azione di Aiuto, può scegliere di fare una di queste cose.

Aiuto a una prova di caratteristica. Il personaggio sceglie una delle competenze in un'abilità (o in uno strumento) e un alleato sufficientemente vicino da poter aiutare verbalmente o fisicamente quando questi effettua una prova di caratteristica. L'alleato dispone di vantaggio alla successiva prova di caratteristica che effettua con l'abilità o lo strumento scelto. Questo beneficio termina se l'alleato non lo utilizza prima dell'inizio del turno successivo del personaggio. Il GM ha l'ultima parola sulla possibilità dell'aiuto da parte del personaggio.

Aiuto a un tiro per colpire. Il personaggio distrae momentaneamente un nemico entro 1,5 metri da sé, fornendo vantaggio al tiro per colpire successivo di uno dei suoi alleati contro il nemico. Questo beneficio termina all'inizio del turno successivo del personaggio.

Al giorno

Se una regola stabilisce che il personaggio può utilizzare qualcosa per un certo numero di volte al giorno, significa che, una volta esaurite le possibilità

d'uso, deve terminare un riposo lungo per poter utilizzare quel qualcosa nuovamente.

Alleato

Una creatura si definisce "alleata" se fa parte del gruppo di avventurieri del tuo personaggio, se gli è amica, se si schiera al suo fianco in combattimento o se si tratta di una creatura indicata come alleata dalle regole del gioco o dal GM.

Allineamento

L'allineamento di una creatura descrive a grandi linee i suoi ideali e atteggiamenti etici, ed è una combinazione di due fattori: il primo identifica la moralità (buona, malvagia o neutrale), mentre il secondo descrive l'atteggiamento nei confronti dell'ordine (legale, caotico o neutrale). Questi fattori danno vita a nove possibili combinazioni come, ad esempio, legale buono e neutrale malvagio. *Vedi anche* "Creazione del personaggio" ("Creare il personaggio").

Amichevole [atteggiamento]

Una creatura amichevole ha un'opinione positiva del personaggio, il quale dispone di vantaggio a una prova di caratteristica per influenzare una creatura amichevole. *Vedi anche* "Influenza".

Area di effetto

Nelle descrizioni di molti incantesimi e privilegi, viene indicata la loro area di effetto che, tipicamente, ha una delle seguenti sei forme descritte più avanti nel glossario:

Cilindro	Cubo	Linea
Cono	Emanazione	Sfera

Ogni area di effetto ha un punto di origine da cui scaturisce l'energia dell'effetto. Le regole relative a ogni forma specificano dove posizionare il punto di origine. Se tutte le linee rette che si estendono dal punto di origine fino a un punto nell'area di effetto sono bloccate, tale punto non è incluso nell'area di effetto. Per bloccare una linea, un'ostruzione deve fornire copertura totale. *Vedi anche* "Copertura".

Se il creatore di un'area di effetto posiziona l'area in un punto che non può vedere ed è presente un'ostruzione (come ad esempio un muro) tra il creatore e quel punto, il punto di origine si forma sul lato più vicino dell'ostruzione.

Arma

Un'arma è un oggetto che rientra nella categoria delle armi semplici o da guerra. *Vedi anche* "Equipaggiamento" ("Armi").

Armi improvvisate

Un'arma improvvisata è un oggetto brandito come un'arma alla buona, quale ad esempio vetri rotti, la gamba di un tavolo o una padella. Anche

un'arma semplice o da guerra conta come un'arma improvvisata se è impugnata in modo contrario al suo scopo originario; inoltre, qualora il personaggio utilizzi un'arma a distanza per effettuare un attacco in mischia o lanci un'arma da mischia priva della proprietà da lancio, l'arma conta come un'arma improvvisata. Un'arma improvvisata segue le regole illustrate di seguito:

Competenza. Il personaggio non aggiunge il bonus di competenza ai tiri per colpire con un'arma improvvisata.

Danni. Se il colpo va a segno, l'arma infligge 1d4 danni del tipo ritenuto appropriato dal GM per l'oggetto utilizzato.

Gittata. Un'arma improvvisata ha una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

Equivalenti delle armi. Se un'arma improvvisata assomiglia a un'arma semplice o da guerra, il GM può decretarne un funzionamento analogo e usare le stesse regole di quell'arma. Per esempio, il GM può considerare la gamba di un tavolo come un randello.

Arrotondare per difetto

Ogni volta che è necessario dividere o moltiplicare un numero nel gioco, si deve arrotondare per difetto se il risultato è una frazione, anche nel caso in cui la frazione raggiunga o superi la metà. Alcune regole fanno eccezione e specificano di arrotondare per eccesso.

Assordato [condizione]

Quando il personaggio ha la condizione "assordato", subisce il seguente effetto:

Non è in grado di sentire. Il personaggio non è in grado di sentire e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso dell'udito.

Attacchi di opportunità

Il personaggio può effettuare un attacco di opportunità quando una creatura che egli è in grado di vedere esce dalla sua portata; la creatura può farlo utilizzando un'azione, un'azione bonus, una reazione o una delle sue velocità. Per sferrare l'attacco di opportunità, il personaggio effettua una reazione per eseguire un attacco in mischia con un'arma o con un colpo senz'armi contro la creatura che l'ha provocato. L'attacco avviene subito prima che la creatura esca dalla portata del personaggio. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Combattimento").

Attacco [azione]

Quando il personaggio effettua l'azione di Attacco, può effettuare un tiro per colpire con un'arma o con un colpo senz'armi.

Equipaggiarsi con le armi e riporle. Quando il personaggio effettua l'azione di Attacco come

parte di questa azione, può anche equipaggiarsi con un'arma o riporla, decidendo se farlo prima o dopo l'attacco. Anche se il personaggio si equipaggia con un'arma prima di un attacco, non deve necessariamente usarla per quell'attacco. Equipaggiarsi con un'arma significa estrarla da un fodero o raccoglierla. Riporre un'arma significa rinfoderarla, metterla da parte o lasciarla cadere.

Muoversi tra un attacco e l'altro. Se nel suo turno il personaggio si muove e ha un privilegio come, ad esempio, Attacco extra, questo gli fornisce la possibilità di effettuare più di un attacco come parte dell'azione di Attacco: il personaggio può quindi utilizzare (in parte o interamente) il movimento che ha a disposizione per muoversi tra un attacco e l'altro.

Attacco con arma

Un attacco con arma è un tiro per colpire effettuato con un'arma. *Vedi anche* "Arma".

Attacco con incantesimo

Un attacco con incantesimo è un tiro per colpire effettuato come parte di un incantesimo o di un altro effetto magico. *Vedi anche* "Incantesimi" ("Lanciare gli incantesimi").

Atteggiamento

Ogni mostro ha un atteggiamento iniziale verso il personaggio giocante: amichevole, ostile o indifferente. *Vedi anche* "Amichevole", "Ostile", "Indifferente" e "Influenza".

Avvelenato [condizione]

Quando il personaggio ha la condizione "avvelenato", subisce il seguente effetto:

Influenza sulle prove di caratteristica e sugli attacchi. Il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Avventura

Un'avventura consiste in una serie di incontri: giocandoci, prende vita una storia. *Vedi anche* "Incontro".

Azione

Nel suo turno, il tuo personaggio può effettuare un'azione, scegliendo tra quelle disponibili di seguito, o tra le azioni speciali fornite dai privilegi di cui dispone. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Azioni"). Queste azioni sono descritte più avanti nel glossario:

Aiuto	Influenza	Prepararsi	Schivata
Attacco	Magia	Ricerca	Studio
Disimpegno	Nascondersi	Scatto	Utilizzo

Azione bonus

Un'azione bonus è un'azione speciale che il personaggio può effettuare nello stesso turno in cui effettua un'azione. Il personaggio non può effettuare più di un'azione bonus per turno, e ne ha una a disposizione solo se una regola lo indica esplicitamente. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Azioni").

Bersaglio

Un bersaglio è la creatura o l'oggetto bersagliato da un tiro per colpire, costretto da un effetto a effettuare un tiro salvezza, o selezionato per ricevere gli effetti di un incantesimo o di un altro fenomeno.

Caduta [pericolo]

Una creatura che cade subisce 1d6 danni contundenti alla fine della caduta per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d6. Quando la creatura atterra, cade prona, a meno che non riesca a evitare di subire danni dalla caduta.

Una creatura che cade nell'acqua o in un altro liquido può usare la sua reazione per effettuare una prova di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia) con CD 15 per raggiungere la superficie con la testa o con i piedi. Se supera la prova, i danni eventualmente subiti dalla caduta vengono dimezzati.

Campagna

Una campagna consiste in una serie di avventure. *Vedi anche* "Avventura".

Capacità di trasporto

La taglia e il punteggio di Forza del tuo personaggio determinano il peso massimo, misurato in chilogrammi, che il personaggio può trasportare, come indicato nella tabella "Capacità di trasporto". La tabella indica anche il peso massimo che il personaggio può trascinare, sollevare o spingere.

Mentre il personaggio trascina, solleva o spinge un peso superiore a quello massimo che è capace di trasportare, la sua velocità non può superare 1,5 metri.

Capacità di trasporto

Taglia delle creature	Trasportare	Trascinare/ sollevare/spingere
Minuscola	For × 3,75 kg	For × 7,5 kg
Piccola/Media	For × 7,5 kg	For × 15 kg
Grande	For × 15 kg	For × 30 kg
Enorme	For × 30 kg	For × 60 kg
Mastodontica	For × 60 kg	For × 120 kg

Cilindro [area di effetto]

Un cilindro è un'area di effetto che si estende in linee rette da un punto di origine situato al centro della parte circolare superiore o inferiore del

cilindro. L'effetto che crea un cilindro specifica il raggio della base e l'altezza del cilindro.

Il punto di origine di un cilindro è incluso nell'area di effetto.

Classe Armatura

La Classe Armatura (CA) è il numero bersaglio per un tiro per colpire: rappresenta il grado di difficoltà per colpire un bersaglio.

La CA base del tuo personaggio si calcola sommando 10 al modificatore di Destrezza. Se una regola prevede che tu debba calcolare la CA base diversamente, scegli quale metodo adottare per definirla: non puoi usarne più di uno. *Vedi anche* "Tiro per colpire".

Classe Difficoltà

La Classe Difficoltà (CD) è il numero bersaglio per una prova di caratteristica o per un tiro salvezza. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20").

Colpo critico

Se un tiro per colpire ottiene un 20 sul d20, metti a segno un colpo critico, e l'attacco va a segno a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio. Un colpo critico ti consente di tirare dadi extra per i danni dell'attacco contro il bersaglio. Tira tutti i dadi di danno dell'attacco due volte e sommal, poi aggiungi gli eventuali modificatori rilevanti. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Colpo senz'armi

Invece di usare un'arma per effettuare un attacco in mischia, il personaggio può sferrare un pugno, un calcio, una testata o un altro colpo violento di natura simile. In termini di gioco, questo si definisce un colpo senz'armi: un attacco in mischia che prevede l'uso del corpo per danneggiare, afferrare o spingere un bersaglio entro 1,5 metri dal personaggio.

Ogni volta che il personaggio usa un colpo senz'armi, scegli una delle seguenti opzioni per determinarne l'effetto:

Danni. Effettui un tiro per colpire contro il bersaglio. Il tuo bonus al tiro è pari al modificatore di Forza del personaggio più il bonus di competenza. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce danni contundenti pari a 1 più il modificatore di Forza del personaggio.

Presa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza o su Destrezza (a sua scelta), altrimenti viene afferrato. La CD per il tiro salvezza e per qualsiasi tentativo di sfuggire alla presa è pari a 8 più il modificatore di Forza e il bonus di competenza del personaggio. La presa è possibile solo se il bersaglio è al massimo di una taglia più grande del

personaggio e se quest'ultimo ha una mano libera per afferrarlo. *Vedi anche* "Afferrare".

Spinta. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza o su Destrezza (a sua scelta), altrimenti il personaggio lo spinge a 1,5 metri di distanza oppure lo fa diventare prono. La CD per il tiro salvezza è pari a 8 più il modificatore di Forza e il bonus di competenza del personaggio. La spinta è possibile solo se il bersaglio è al massimo di una taglia più grande del personaggio.

Competenza

Se il tuo personaggio ha una competenza in qualcosa, può aggiungere il bonus di competenza a qualsiasi prova con d20 effettuata per utilizzare ciò in cui è competente. Una creatura può avere competenza nell'uso di un'abilità, in un tiro salvezza o nell'uso di un'arma o strumento. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Competenza").

Competenza nelle armature

La competenza nelle armature consente al tuo personaggio di utilizzare un'armatura di una certa categoria senza gli svantaggi illustrati di seguito. Se il personaggio indossa un'armatura leggera, media o pesante senza avere la competenza per farlo, subisce svantaggio a tutte le prove con d20 relative a Forza o Destrezza, e non può lanciare incantesimi. Se il personaggio usa uno scudo senza avere la competenza per farlo, non riceve il bonus alla CA. *Vedi anche* "Svantaggio" e "Equipaggiamento" ("Armatura").

Concentrazione

Per rimanere attivi, alcuni incantesimi e altri effetti richiedono concentrazione, come specificato nelle rispettive descrizioni. Se il creatore dell'effetto perde la concentrazione, l'effetto termina. Se l'effetto ha una durata massima, la descrizione dell'effetto specifica quanto a lungo il creatore può concentrarsi su di esso: fino a 1 minuto, 1 ora o un'altra durata. Il creatore può terminare la concentrazione in qualsiasi momento (nessuna azione richiesta). La concentrazione viene interrotta dai fattori descritti di seguito.

Un altro effetto di concentrazione. Il personaggio perde la concentrazione su un effetto nel momento in cui inizia a lanciare un incantesimo che richiede concentrazione, o se attiva un altro effetto che richiede concentrazione.

Danni. Se il personaggio subisce danni, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione. La CD è pari a 10 o alla metà dei danni subiti (arrotondata per difetto): si sceglie il numero più alto tra i due valori, fino a una CD di massimo 30.

Incapacitato o morto. Se il personaggio è incapaciato o muore, la sua concentrazione termina.

Condizione

Una condizione è uno stato di gioco temporaneo. Nella descrizione di una condizione, vengono indicati gli effetti su chi ne è affetto, e varie regole definiscono le modalità per terminarla. Nel glossario sono definite le seguenti condizioni:

Accecato	Incapacitato	Privo di sensi
Affascinato	Indebolimento	Prono
Afferrato	Invisibile	Spaventato
Assordato	Paralizzato	Stordito
Avvelenato	Pietrificato	Trattenuto

Non è possibile accumulare più istanze di una condizione: chi ne è affetto o ce l'ha o non ce l'ha. La condizione "indebolimento" costituisce l'eccezione alla regola.

Cono [area di effetto]

Un cono è un'area di effetto che si estende in linee rette da un punto di origine nella direzione scelta dal suo creatore. La larghezza del cono, misurata in un qualsiasi punto della sua lunghezza, è pari alla distanza di quel punto dal punto di origine. Per esempio, un cono è largo 4,5 metri in un determinato punto della sua lunghezza che misura 4,5 metri dal punto di origine. L'effetto che crea un cono ne specifica la lunghezza massima.

Il punto di origine di un cono non è incluso nell'area di effetto, a meno che il suo creatore non decida altrimenti.

Copertura

La copertura fornisce un certo grado di protezione a un bersaglio che si trova dietro di essa. Esistono tre gradi di copertura, ognuno dei quali offre un beneficio diverso a un bersaglio: mezza copertura (bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza), tre quarti di copertura (bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza) e copertura totale (il bersaglio non può essere bersagliato direttamente). Se il bersaglio si trova dietro a più di un grado di copertura, beneficia solo del grado più protettivo. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Combattimento").

Creatura

Qualsiasi essere all'interno del gioco, incluso il personaggio di un giocatore, è una creatura. *Vedi anche* "Tipo di creatura".

Cubo [area di effetto]

Un cubo è un'area di effetto che si estende in linee rette da un punto di origine situato in qualsiasi punto di una faccia del cubo. L'effetto che crea un cubo ne specifica la grandezza, che è definita dalla lunghezza di ogni suo lato.

Il punto di origine di un cubo non è incluso nell'area di effetto, a meno che il suo creatore non decida altrimenti.

Dadi Vita

I Dadi Vita aiutano a determinare i punti ferita massimi di un personaggio giocante, come spiegato in "Creazione del personaggio". Anche la maggior parte dei mostri ha i Dadi Vita. Durante un riposo breve, una creatura può spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita. *Vedi anche* "Riposo breve".

Danni

I danni rappresentano ciò che fa perdere punti ferita a creature e oggetti colpiti.

Disidratazione [pericolo]

In base alla propria taglia, una creatura necessita di una certa quantità di acqua al giorno, come indicato nella tabella "Fabbisogno d'acqua giornaliero". Una creatura che beve meno della metà dell'acqua necessaria in un giorno ottiene 1 livello di indebolimento alla fine della giornata. L'indebolimento causato dalla disidratazione può essere rimosso solo quando la creatura beve l'intera quantità d'acqua richiesta in un giorno. *Vedi anche* "Indebolimento".

Fabbisogno d'acqua giornaliero

Taglia	Acqua	Taglia	Acqua
Minuscola	1 litro	Grande	16 litri
Piccola	4 litri	Enorme	64 litri
Media	4 litri	Mastodontica	256 litri

Disimpegno [azione]

Se il personaggio effettua un'azione di Disimpegno, il suo movimento non provoca attacchi di opportunità per il resto del turno in corso.

Effetti simultanei

Se due o più eventi accadono nello stesso momento in un turno, a decidere l'ordine degli eventi è la persona al tavolo (giocatore o GM) che sta giocando il turno in quel momento. Ad esempio, se due effetti si applicano all'inizio del turno di un personaggio giocante, il giocatore che controlla quel personaggio decide quale dei due effetti si applica per primo.

Effetto magico

Un effetto si definisce "magico" se viene creato da un incantesimo, da un oggetto magico o da un fenomeno che una regola definisce come "magico".

Emanazione [area di effetto]

Un'emanazione è un'area di effetto che si estende in linee rette da una creatura o da un oggetto in tutte le direzioni. L'effetto che crea un'emanazione specifica la distanza fino a cui essa si estende.

Un'emanazione si muove insieme alla creatura o all'oggetto che ne costituisce l'origine, a meno che non si tratti di un effetto istantaneo o stazionario.

L'origine di un'emanazione (creatura o oggetto) non è inclusa nell'area di effetto, a meno che il suo creatore non decida altrimenti.

Fluttuare

Alcune creature sono in grado di fluttuare, come specificato nella loro scheda delle statistiche. Inoltre, alcuni incantesimi e altri effetti concedono l'abilità di fluttuare. Fluttuando mentre è in volo, il personaggio evita di cadere in determinate circostanze. *Vedi anche* "Volare".

Focus da incantatore

Un focus da incantatore è un oggetto che alcune creature possono utilizzare al posto delle componenti materiali di un incantesimo solo se tali materiali non vengono consumati dall'incantesimo e non hanno un costo specificato. Alcune classi consentono ai propri membri di utilizzare tipi specifici di focus da incantatore. *Vedi anche* "Incantesimi" ("Lanciare gli incantesimi").

Grado di sfida

Il grado di sfida (GS) indica quanto è grave la minaccia costituita da un mostro per un gruppo di quattro personaggi giocanti. Confronta il GS di un mostro con il livello dei personaggi. Se il GS è superiore, è probabile che il mostro costituisca un pericolo. Se il GS è inferiore, è probabile che il mostro non costituisca una seria minaccia. Tuttavia, le circostanze e il numero di personaggi giocanti possono alterare significativamente l'effettivo grado di minaccia di un mostro nel gioco. "Strumenti di gioco" ("Incontri di combattimento") fornisce una guida per il GM su come utilizzare i GS nel pianificare potenziali incontri di combattimento. *Vedi anche* "Scheda delle statistiche".

Guarigione

La guarigione è il modo in cui il tuo personaggio recupera punti ferita. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Illusioni

Incantesimi e altri effetti a volte creano illusioni magiche. Tali effetti definiscono cosa fa l'illusione e in che modo essa inganna i sensi o le facoltà mentali di una creatura.

Se un'illusione si manifesta in uno spazio, è inconsistente e priva di peso, ma sembra essere influenzata dall'ambiente come se fosse reale, a meno che l'effetto che l'ha creata non specifichi diversamente. Per esempio, l'illusione visiva di una creatura proietta ombre e riflessi, e il vento sembra influenzare la creatura illusoria. Allo stesso modo, un'illusione acustica riecheggia in uno spazio che produce eco.

Immunità

Se il personaggio è immune a un tipo di danno o a una condizione, significa che non ne subisce gli effetti in alcun modo.

Incantesimo

Un incantesimo è un effetto magico che ha le caratteristiche descritte in "Incantesimi".

Incapacitato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "paralizzato", subisce i seguenti effetti:

Inattività. Il personaggio non è in grado di effettuare azioni, azioni bonus o reazioni.

Nessuna concentrazione. La concentrazione del personaggio è interrotta.

Senza parole. Il personaggio non è in grado di parlare.

Sorpresa. Se il personaggio è incapacitato quando tira per l'iniziativa, subisce svantaggio al tiro.

Incontro

Un incontro è una scena di un'avventura che fa parte di almeno uno dei tre pilastri del gioco: interazioni sociali, esplorazione o combattimento. Vedi anche "Come si gioca" ("Interazioni sociali", "Esplorazione" e "Combattimento").

Indebolimento [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "indebolimento", subisce i seguenti effetti:

Livelli di indebolimento. Questa condizione è cumulativa. Ogni volta che il personaggio la riceve, ottiene 1 livello di indebolimento. Il personaggio muore se il suo livello di indebolimento è pari a 6.

Influenza sulle prove con d20. Quando effettui una prova con d20, il risultato ottenuto è ridotto del doppio del livello di indebolimento del personaggio.

Velocità ridotta. La velocità del personaggio è ridotta di una quantità di metri pari a $1,5 \times$ il suo livello di indebolimento.

Rimozione dei livelli di indebolimento. Terminando un riposo lungo, il personaggio perde 1 livello di indebolimento. Quando l'indebolimento raggiunge il livello 0, la condizione termina.

Indifferente [atteggiamento]

Una creatura indifferente non ha alcun desiderio di aiutare o ostacolare il personaggio. L'indifferenza è l'atteggiamento predefinito dei mostri. Vedi anche "Influenza".

In fiamme [pericolo]

Una creatura o un oggetto in fiamme subisce 1d4 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Con un'azione, un personaggio può estinguere le fiamme che lo avvolgono assumendo la condizione prono e rotolandosi sul terreno. Le fiamme si estinguono anche se vengono spente, sommerse o soffocate.

Influenza [azione]

Con l'azione di Influenza, il personaggio esorta un mostro a fare qualcosa. Descrivi o interpreta il modo in cui interagisce con il mostro: il personaggio cerca di ingannarlo, intimidirlo, intrattenerlo o persuaderlo gentilmente? Il GM determina se, dopo l'interazione, il mostro si sente ben disposto o meno verso il personaggio, o se è esitante. In base a ciò, si stabilisce se sia necessaria una prova di caratteristica, come spiegato di seguito:

Ben disposto. Se l'esortazione del personaggio si allinea con i desideri del mostro, non è necessaria alcuna prova di caratteristica: il mostro soddisfa la richiesta del personaggio nel modo che preferisce.

Maldisposto. Se l'esortazione del personaggio è sgradita al mostro o è contraria al suo allineamento, non è necessaria alcuna prova di caratteristica: il mostro si rifiuta di soddisfare la richiesta.

Esitante. Se il personaggio esorta il mostro a fare qualcosa ma questo si mostra esitante, il personaggio deve effettuare una prova di caratteristica influenzata dall'atteggiamento del mostro: indifferente, amichevole, ostile (ciascuno dei quali è definito nel glossario). La tabella Prove di influenza indica quali prove di caratteristica effettuare in base all'interazione del personaggio con il mostro. Il GM sceglie la prova da effettuare, la quale ha una CD predefinita pari a 15 o pari al punteggio di Intelligenza del mostro (si sceglie il valore più alto tra i due). Se la prova viene superata, il mostro esegue la richiesta del personaggio. In caso di fallimento, il personaggio deve aspettare 24 ore (o un intervallo di tempo definito dal GM) prima di esortare di nuovo il mostro allo stesso modo.

Prove di Influenza

Prova di caratteristica	Interazione
Carisma (Inganno)	Ingannare un mostro che capisce il personaggio
Carisma (Intimidire)	Intimidire un mostro
Carisma (Intrattenere)	Intrattenere un mostro
Carisma (Persuasione)	Persuadere un mostro che capisce il personaggio
Saggezza (Addestrare animali)	Persuadere gentilmente una bestia o una mostruosità

Iniziativa

L'iniziativa determina l'ordine dei turni durante il combattimento. Le regole di combattimento in "Come si gioca" spiegano in che modo tirare per l'iniziativa.

Talvolta, il GM potrebbe chiedere ai combattenti di utilizzare i loro punteggi di iniziativa piuttosto che tirare per l'iniziativa. Il punteggio di iniziativa è

pari a 10 più il modificatore di Destrezza. Se il personaggio dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa, il suo punteggio di iniziativa aumenta di 5; se invece subisce svantaggio ai tiri, il suo punteggio di iniziativa diminuisce di 5. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Combattimento").

Invisibile [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "invisibile", subisce i seguenti effetti:

Sorpresa. Se il personaggio è invisibile quando tira per l'iniziativa, dispone di vantaggio al tiro.

Occultamento. Il personaggio non è influenzato da alcun effetto che richieda la vista del bersaglio, a meno che il creatore dell'effetto non riesca in qualche modo a vederlo. Anche l'equipaggiamento che il personaggio indossa o trasporta è occultato.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio subiscono svantaggio, mentre i suoi tiri per colpire dispongono di vantaggio. Se una creatura è in grado di vederlo, il personaggio non ottiene questo beneficio in relazione a quella creatura.

Ispirazione eroica

Se un personaggio giocante ha Ispirazione eroica, può spenderla per ripetere il tiro di un dado subito dopo averlo tirato, usando obbligatoriamente il nuovo risultato ottenuto.

Se il personaggio già possiede Ispirazione eroica e la ottiene di nuovo, quest'ultima va perduta, a meno che il personaggio non decida di donarla a un personaggio giocante che non ce l'ha.

Leggermente oscurata

Un personaggio che cerca di vedere qualcosa in un'area leggermente oscurata subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione). *Vedi anche* "Luce Fioca", "Oscurità" e "Come si gioca" ("Esplorazione").

Linea [area di effetto]

Una linea è un'area di effetto che si estende da un punto di origine in linea retta lungo la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza. L'effetto che crea una linea ne specifica la lunghezza e la larghezza.

Il punto di origine di una linea non è incluso nell'area di effetto, a meno che il suo creatore non decida altrimenti.

Luce fioca

Un'area con luce fioca è leggermente oscurata. *Vedi anche* "Leggermente oscurata" e "Come si gioca" ("Esplorazione").

Luce intensa

La luce intensa rappresenta la normale illuminazione. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Esplorazione").

Maestria

La maestria è un privilegio che migliora l'uso di una competenza in un'abilità. Quando il tuo personaggio effettua una prova di caratteristica con una competenza in un'abilità in cui ha maestria, il suo bonus di competenza è raddoppiato per quella prova, a meno che il bonus non sia raddoppiato da un altro privilegio.

Se il personaggio ottiene maestria, la ottiene in un'abilità in cui è competente. Non è possibile avere più di una maestria nella stessa competenza in un'abilità.

Vedi anche "Come si gioca" ("Competenza").

Magia [azione]

Quando il personaggio esegue l'azione di Magia, lancia un incantesimo che ha il tempo di lancio di un'azione, oppure usa un privilegio o un oggetto magico che richiede un'azione di Magia per essere attivato.

Se il personaggio lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio di 1 minuto o più, deve effettuare un'azione di Magia in ogni turno del lancio e, allo stesso tempo, deve mantenere la concentrazione. Se la sua concentrazione viene interrotta, l'incantesimo fallisce, ma il personaggio non consuma uno slot incantesimo. *Vedi anche* "Concentrazione".

Maledizioni

Alcuni effetti di gioco maledicono creature e oggetti. L'effetto che infligge una maledizione ne definisce le conseguenze. È possibile rimuovere le maledizioni con gli incantesimi *rimuovi maledizione* e *ristorare superiore*, o con altre magie in grado di porre fine alle maledizioni.

Malnutrizione [pericolo]

In base alla propria taglia, una creatura necessita di una certa quantità di cibo al giorno, come indicato nella tabella "Fabbisogno di cibo giornaliero".

Una creatura che mangia ma consuma meno della metà del cibo richiesto in un giorno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti ottiene 1 livello di indebolimento alla fine della giornata. Una creatura che non mangia niente per 5 giorni ottiene automaticamente 1 livello di indebolimento alla fine del quinto giorno e un livello aggiuntivo alla fine di ogni giorno successivo trascorso senza mangiare.

L'indebolimento causato dalla malnutrizione non può essere rimosso finché la creatura non mangia l'intera quantità di cibo richiesta in un giorno. *Vedi anche* "Indebolimento".

Fabbisogno di cibo giornaliero

Taglia	Cibo	Taglia	Cibo
Minuscola	125 grammi	Grande	2 chili
Piccola	0,5 chili	Enorme	8 chili
Media	0,5 chili	Mastodon- tica	32 chili

Morte

Una creatura morta non ha punti ferita e non può recuperarne, a meno che non venga prima riportata in vita dalla magia, come tramite gli incantesimi *rianimare morti* e *rinascita*. Quando un incantesimo di questo tipo viene lanciato, lo spirito riconosce l'incantatore che lo sta lanciando e può rifiutarlo. Lo spirito di una creatura morta ha lasciato il suo corpo e si è recato nei Piani Esterni: per riportare in vita la creatura è necessario richiamarne lo spirito.

Se la creatura torna in vita, l'effetto di rinascita ne determina i punti ferita attuali. Salvo diversamente indicato, la creatura ritorna in vita con tutte le condizioni, i contagi magici o le maledizioni che la affliggevano al momento della morte, se la durata di tali effetti è ancora in corso. Se la creatura è morta mentre aveva uno o più livelli di indebolimento, ritorna in vita con 1 livello in meno. Se la creatura aveva sintonia con uno o più oggetti magici, perde la sintonia con ognuno di essi.

Mostro

Una creatura controllata dal GM viene definita "mostro", anche se tale creatura è benevola. Vedi anche "Creatura" e "PNG".

Mutaforma

Se un effetto, come Forma Selvatica o l'incantesimo *metamorfosi*, consente al tuo personaggio di mutare forma, la descrizione dell'effetto specifica cosa gli accade. A meno che la descrizione non indichi diversamente, qualsiasi effetto in corso che stia influenzando il personaggio (condizioni, incantesimi, maledizioni e simili) si trasmette alla sua nuova forma. Se muore, il personaggio torna alla sua forma naturale.

Nascondersi [azione]

Con l'azione di Nascondersi, il personaggio cerca di nascondersi. Per farlo, deve superare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15 mentre si trova in un'area pesantemente oscurata o dietro tre quarti di copertura o dietro copertura totale; inoltre, deve essere fuori dal campo visivo di qualsiasi nemico. Se il personaggio è in grado di vedere una creatura, può capire se anch'essa è in grado di vederlo.

Se la prova viene superata, il personaggio ha la condizione "invisibile" finché resta nascosto. Prendi nota del risultato totale della prova: questo costituisce la CD contro cui la creatura deve

superare una prova di Saggezza (Percezione) per trovare il personaggio.

Il personaggio non è più nascosto quando si verifica uno dei seguenti eventi: il personaggio emette un suono più forte di un sussurro, effettua un tiro per colpire, lancia un incantesimo con una componente verbale o viene trovato da un nemico.

Nemico

Una creatura si definisce "nemica" se combatte contro il personaggio in combattimento, se si adopera attivamente per danneggiarlo o se si tratta di una creatura indicata come nemica dalle regole del gioco o dal GM.

Nuotare

Quando il personaggio nuota, ogni 30 centimetri di movimento costano 30 centimetri extra (60 centimetri extra in caso di terreno difficile). Se il personaggio ha una velocità di nuoto e la usa per nuotare, ignora i costi extra descritti. A discrezione del GM, se il personaggio si muove di una qualsiasi distanza in acque agitate, potrebbe dover superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Oggetto

Un oggetto è una cosa ben distinta e non vivente. Cose dal carattere composito, come gli edifici, comprendono più di un oggetto. Vedi anche "Rompere gli oggetti".

Oscurità

Un'area di oscurità è un'area pesantemente oscurata. Vedi anche "Pesantemente oscurata" e "Come si gioca" ("Esplorazione").

Ostile [atteggiamento]

Una creatura ostile ha un'opinione negativa del personaggio, il quale subisce svantaggio a una prova di caratteristica per influenzare una creatura ostile. Vedi anche "Influenza".

Paralizzato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "paralizzato", subisce i seguenti effetti:

Incapacitato. Il personaggio ha la condizione "incapacitato".

Velocità 0. La velocità del personaggio è pari a 0 e non può aumentare.

Influenza sui tiri salvezza. Il personaggio fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio dispongono di vantaggio.

Colpi critici automatici. Ogni tiro per colpire che colpisce il personaggio è un colpo critico se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dal personaggio.

Percezione passiva

La Percezione passiva è un punteggio che riflette la consapevolezza generale dell'ambiente circostante da parte di una creatura. Il GM usa questo punteggio per determinare se una creatura nota qualcosa senza effettuare consapevolmente una prova di Saggezza (Percezione).

La Percezione passiva di una creatura è pari a 10 più il suo bonus alla prova di Saggezza (Percezione). Se la creatura dispone di vantaggio a tali prove, il punteggio di Percezione passiva aumenta di 5; se invece subisce svantaggio a tali prove, il punteggio di Percezione passiva diminuisce di 5. Per esempio, un personaggio di 1° livello con Saggezza 15 e una competenza in Percezione, ha una Percezione passiva pari a 14 (10 + 2 + 2). Se lo stesso personaggio dispone anche di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione), il punteggio di Percezione passiva arriva a 19.

Percezione tellurica

Una creatura con percezione tellurica può individuare la posizione di creature e di oggetti in movimento entro un raggio specifico, a condizione che la creatura con percezione tellurica e la creatura o oggetto individuato siano a contatto con la stessa superficie (per esempio, il terreno, una parete o un soffitto) o con lo stesso liquido.

Percezione tellurica non è in grado di individuare creature o oggetti in aria, e non conta come forma di vista.

Pericolo

Un pericolo è un rischio ambientale. *Vedi anche* "Caduta", "Disidratazione", "In fiamme", "Malnutrizione" e "Soffocamento".

Personaggio giocante

Un personaggio giocante è un personaggio controllato da un giocatore. *Vedi anche* "Creazione del personaggio".

Personaggio non giocante

Un personaggio non giocante (PNG) è un mostro che ha un nome proprio e una personalità distinta. *Vedi anche* "Mostro".

Pesantemente oscurata

Se il personaggio cerca di scorgere qualcosa in un'area pesantemente oscurata, ha la condizione "accecato". *Vedi anche* "Accecato", "Oscurità" e "Come si gioca" ("Esplorazione").

Pietrificato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "pietrificato", subisce i seguenti effetti:

Trasformazione in sostanza inanimata. Il personaggio viene trasformato, insieme a tutti gli oggetti non magici che indossa e trasporta, in una

sostanza solida inanimata (solitamente in pietra). Il personaggio cessa di invecchiare e il suo peso viene decuplicato.

Incapacitato. Il personaggio ha la condizione "incapacitato".

Velocità 0. La velocità del personaggio è pari a 0 e non può aumentare.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio dispongono di vantaggio.

Influenza sui tiri salvezza. Il personaggio fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.

Resistenza ai danni. Il personaggio è resistente a tutti i danni.

Immunità ai veleni. Il personaggio è immune alla condizione "avvelenato".

Portata

Una creatura ha una portata di 1,5 metri, a meno che una regola non indichi diversamente.

Possessione

Alcuni effetti fanno sì che una creatura venga posseduta da un'altra creatura o entità. Un effetto di possessione definisce in che modo questa si verifica. È possibile impedire le possessioni utilizzando l'incantesimo *protezione dal bene e dal male* ed è possibile terminarle con l'incantesimo *dissolvi il bene e il male*.

Prepararsi [azione]

Il personaggio effettua l'azione di Prepararsi nell'attesa che si verifichi una data circostanza prima di agire. A tale scopo, nel suo turno il personaggio effettua questa azione, che gli consente di agire effettuando la sua reazione prima dell'inizio del suo turno successivo.

Per prima cosa, il giocatore deve decidere quale circostanza percettibile innescherà la sua reazione. Poi deve scegliere quale azione effettuerà in risposta a quell'innesco, oppure può decidere di muoversi al massimo della sua velocità. Alcuni esempi includono: "Se il cultista passa sopra la botola, tiro la leva che la apre" e "Se lo zombi si avvicina a me, mi muovo per allontanarmi".

Quando l'innesco si verifica, il personaggio può scegliere se eseguire la sua reazione non appena l'innesco si è concluso o se ignorarlo.

Quando il personaggio prepara un incantesimo, lo lancia normalmente (spendendo le risorse utilizzate per lanciarlo) ma trattiene la sua energia, liberandola con la sua reazione quando l'innesco si verifica. Al fine di poter essere preparato, un incantesimo deve avere il tempo di lancio di 1 azione; inoltre, trattenere la magia dell'incantesimo richiede concentrazione, che il personaggio riesce a mantenere fino all'inizio del suo turno successivo. Se la concentrazione viene interrotta, l'incantesimo si dissipa senza avere effetto.

Privo di sensi [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "privo di sensi", subisce i seguenti effetti:

Inerte. Il personaggio ha le condizioni "incapacitato" e "prono", e lascia cadere qualsiasi cosa stia impugnando. Quando la condizione termina, il personaggio resta prono.

Velocità 0. La velocità del personaggio è pari a 0 e non può aumentare.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio dispongono di vantaggio.

Influenza sui tiri salvezza. Il personaggio fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.

Colpi critici automatici. Ogni tiro per colpire che colpisce il personaggio è un colpo critico se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dal personaggio.

Ignaro. Il personaggio non è consapevole di ciò che lo circonda.

Prono [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "prono", subisce i seguenti effetti:

Movimento limitato. Le uniche possibilità di movimento del personaggio sono strisciare o spendere una quantità di movimento pari alla metà della sua velocità (arrotondata per difetto) per rialzarsi e, quindi, porre fine alla condizione. Se la sua velocità è pari a 0, il personaggio non può rialzarsi.

Influenza sugli attacchi. Il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire. Un tiro per colpire contro il personaggio dispone di vantaggio se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dal personaggio. Altrimenti, il tiro per colpire subisce svantaggio.

Prova con D20

Le prove con d20 includono i tre principali tiri con d20 presenti nel gioco: la prova di caratteristica, il tiro per colpire e il tiro salvezza. Se qualche elemento di gioco influisce sulle prove con d20, influisce su tutti e tre i tiri descritti. È il GM a determinare se una prova con d20 è giustificata in una certa circostanza. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20").

Prova di caratteristica

Una prova di caratteristica è una prova effettuata con un d20: rappresenta l'uso di una delle sei caratteristiche (o di un'abilità speciale associata a una caratteristica) al fine di superare una sfida. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20" e "Competenza").

Punteggio di caratteristica e modificatore

Una creatura ha sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma), ognuno dei quali ha un modificatore corrispondente. Quando effettui una prova

con d20 relativa a una caratteristica, o quando una regola lo richiede, aggiungi il modificatore corrispondente. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Le sei caratteristiche").

Punti esperienza

Superando sfide e completando avventure, i personaggi ottengono punti esperienza (PE), che vengono assegnati dal Game Master. Quando il totale dei PE di un personaggio supera una certa soglia, il livello del personaggio aumenta. *Vedi anche* "Avanzamento di livello".

Punti ferita

I punti ferita (PF) servono a misurare quanto è difficile uccidere o distruggere una creatura o un oggetto. I danni riducono i punti ferita e la guarigione li ripristina. Un personaggio non può avere più punti ferita dei suoi punti ferita massimi, e non può averne meno di 0. *Vedi anche* "Rompere gli oggetti" e "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Punti ferita temporanei

I punti ferita temporanei sono concessi da alcuni effetti e servono ad ammortizzare la perdita dei punti ferita veri e propri. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Reazione

Una reazione è un'azione speciale effettuata in risposta a una circostanza di innesco indicata nella descrizione della reazione. Il tuo personaggio può effettuare una reazione nel turno di un'altra creatura. Se effettua la reazione nel proprio turno, può comunque effettuare anche un'azione, un'azione bonus o entrambe. Una volta effettuata una reazione, il personaggio non può effettuarne un'altra fino all'inizio del suo turno successivo. L'attacco di opportunità è una reazione disponibile per tutte le creature. *Vedi anche* "Attacchi di opportunità" e "Come si gioca" ("Azioni").

Resistenza

Se un personaggio è dotato di resistenza a un tipo di danno, i danni di quel tipo che subisce sono dimezzati (arrotondando per difetto). La resistenza si applica una sola volta per ogni istanza di danno ricevuta. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Ricerca [azione]

Quando il personaggio effettua l'azione di Ricerca, effettua una prova di Saggezza per discernere qualcosa che non sia ovvio. La tabella Cercare indica quali abilità sono applicabili quando si usa questa azione, in base a ciò che il personaggio sta cercando di individuare.

Ricerca

Abilità	Elemento da individuare
Intuizione	Stato mentale di una creatura
Medicina	Malattia o causa di morte di una creatura
Percezione	Creature o oggetti nascosti
Sopravvivenza	Tracce di cibo

Riposo breve

Un riposo breve è un periodo di inattività della durata di 1 ora, durante il quale una creatura non svolge alcuna attività che sia più faticosa di leggere, parlare, mangiare o montare la guardia. Per iniziare un riposo breve, il personaggio deve avere almeno 1 punto ferita.

Benefici del riposo. Una volta terminato il riposo, il personaggio ottiene i seguenti benefici:

Dadi Vita da spendere. Puoi spendere uno o più dei Dadi Vita del tuo personaggio per fargli recuperare punti ferita. Per ogni Dado Vita speso in questo modo, lancia il dado e aggiungi al risultato il modificatore di Costituzione del personaggio. Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al totale ottenuto (il minimo è 1). Dopo ogni tiro, puoi decidere se spendere un Dado Vita aggiuntivo.

Capacità speciali. Alcune capacità si ricaricano con un riposo breve. Se il personaggio possiede una capacità del genere, essa si ricarica nella modalità indicata nella sua descrizione.

Interruzione del riposo. Un riposo breve viene interrotto dai seguenti eventi:

- Tirare per l'iniziativa
- Lanciare un incantesimo diverso da un trucchetto
- Subire danni

Un riposo breve interrotto non conferisce alcun beneficio.

Riposo lungo

Un riposo lungo è un periodo di inattività esteso (almeno 8 ore) disponibile per tutte le creature. Durante un riposo lungo, il personaggio dorme per almeno 6 ore e svolge non più di 2 ore di attività poco impegnative come leggere, parlare, mangiare o montare la guardia.

Durante il sonno, il personaggio ha la condizione "privo di sensi". Dopo aver terminato un riposo lungo, il personaggio deve aspettare almeno 16 ore prima di poterne iniziare un altro.

Benefici del riposo. Per iniziare un riposo lungo, il personaggio deve avere almeno 1 punto ferita. Una volta terminato il riposo, ottiene i seguenti benefici:

Recupero di tutti i PF. Il personaggio recupera tutti i punti ferita perduti e tutti i Dadi Vita spesi. Se i suoi punti ferita massimi erano ridotti, ritornano alla normalità.

Ripristino dei punteggi di caratteristica. Se uno o più punteggi di caratteristica del personaggio erano ridotti, ritornano alla normalità.

Riduzione dell'indebolimento. Se il personaggio ha la condizione "indebolimento", questa diminuisce di 1 livello.

Capacità speciali. Alcune capacità si ricaricano con un riposo lungo. Se il personaggio possiede una capacità del genere, essa si ricarica nella modalità indicata nella sua descrizione.

Interruzione del riposo. Un riposo lungo viene interrotto dai seguenti eventi:

- Tirare per l'iniziativa
- Lanciare un incantesimo diverso da un trucchetto
- Subire danni
- 1 ora di camminata o di un altro tipo di sforzo fisico

Se il personaggio si è riposato per almeno 1 ora prima dell'interruzione, riceve i benefici di un riposo breve. *Vedi anche* "Riposo breve".

Il personaggio può riprendere un riposo lungo subito dopo un'interruzione. In questo caso, per essere completato, il riposo richiede 1 ora in più per ogni interruzione.

Rituale

Se il tuo personaggio ha un incantesimo con il descrittore "rituale" preparato, può lanciarlo come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti in più rispetto alla norma per essere lanciata. Inoltre non consuma uno slot incantesimo, il che significa che la versione rituale di un incantesimo non può essere lanciata a un livello superiore. *Vedi anche* "Incantesimi".

Rompere gli oggetti

È possibile danneggiare gli oggetti usando attacchi o alcuni incantesimi, facendo riferimento alle regole di seguito. Se un oggetto è estremamente fragile, il GM può consentire a una creatura di romperlo automaticamente con l'azione di Attacco o di Utilizzo.

Classe Armatura. La tabella "Classe Armatura degli oggetti" indica le CA di materiali diversi.

Classe Armatura degli oggetti

CA	Materiale	CA	Materiale
11	Stoffa, carta, corda	19	Ferro, acciaio
13	Cristallo, vetro, ghiaccio	21	Mithral
15	Legno	23	Adamantio
17	Pietra		

Punti ferita. Un oggetto viene distrutto quando scende a 0 punti ferita. Nella tabella "Punti ferita degli oggetti" sono elencati i punti ferita suggeriti per gli oggetti fragili e resilienti di taglia Grande o inferiore. Per tenere conto dei punti ferita di un oggetto Enorme o Mastodontico, suddividilo in sezioni di taglia Grande o inferiore e annota i punti ferita di ciascuna sezione separatamente. Il GM determina se la distruzione di una parte di un oggetto lo fa crollare interamente.

Punti ferita degli oggetti

Taglia	Fragile	Resiliente
Minuscola (bottiglia, serratura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Piccola (forziere, liuto)	3 (1d6)	10 (3d6)
Media (barile, lampadario)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carro, tavolo da pranzo)	5 (1d10)	27 (5d10)

Tipi di danno e oggetti. Gli oggetti sono immuni ai danni psichici e da veleno. Il GM può stabilire che, contro un determinato oggetto, certi tipi di danno siano più o meno efficaci. Per esempio, i danni contundenti sono efficaci nel caso si voglia spaccare qualcosa, ma non per tagliare. Gli oggetti di carta o di tessuto possono essere vulnerabili ai danni da fuoco.

Soglia di danno. Certi oggetti molto grossi, come le mura di un castello, sono sovente più resistenti e per questo possiedono una soglia di danno. *Vedi anche* "Soglia di danno".

Nessun punteggio di caratteristica. Un oggetto non possiede punteggi di caratteristica, a meno che una regola non preveda diversamente e glieli assegni. Senza punteggi di caratteristica, un oggetto non è in grado di effettuare prove di caratteristica e fallisce tutti i tiri salvezza.

Saltare

Quando il tuo personaggio salta, può compiere un salto in lungo (in orizzontale) o un salto in alto (in verticale). *Vedi anche* "Salto in lungo" e "Salto in alto".

Salto in alto

Quando il tuo personaggio compie un salto in alto, si solleva in aria di un'altezza pari a 3 + il suo modificatore di Forza moltiplicato per 30 centimetri (minimo 0 centimetri), purché si sia mosso di almeno 3 metri a piedi immediatamente prima di saltare. Se compie un salto in alto da fermo, raggiunge solo metà di quell'altezza. In entrambi i casi, ogni 30 centimetri percorsi con il salto costano 30 centimetri di movimento.

Il personaggio può allungare le braccia fino a metà della propria altezza durante il salto, al fine di

raggiungere una distanza pari all'altezza del salto più 1,5 volte la propria altezza.

Salto in lungo

Quando un personaggio compie un salto in lungo, copre una distanza pari al suo punteggio di Forza moltiplicato per 30 centimetri, purché si sia mosso di almeno 3 metri immediatamente prima di saltare. Se compie un salto in lungo da fermo, copre solo metà di quella distanza. In entrambi i casi, ogni 30 centimetri percorsi con il salto costano 30 centimetri di movimento.

Se il personaggio atterra su terreno difficile, deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10, altrimenti cade a terra prono.

Questa regola riguardo al salto in lungo presume che l'altezza del salto sia irrilevante, come per esempio nel caso di un salto oltre un corso d'acqua o un baratro. A discrezione del GM, un personaggio potrebbe dover superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 per superare un ostacolo basso (che non superi in altezza un quarto della distanza coperta dal salto), come una siepe o un muretto. Se fallisce, il personaggio colpisce l'ostacolo.

Sanguinante

Una creatura è sanguinante se le rimane la metà o meno dei suoi punti ferita.

Scalare

Quando il personaggio scala, ogni 30 centimetri di movimento costano 30 centimetri extra (60 centimetri extra in caso di terreno difficile). Se il personaggio ha una velocità di scalata e la usa per scalare, ignora i costi extra descritti.

A discrezione del GM, per scalare una superficie scivolosa o una che offra pochi appigli potrebbe essere necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Scatto [azione]

Quando il personaggio effettua l'azione di Scatto, ottiene del movimento extra per il turno in corso. Questo incremento è pari alla sua velocità, dopo avere applicato eventuali modificatori. Per esempio, se il personaggio ha una velocità di 9 metri, nel suo turno può muoversi fino a 18 metri se scatta. Se il personaggio ha una velocità di 9 metri che viene ridotta a 4,5 metri, nel suo turno può muoversi fino a 9 metri se scatta.

Se il personaggio possiede una velocità speciale, come una velocità di volo o di nuoto, può usarla in sostituzione alla sua velocità quando effettua questa azione. Ogni volta che effettua l'azione, può scegliere quale velocità utilizzare. *Vedi anche* "Velocità".

Scheda delle statistiche

Una scheda delle statistiche contiene le statistiche di gioco di un mostro. Ogni scheda contiene le seguenti informazioni, presentate subito dopo il nome del mostro:

Taglia. Un mostro può essere Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande, Enorme o Mastodontico. *Vedi anche* "Taglia".

Tipo di creatura. Questa voce riporta la famiglia a cui appartiene il mostro, insieme ad altri descrittori. *Vedi anche* "Tipo di creatura".

Allineamento. Per ogni mostro viene suggerito un allineamento, ma questo può essere definito a discrezione del GM. *Vedi anche* "Allineamento".

CA, iniziativa e PF. Queste voci indicano la Classe Armatura, l'iniziativa e i punti ferita del mostro, descritti in dettaglio in "Come si gioca". Tra parentesi, dopo i punti ferita, sono indicati i Dadi Vita del mostro e, se presente, il contributo dato dalla sua caratteristica Costituzione ai suoi punti ferita. Il punteggio di iniziativa è indicato subito dopo il modificatore di iniziativa. Alcune creature che sono state create dalla magia non presentano informazioni riguardanti i Dadi Vita e l'iniziativa.

Velocità. Qui viene indicata la velocità del mostro, insieme a eventuali velocità speciali. *Vedi anche* "Velocità di nuoto", "Velocità di scalata", "Velocità di scavo" e "Velocità di volo".

Punteggi di caratteristica. In una tabella sono indicati i punteggi di caratteristica, i modificatori e i modificatori ai tiri salvezza del mostro, descritti in dettaglio in "Come si gioca".

Abilità. Questa voce elenca le competenze nelle abilità del mostro, se presenti. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Competenza").

Resistenza e vulnerabilità. Queste voci elencano le resistenze e le vulnerabilità del mostro, se presenti. *Vedi anche* "Resistenza" e "Vulnerabilità".

Immunità. Questa sezione indica le immunità del mostro a danni e condizioni, se presenti. *Vedi anche* "Immunità".

Attrezzatura. Se il mostro ha qualsiasi tipo di equipaggiamento recuperabile o che può essere ceduto, viene indicato in questa voce.

Sensi. Questa voce elenca i sensi speciali del mostro, come la percezione passiva e la scurovisione. *Vedi anche* "Percezione passiva".

Lingue. Questa voce elenca le lingue che il mostro conosce.

GS. Il grado di sfida indica quanto è grave la minaccia costituita dal mostro ed è descritta in dettaglio in "Mostri". Subito dopo vengono indicati i punti esperienza che i personaggi ricevono per aver sconfitto il mostro, e il bonus di competenza del mostro. Alcune creature create dalla magia non hanno alcun GS. *Vedi anche* "Grado di sfida" e "Punti esperienza".

Tratti. I tratti del mostro, se presenti, sono caratteristiche sempre attive o attive solo in certe situazioni.

Azioni. Oltre alle azioni descritte nel glossario, il mostro può effettuare le azioni indicate in questa sezione. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Azioni").

Azioni bonus. Se il mostro ha delle azioni bonus da effettuare, sono indicate in questa sezione.

Reazioni. Se il mostro può effettuare delle reazioni speciali, sono indicate in questa sezione.

Informazioni sull'attacco. La voce che descrive l'attacco di un mostro fornisce varie informazioni, a partire dal tipo di attacco (in mischia o a distanza), il bonus al tiro per colpire, la sua portata o gittata, e le conseguenze se il colpo va a segno. Un attacco è inteso contro un singolo bersaglio, a meno che la voce non indichi altrimenti.

Informazioni sul tiro salvezza. Se un effetto costringe a effettuare un tiro salvezza, la voce riferita all'effetto indica il tipo di tiro salvezza richiesto e fornisce la CD dell'incantesimo, una descrizione di quali creature devono effettuare il tiro, e le conseguenze di un tiro salvezza riuscito o fallito.

Informazioni sui danni. La scheda delle statistiche, per ogni istanza di danno, di solito fornisce sia un numero statico sia una formula che utilizza i dadi. Ad esempio, un attacco potrebbe infliggere $4 (1d4 + 2)$ danni se il colpo va a segno. È il GM a scegliere se far utilizzare il numero statico o la formula con i dadi in parentesi. Non bisogna utilizzare entrambi.

Scheda del personaggio

La scheda del personaggio è una nota digitale o cartacea che usi per tenere traccia delle informazioni sul tuo personaggio. *Vedi anche* "Creazione del personaggio".

Schivata [azione]

Se il personaggio effettua l'azione di Schivata, ottiene i seguenti benefici: fino all'inizio del suo turno successivo, ogni tiro per colpire effettuato contro il personaggio subisce svantaggio se il personaggio è in grado di vedere l'attaccante, e ogni suo tiro salvezza su Destrezza dispone di vantaggio.

Il personaggio perde questi benefici se è incapacitato o se la sua velocità scende a 0.

Scurovisione

Se il personaggio ha scurovisione, è in grado di vedere in condizioni di luce fioca, entro un raggio specificato, come se si trovasse in condizioni di luce intensa; è in grado di vedere in condizioni di oscurità, entro un raggio specificato, come se si trovasse in condizioni di luce fioca. Nell'oscurità, il personaggio riconosce i colori solamente come sfumature di grigio. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Esplorazione").

Sfera [area di effetto]

Una sfera è un'area di effetto che si estende in linee rette da un punto di origine verso l'esterno in tutte le direzioni. L'effetto che crea una sfera specifica la distanza fino a cui essa si estende, indicando il raggio della sfera.

Il punto di origine di una sfera è incluso nella sua area di effetto.

Sintonia

Alcuni oggetti magici richiedono che la creatura entri in sintonia con loro prima che possa utilizzarne le proprietà magiche. Una creatura può avere sintonia con non più di tre oggetti magici alla volta. *Vedi anche* "Equipaggiamento" ("Oggetti magici").

Soffocamento [pericolo]

Una creatura può trattenere il fiato per un numero di minuti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (minimo di 30 secondi) prima di iniziare a soffocare. Quando una creatura resta senza fiato o sta soffocando, ottiene 1 livello di indebolimento alla fine di ogni suo turno. Quando riesce a respirare di nuovo, la creatura rimuove tutti i livelli di indebolimento che ha ottenuto dal soffocamento.

Soglia di danno

Una creatura o un oggetto che possiede una soglia di danno è immune a tutti i danni, a meno che non subisca una quantità di danni pari o superiore alla sua soglia di danno da un singolo attacco o effetto, nel qual caso subisce l'intera istanza di danno. I danni che non riescono a eguagliare o superare la soglia di danno sono superficiali e non riducono i punti ferita. Ad esempio, se un oggetto ha una soglia di danno pari a 10, non subisce danni se gli vengono inflitti 9 danni, poiché questa quantità di danni non supera la soglia di danno. Se all'oggetto vengono inflitti 11 danni, l'oggetto li subisce interamente.

Sorpresa

Se una creatura viene colta alla sprovvista all'inizio del combattimento, è sorpresa: subisce quindi svantaggio al tiro per l'iniziativa. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Combattimento").

Spaventato [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "spaventato", subisce i seguenti effetti:

Influenza sulle prove di caratteristica e sugli attacchi. Il personaggio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire finché la fonte della sua paura è nel suo campo visivo.

Non è in grado di avvicinarsi. Il personaggio non è in grado di avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

Spazio libero

Uno spazio si definisce "libero" se nessuna creatura si trova al suo interno o se esso non è completamente pieno di oggetti.

Spazio occupato

Uno spazio si definisce "occupato" se una creatura si trova al suo interno o se esso è completamente pieno di oggetti.

Stabile

Una creatura è stabile se ha 0 punti ferita ma non deve effettuare tiri salvezza contro morte. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Stordito [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "stordito", subisce i seguenti effetti:

Incapacitato. Il personaggio ha la condizione "incapacitato".

Influenza sui tiri salvezza. Il personaggio fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio dispongono di vantaggio.

Strisciare

Quando il personaggio striscia, ogni 30 centimetri di movimento costano 30 centimetri extra (60 centimetri extra in caso di terreno difficile). *Vedi anche* "Velocità".

Studio [azione]

Quando il personaggio effettua l'azione di Studio, effettua una prova di Intelligenza per analizzare la propria memoria, un libro, un indizio o un'altra fonte di conoscenza, richiamando alla mente un'informazione importante a riguardo.

La tabella Aree di conoscenza indica quali abilità sono applicabili alle varie aree di conoscenza.

Aree di conoscenza

Abilità	Aree
Arcano	Incantesimi, oggetti magici, simboli occulti, tradizioni magiche, piani di esistenza e alcune creature (aberrazioni, costrutti, elementali, folletti e mostruosità)
Indagare	Trappole, cifrari, indovinelli e congegni
Natura	Terreno, flora, tempo atmosferico e alcune creature (bestie, draghi, melme e vegetali)
Religione	Divinità, riti e gerarchie religiose, simboli sacri, culti e alcune creature (celestiali, immondi e non morti)
Storia	Eventi e personaggi storici, antiche civiltà, guerre e alcune creature (giganti e umanoidi)

Svantaggio

Se il personaggio subisce svantaggio a una prova con d20, tira due d20 e sceglie il risultato più basso. Un tiro non può essere influenzato da più di uno svantaggio; inoltre, vantaggio e svantaggio sullo stesso tiro si annullano a vicenda. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20").

Taglia

A ogni creatura o oggetto è assegnata una categoria di taglia: Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica. La taglia di una creatura determina quanto spazio essa occupa in combattimento. La dimensione di un oggetto influisce sui suoi punti ferita. *Vedi anche* "Rompere gli oggetti" e "Come si gioca" ("Combattimento").

Telepatia

La telepatia è un'abilità magica che consente a una creatura di comunicare mentalmente con un'altra creatura entro un raggio specificato. A meno che non indicato diversamente da una regola, per comprendere la comunicazione ricevuta, non è necessario che la creatura contattata parli la stessa lingua della creatura telepatica, ma deve essere in grado di comprendere almeno una lingua o essere essa stessa telepatica.

La creatura telepatica non deve necessariamente vedere la creatura che ha contattato, e può iniziare o terminare il contatto telepatico in qualsiasi momento (nessuna azione richiesta). Il contatto telepatico non può essere iniziato ed è immediatamente interrotto se la creatura telepatica o la creatura contattata è incapacitata. Inoltre, il contatto telepatico si interrompe se la creatura contattata non è più nel raggio della telepatia o se la creatura telepatica contatta una creatura diversa entro gittata.

Una creatura priva di telepatia può ricevere i messaggi telepatici, ma non può avviare una conversazione telepatica. Una volta iniziata la conversazione telepatica, la creatura che è stata contattata può comunicare mentalmente con la creatura telepatica fino al termine della connessione.

Teletrasporto

Il teletrasporto è un tipo speciale di trasporto magico. Se il tuo personaggio si teletrasporta, scompare e riappare altrove istantaneamente, senza muoversi nello spazio che separa i due luoghi. Questo tipo di trasporto non consuma movimento, a meno che una regola non indichi il contrario, e il teletrasporto non provoca mai attacchi di opportunità.

Quando il personaggio si teletrasporta, si teletrasporta anche l'equipaggiamento che indossa e trasporta. Se, mentre si teletrasporta, il personaggio tocca un'altra creatura, questa non si teletrasporta

insieme al personaggio, a meno che l'effetto di teletrasporto non indichi il contrario.

Se lo spazio di destinazione del teletrasporto è occupato da un'altra creatura o è bloccato da un ostacolo solido, il personaggio appare nello spazio libero più vicino a sua scelta.

La descrizione di un effetto di teletrasporto indica se è necessario che il personaggio veda la destinazione del teletrasporto.

Terreno difficile

Se uno spazio è terreno difficile, ogni 30 centimetri di movimento in quello spazio costano 30 centimetri extra. Per esempio, spostarsi di 1,5 metri su terreno difficile costa 3 metri di movimento. Il terreno difficile non è cumulativo: o uno spazio è terreno difficile o non lo è.

Uno spazio è terreno difficile se contiene uno dei seguenti elementi o qualcosa di simile:

- Una creatura che non sia minuscola o una creatura alleata
- Mobili a misura di creature di taglia pari o superiore a quella del personaggio
- Neve alta, ghiaccio, detriti o sottobosco
- Liquido a livello degli stinchi o fino alla vita
- Un'apertura stretta adatta a una creatura di una taglia inferiore a quella del personaggio
- Una pendenza di 20 gradi o più

Tipi di danno

Gli attacchi e altri effetti dannosi infliggono vari tipi di danno. I tipi di danno non seguono regole particolari; tuttavia, altre regole, come quelle riguardanti la resistenza, possono farvi riferimento. La tabella "Tipi di danno" fornisce degli esempi per aiutare il GM ad assegnare un tipo di danno a un determinato effetto.

Tipi di danno

Tipo	Esempi
Acido	Liquidi corrosivi, enzimi digestivi
Contundente	Oggetti contundenti, stritolamento, caduta
Forza	Pura energia magica
Freddo	Acqua gelata, getti ghiacciati
Fulmine	Elettricità
Fuoco	Fiamme, calore insopportabile
Necrotico	Energia in grado di risucchiare la vita
Perforante	Zanne, oggetti perforanti
Psichico	Energia in grado di spezzare la mente
Radio	Energia sacra, radiazione incandescente
Tagliente	Artigli, oggetti taglienti
Tuono	Suono concussivo
Veleno	Gas tossico, veleno

Tipo di creatura

Le regole relative a ogni creatura, inclusi i personaggi giocanti, presentano un descrittore che identifica il tipo di creatura. La maggior parte dei personaggi giocanti è di tipo umanoide. Di seguito sono elencati i tipi di creature presenti nel gioco:

Aberrazione	Elementale	Mostruosità
Bestia	Folletto	Non morto
Celestiale	Gigante	Umanoide
Costrutto	Immondo	Vegetale
Drago	Melma	

I vari tipi di creature non hanno regole proprie, ma alcune regole del gioco influenzano certi tipi di creature in modo diverso.

Tiro per colpire

Un tiro per colpire è una prova con d20 che rappresenta un attacco con un'arma, con un colpo senz'armi o con un incantesimo. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20").

Tiro per i danni

Un tiro per i danni è un tiro di dado (regolato dall'aggiunta dei modificatori applicabili) che infligge danni a un bersaglio. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Tiro salvezza

Un tiro salvezza rappresenta il tentativo di evitare o di resistere a una minaccia. Solitamente, effettui un tiro salvezza solo quando una regola lo richiede, ma puoi anche decidere di fallire il tiro senza tirare il dado. Il risultato di un tiro salvezza è descritto nell'effetto che l'ha reso necessario. Se un bersaglio è costretto a effettuare un tiro salvezza e non possiede il punteggio di caratteristica utilizzato dal tiro, fallisce automaticamente. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20").

Tiro salvezza contro morte

Un personaggio giocante deve effettuare un tiro salvezza contro morte se inizia il proprio turno con 0 punti ferita. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Tramortire una creatura

Quando il personaggio sta per ridurre una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia, può invece ridurla a 1 punto ferita. La creatura diventa quindi priva di sensi e inizia un riposo breve.

La creatura rimane priva di sensi fino a quando non riacquista punti ferita o fino a quando qualcuno non usa un'azione per somministrarle cure di pronto soccorso, il che richiede superare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.

Trattenuto [condizione]

Quando il tuo personaggio ha la condizione "trattenuto", subisce i seguenti effetti:

Velocità 0. La velocità del personaggio è pari a 0 e non può aumentare.

Influenza sugli attacchi. I tiri per colpire contro il personaggio dispongono di vantaggio, mentre i suoi tiri per colpire subiscono svantaggio.

Influenza sui tiri salvezza. Il personaggio subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza.

Trucchetto

Un trucchetto è un incantesimo di livello 0 che si lancia senza slot incantesimo. *Vedi anche* "Incantesimi".

Utilizzo [azione]

Di norma un personaggio interagisce con un oggetto mentre fa qualcos'altro, come per esempio quando sfodera una spada come parte dell'azione di Attacco. Quando l'utilizzo di un oggetto richiede un'azione, il personaggio effettua l'azione di Utilizzo.

Vantaggio

Se il tuo personaggio dispone di vantaggio a una prova con d20, tira due d20 e scegli il risultato più alto. Un tiro non può essere influenzato da più di un vantaggio; inoltre, vantaggio e svantaggio sullo stesso tiro si annullano a vicenda. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Prove con d20").

Velocità

Ogni creatura ha la propria velocità, che è la distanza in metri che la creatura può percorrere quando si muove nel suo turno. *Vedi anche* "Nuotare", "Saltare", "Scalare", "Strisciare", "Volare" e "Come si gioca" ("Combattimento").

Velocità speciali. Alcune creature hanno velocità speciali, come la velocità di nuoto, la velocità di scalata, la velocità di scavo o la velocità di volo (ognuna di esse è descritta nel glossario). Se il personaggio ha più di una velocità, sceglie quale utilizzare per muoversi; quando si muove, può passare da un tipo di velocità all'altra. Ogni volta che il personaggio cambia velocità, sottrai la distanza di cui si è già mosso dalla nuova velocità: il risultato determina la distanza di cui può ancora muoversi. Se il risultato è pari o inferiore a 0, il personaggio non può usare la nuova velocità durante il movimento in corso. Per esempio, se il personaggio possiede una velocità di 9 metri e una velocità in volo di 18 metri, può volare per 6 metri, poi camminare per 3 metri e poi volare di nuovo per altri 9 metri.

Modifiche alle velocità. Se un effetto aumenta o diminuisce la velocità del personaggio per un certo periodo di tempo, anche le sue velocità speciali (se presenti) aumentano o diminuiscono della stessa quantità e per la stessa durata. Per esempio,

se la velocità del personaggio scende a 0 e il personaggio ha anche una velocità di scalata, anche la sua velocità di scalata scende a 0. Allo stesso modo, se la sua velocità è dimezzata e il personaggio ha anche una velocità di volo, anche la sua velocità di volo è dimezzata.

Velocità di nuoto

La velocità di nuoto può essere usata per nuotare senza spendere movimento extra normalmente associato al nuoto. *Vedi anche* "Nuotare" e "Velocità".

Velocità di scalata

La velocità di scalata può essere usata al posto della velocità per arrampicarsi su una superficie verticale, senza spendere movimento extra normalmente associato alla scalata. *Vedi anche* "Scalare" e "Velocità".

Velocità di scavo

Una creatura dotata di velocità di scavo può usare tale velocità per muoversi attraverso la sabbia, la terra, il fango o il ghiaccio. Non può scavare nella roccia solida, a meno che non abbia un tratto che le consenta di farlo. *Vedi anche* "Velocità".

Velocità di volo

La velocità di volo può essere usata per spostarsi in aria. Fin quando il personaggio ha la velocità di volo, può rimanere sospeso in aria fino a che non atterra, cade o muore. *Vedi anche* "Volare" e "Velocità".

Vista cieca

Un personaggio con vista cieca è in grado di vedere entro un raggio specifico, senza fare affidamento sul senso della vista. Entro quel raggio, il personaggio è in grado di vedere qualsiasi cosa che non si trovi dietro copertura totale, anche se è accecato

o circondato da oscurità. Inoltre, entro quel raggio, il personaggio riesce a vedere tutto ciò che è invisibile.

Vista pura

Se un personaggio ha vista pura, la sua vista entro un raggio specifico è migliorata. Entro quel raggio, grazie alla sua vista, il personaggio riesce a vedere attraverso:

Oscurità. Il personaggio è in grado di vedere nell'oscurità magica e non.

Invisibilità. Il personaggio è in grado di vedere creature e oggetti invisibili.

Illusioni visive. Le illusioni visive appaiono trasparenti al personaggio, il quale supera automaticamente i tiri salvezza contro di esse.

Trasformazioni. Il personaggio discerne la vera forma di tutte le creature e degli oggetti che vede e che sono stati alterati dalla magia.

Piano Etereo. Il personaggio è in grado di vedere nel Piano Etereo.

Volare

Esistono vari effetti che consentono a una creatura di volare. Mentre il tuo personaggio vola, cade al suolo se è incapacitato o prono, o se la sua velocità di volo scende a 0. In queste circostanze, il personaggio può rimanere sospeso in aria se è in grado di fluttuare. *Vedi anche* "Caduta" e "Velocità di volo".

Vulnerabilità

Se un personaggio è vulnerabile a un tipo di danno, i danni di quel tipo che subisce sono raddoppiati. La vulnerabilità si applica una sola volta per ogni istanza di danno ricevuta. *Vedi anche* "Come si gioca" ("Danni e guarigione").

Strumenti di gioco

Passo di viaggio

Un gruppo di personaggi può spostarsi via terra a un passo lento, normale o veloce, come descritto in "Regole del Gioco". Durante una qualsiasi tappa del viaggio, il terreno predominante determina il passo di viaggio massimo dei personaggi, come indicato nella colonna Passo massimo della tabella Terreno di viaggio. Alcuni fattori possono influenzare il passo di viaggio di un gruppo.

Strade in buone condizioni

La presenza di una strada in buone condizioni aumenta il passo massimo del gruppo di un passo (da lento a normale o da normale a veloce).

Viaggiatori più lenti

Il gruppo deve muoversi a passo lento se la velocità di un membro del gruppo è ridotta alla metà o meno del normale.

Viaggio prolungato

I personaggi possono spingersi a viaggiare per più di 8 ore al giorno, con il rischio di stancarsi. Alla fine di ogni ora aggiuntiva di viaggio oltre le 8 ore, ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione o ottenere 1 livello di indebolimento. La CD corrisponde a $10 + 1$ per ogni ora oltre l'ottava.

Movimenti speciali

Se un gruppo può viaggiare a una velocità elevata per un tempo prolungato, come nel caso di un

incantesimo come *camminare nel vento* o con un oggetto magico come un *tappeto volante*, traduci la velocità del gruppo in velocità di viaggio usando queste regole:

$$\text{Chilometri all'ora} = \text{Velocità} \div 2$$

$$\text{Chilometri al giorno (Passo normale)} = \text{Chilometri all'ora} \times \text{numero di ore in viaggio (in genere 8)}$$

$$\text{Passo veloce} = \text{Chilometri al giorno} \times 1\frac{1}{3}$$

(arrotondato per difetto)

$$\text{Passo lento} = \text{Chilometri al giorno} \times \frac{2}{3}$$

(arrotondato per difetto)

Se i personaggi stanno volando o il loro movimento speciale permette loro di ignorare i terreni difficili, possono muoversi a passo veloce indipendentemente dal terreno.

Veicoli

I personaggi che viaggiano su un veicolo utilizzano la velocità del veicolo in chilometri orari (come indicato in "Equipaggiamento") per determinare la loro velocità e non scelgono un passo di viaggio.

Creare un background

Il background serve a contestualizzare la vita di un personaggio fino al momento dell'avventura. Creare un background unico o personalizzarne uno già esistente può riflettere il tema della tua campagna o degli elementi del mondo di gioco. Inoltre, puoi realizzarne uno per aiutare i giocatori a stilare la storia che hanno in mente per il proprio personaggio.

In questa sezione scoprirai, passo dopo passo, come creare background che rappresentano il tuo mondo e gli eroi al suo interno.

Terreno di viaggio

Terreno	Passo massimo	Distanza degli incontri	CD per foraggiare	CD per orientarsi	CD per cercare
Artico	Veloce*	6d6 × 3 metri	20	10	10
Costiero	Normale	2d10 × 3 metri	10	5	15
Deserto	Normale	6d6 × 3 metri	20	10	10
Foresta	Normale	2d8 × 3 metri	10	15	15
Prateria	Veloce	6d6 × 3 metri	15	5	15
Collina	Normale	2d10 × 3 metri	15	10	15
Montagna	Lento	4d10 × 3 metri	20	15	20
Palude	Lento	2d8 × 3 metri	10	15	20
Sottosuolo	Normale	2d6 × 3 metri	20	10	20
Urbano	Normale	2d6 × 3 metri	20	15	15
Sull'acqua	Speciale†	6d6 × 3 metri	15	10	15

*È necessario un equipaggiamento adeguato (come gli sci) per mantenere un passo veloce sul terreno artico.

†La velocità di spostamento dei personaggi sull'acqua dipende dal veicolo che li trasporta; vedi "Veicoli".

I: Scegliere le caratteristiche

Scegli tre caratteristiche che sembrano appropriate per il background:

Forza o Destrezza. Queste caratteristiche sono l'ideale per un background incentrato sull'uso della forza fisica.

Costituzione. Questa caratteristica è perfetta per un background incentrato su resistenza o attività di lunga durata.

Intelligenza o Saggezza. Una o entrambe le caratteristiche sono l'ideale per un background incentrato su questioni cerebrali o spirituali.

Carisma. Questa caratteristica è perfetta per un background incentrato su esibizioni o interazioni sociali.

2: Scegliere un talento

Scegli un talento appartenente alla categoria Origini. Consulta "Talenti di origine" per esempi di talenti di origine.

3: Scegliere le competenze nelle abilità

Scegli due abilità appropriate per il background. Non deve per forza esserci un legame tra le competenze nelle abilità fornite dal background e i punteggi di caratteristica che aumenta.

4: Scegliere una competenza negli strumenti

Scegli uno strumento utilizzato nella pratica o spesso associato al background.

5: Scegliere l'equipaggiamento

Assembla un pacchetto di equipaggiamento del valore di 50 mo (incluso l'oro non speso). Non includere armi da guerra o armature, in quanto i personaggi le ricevono dalle classi scelte.

Maledizioni e contagi magici

Una maledizione è un fardello di natura magica che dura per un periodo di tempo specifico o finché non viene rimosso in qualche modo. Un contagio magico è un effetto avverso di origine magica contagioso per definizione.

Nelle seguenti sezioni troverai spiegazioni più approfondite su maledizioni e contagi.

Maledizioni

Solitamente una maledizione assume una delle due forme elencate sotto.

Scagliare maledizione

Le maledizioni più semplici sono create attraverso l'incantesimo *scagliare maledizione*. I loro effetti sono limitati e possono essere rimossi tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Scagliare maledizione è un ottimo metro di paragone per misurare la potenza delle altre maledizioni. Una maledizione che dura 1 minuto corrisponde a un incantesimo di livello 3, mentre una che dura fino alla sua dissoluzione corrisponde a un incantesimo di livello 9.

Creature maledette

Alcune creature sono legate alle maledizioni, sia come parte delle loro origini che per l'abilità di diffonderle (i lupi mannari ne sono il perfetto esempio).

Sei tu a decidere l'effetto che un incantesimo come *rimuovi maledizione* esercita su una creatura dalle origini maledette. Per esempio, potresti decidere che la creazione di una certa mummia è frutto di una maledizione, per questo può essere distrutta permanentemente solo lanciando *rimuovi maledizione* sul suo cadavere.

Oggetti magici maledetti

Gli oggetti magici maledetti sono creati deliberatamente oppure sono frutto di eventi soprannaturali. Troverai maggiori informazioni al riguardo in "Oggetti magici".

Maledizioni narrative

Una maledizione potrebbe manifestarsi durante un'avventura in forma di punizione divina nei confronti di una creatura che viola un tabù, come rompere un giuramento, profanare una tomba o uccidere un innocente. Maledizioni di questo tipo possono sortire gli effetti che desideri oppure essere versioni personalizzate di un altro tipo di maledizione descritto in questa sezione.

Una creatura afflitta da una simile maledizione dovrebbe sapere il motivo del proprio tormento e il modo in cui porvi fine, magari facendo simbolicamente ammenda per le sue colpe. Decidi tu in che misura un incantesimo come *rimuovi maledizione* influenza una maledizione. Per esempio, potrebbe limitarsi a sopprimerne gli effetti per un certo periodo di tempo. In ogni caso, le maledizioni narrative dovrebbero dare l'impressione di essere rare e potenti forme di magia profondamente radicate nella storia globale della tua campagna.

Maledizioni ambientali

Alcuni luoghi sono così intrisi di malvagità che chiunque vi si avventuri viene colpito da una maledizione. La possessione demoniaca è un esempio di maledizione ambientale.

Possessione demoniaca. La possessione demoniaca proviene dal caos e dalla malvagità dell'Abisso e, solitamente, affligge le creature che interagiscono con oggetti demoniaci o si avventurano in luoghi dissacrati, dove gli spiriti maligni attendono le proprie vittime.

Una creatura colpita da una possessione demoniaca deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15, altrimenti verrà posseduta da un'entità demoniaca incorporata. Ogni volta che la creatura ottiene un risultato di 1 a una prova con d20, l'entità ne assume il controllo e determina il suo comportamento da quel momento in avanti. Al termine di ogni turno successivo della creatura posseduta, questa effettuerà un tiro salvezza su Carisma con CD 15, riacquistando il controllo di sé in caso di successo.

Una creatura con possessione demoniaca deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 dopo aver terminato un riposo lungo. In caso di successo, l'effetto su di essa svanisce. L'effetto termina anche tramite un incantesimo *dissolvi il bene e il male* o qualunque altra forma di magia che rimuova le maledizioni.

Contagi magici

La creazione dei primi contagi magici è attribuita ad alchimisti, fabbricanti di pozioni e a delle aree della magia selvaggia. La diffusione di un contagio di questo tipo può porre le basi per un'avventura dove i personaggi sono alla ricerca di una cura e tentano di fermare il contagio.

Riposo e convalescenza

Se una creatura viene infettata da un contagio magico, trascorrerà 3 giorni in convalescenza, senza partecipare ad attività che interromperebbero un riposo lungo. Al termine di questo periodo, effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. In caso di successo, la creatura ha vantaggio ai tiri salvezza per debellare il contagio magico nelle 24 ore successive.

Esempi di contagi

I seguenti esempi mostrano il funzionamento dei contagi magici. Puoi liberamente alterare le CD dei tiri salvezza, gli effetti e le altre caratteristiche di questi contagi per adattarli alla tua campagna.

Epidemia fognaria

Contagio magico

L'epidemia fognaria può scaturire da pozioni marce e rifiuti alchemici, con l'incubazione che avviene nelle fogne o nei cumuli di rifiuti. A volte è trasmessa dalle creature che vivono in queste aree, come otyugh e topi. Qualsiasi umanoide ferito da una creatura infetta o che entra in contatto con sporcizia o interiora contaminate deve superare un

tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti contrarrà l'epidemia fognaria. 1d4 giorni dopo l'infezione, emergono i seguenti sintomi:

Affaticamento. La creatura ottiene 1 livello di indebolimento.

Fiacchezza. Finché la creatura avrà livelli di indebolimento, recupera solo la metà dell'ammontare normale di punti ferita quando spende Dadi Vita.

Agitazione. Finché la creatura avrà livelli di indebolimento, completare un riposo lungo non le consentirà né di recuperare punti ferita né di ridurre i livelli di indebolimento.

Contrastare il contagio. All'alba di ogni giorno, la creatura infetta effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, le sue condizioni peggiorano e ottiene 1 livello di indebolimento. Se invece lo supera, il livello di indebolimento della creatura diminuisce di 1. Se il livello di indebolimento della creatura scende a 0, il contagio termina.

Febbre da gallina

Contagio magico

Di tanto in tanto, le pozioni e gli elisir più a buon mercato possono essere contaminati dalla febbre da gallina, una malattia che colpisce solo le creature umanoidi (stranamente, gli gnomi sono immuni). 1d4 giorni dopo l'infezione, emergono i seguenti sintomi:

Febbre. La creatura ottiene 1 livello di indebolimento che permane fino al termine del contagio.

Risata incontrollata. Finché la creatura è indebolita, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 ogni volta che subisce danni che non siano psichici. In caso di fallimento, subisce 5 (1d10) danni psichici ed è incapacitata mentre ride in maniera incontrollata. Alla fine di ogni suo turno, la creatura ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, la prova viene superata automaticamente.

Contrastare il contagio. Al termine di ogni riposo lungo, una creatura infetta effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 13. Dopo che ne supera tre, il contagio termina e la creatura diventa immune alla febbre da gallina per 1 anno.

Diffondere il contagio. Qualunque umanoide (eccetto gli gnomi) che inizia il suo turno entro un'emanazione di 3 metri da una creatura che ha contratto la febbre da gallina deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti verrà infettato a sua volta. In caso di successo, l'umanoide non può essere contagiato da quella particolare creatura infetta per le 24 ore successive.

Vista putrefatta

Contagio magico

Qualsiasi bestia o umanoide che beve acqua contaminata da vista putrefatta deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti sarà accecato fino al termine del contagio.

Contrastare il contagio. Incantesimi come *cura ferite* o *ristorare inferiore* pongono subito fine al contagio. Un personaggio dotato di competenza con la borsa da erborista può impiegare un'ora per creare una dose di unguento non magico. Una volta applicato agli occhi della creatura malata di vista putrefatta, questo sopprime il contagio su di essa per 24 ore. Se il contagio viene soppresso in questo modo per un totale di 72 ore (con tre dosi e relative applicazioni dell'unguento), la creatura guarisce.

Diffondere il contagio. Qualsiasi umanoide la cui pelle entra in contatto con una creatura malata di vista putrefatta deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti cadrà a sua volta vittima del contagio. In caso di successo, l'umanoide non può essere contagiato da quella particolare creatura infetta per le 24 ore successive.

Effetti ambientali

Acque gelide

Una creatura può restare immersa in acque gelide per un numero di minuti pari al suo punteggio di Costituzione prima di patire eventuali effetti avversi. Per ogni minuto aggiuntivo trascorso nelle acque gelide, la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o ottenere 1 livello di indebolimento. Le creature con resistenza o immunità ai danni da freddo superano automaticamente la prova, così come quelle che vivono per natura in acque a temperature simili.

Acque profonde

Nuotare in acque profonde (più di 30 metri) prevede alcune sfide aggiuntive dovute alla pressione dell'acqua e alle temperature rigide. Dopo un'ora di nuoto in acque profonde, una creatura senza velocità di nuoto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti otterrà un livello di indebolimento.

Alta quota

A causa della quantità ridotta di ossigeno nell'aria, viaggiare ad altitudini di più di 3.000 metri sopra il livello del mare è stancante per la maggior parte delle creature. Per determinare quanto a lungo una creatura di questo tipo può viaggiare ad alta quota, considera ogni ora di viaggio come 2 ore (vedi "Passo di viaggio").

È possibile adattarsi a questo ambiente trascorrendovi almeno 30 giorni, ma lo stesso non vale per un'altitudine superiore ai 6.000 metri, a meno che le creature non vi siano nate e cresciute.

Caldo estremo

Quando la temperatura è di 38 gradi Celsius o superiore, una creatura esposta al caldo estremo e senza accesso a fonti d'acqua potabile deve superare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni ora o ottenere 1 livello di indebolimento. La CD corrisponde a 5 nella prima ora e aumenta di 1 per ogni ora aggiuntiva. Le creature che indossano armature medie o pesanti effettuano il tiro salvezza con svantaggio. Le creature con resistenza o immunità ai danni da fuoco superano automaticamente la prova.

Freddo estremo

Quando la temperatura è di -18 gradi Celsius o inferiore, una creatura esposta al freddo estremo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 alla fine di ogni ora o ottenere 1 livello di indebolimento. Le creature con resistenza o immunità ai danni da freddo superano automaticamente la prova.

Ghiaccio scivoloso

Il ghiaccio scivoloso va considerato terreno difficile. Chiunque si muova sul ghiaccio scivoloso per la prima volta in un turno o vi inizi il suo turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cadrà prono.

Ghiaccio sottile

Il ghiaccio sottile ha una tolleranza di peso di $3d10 \times 5$ kg per ogni area quadrata con lato di 3 metri. Ogni volta che il peso totale esercitato sull'area supera questa soglia, il ghiaccio si rompe facendo cadere tutte le creature attraverso la sua superficie. Sotto al ghiaccio si trovano delle acque gelide (vedi "Acque gelide" sopra).

Precipitazioni abbondanti

Qualunque cosa si trovi in un'area dove piove o nevica in abbondanza è leggermente oscurata, mentre le creature al suo interno hanno svantaggio a tutte le prove di Saggezza (Percezione). Inoltre, la pioggia battente estingue le fiamme scoperte.

Vento forte

Il vento forte impone svantaggio ai tiri per colpire a distanza effettuati con le armi. Inoltre, estingue anche le fiamme libere e disperde la nebbia. Una creatura volante in un'area affetta da vento forte deve atterrare entro la fine del suo turno, altrimenti cadrà.

Il vento forte in un deserto potrebbe generare una tempesta di sabbia che impone svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione).

Paura e stress mentale

Per via della natura della loro vocazione, gli avventurieri tendono a soffrire meno la paura o lo stress mentale rispetto alla gente comune. Mentre un contadino potrebbe fuggire in preda al panico dinanzi a un orso o un'apparizione, loro affrontano il pericolo di petto. Tuttavia, alcune creature ed effetti di gioco sono in grado di terrorizzare o sconvolgere anche la mente degli avventurieri più valorosi.

Se intendi usare una di queste regole, discutine con i giocatori all'inizio della campagna.

Effetti della paura

Quando i personaggi si imbattono in qualcosa di soprannaturale e spaventoso, usa la condizione spaventato come base. Gli effetti della paura richiedono solitamente un tiro salvezza su Saggezza con una CD variabile a seconda di quanto è terrificante la situazione. Nella tabella Esempi di CD della paura troverai alcuni esempi.

Esempi di CD della paura

Esempio	CD del tiro salvezza
Quando i personaggi aprono un sarcofago, fuoriesce qualcosa di innocuo ma terrificante.	10
Un personaggio attiva una trappola magica che crea una manifestazione illusoria delle sue peggiori paure, che solo lui è in grado di vedere.	15
Si apre un portale per l'Abisso, che rivela un terrificante reame dominato da tormenti e massacri.	20

Solitamente, le creature spaventate ripetono il tiro salvezza alla fine di ogni turno e, in caso di successo, l'effetto svanisce.

A tua discrezione, una creatura spaventata può subire altri effetti finché tale condizione permane. Considera questi esempi:

- La creatura spaventata deve effettuare l'azione di Scatto a ogni turno e usare il proprio movimento per allontanarsi dalla fonte del suo terrore.
- I tiri per colpire contro la creatura spaventata ottengono vantaggio.
- Durante i suoi turni, la creatura spaventata può eseguire solo quanto segue: muoversi, effettuare un'azione o un'azione bonus.

Effetti dello stress mentale

Quando un personaggio subisce un effetto fonte di intenso stress mentale, il modo migliore per riprodurre l'effetto è attraverso i danni psichici.

Nella tabella Esempi di effetti dello stress mentale sono inclusi alcuni esempi, oltre alla CD dei tiri salvezza e ai danni suggeriti. Per resistere allo stress mentale di solito bisogna superare un tiro salvezza su Saggezza, mentre in altri casi è meglio effettuarlo su Intelligenza o Carisma. In caso di successo, il personaggio potrebbe subire la metà dei danni o nessun danno, a tua discrezione.

Esempi di effetti dello stress mentale

Esempio	CD del tiro salvezza	Danni psichici
Un personaggio ingerisce una sostanza allucinogena che distorce la sua percezione della realtà.	10	1d6
Un personaggio tocca un idolo immondo che si avvinghia alla sua psiche e minaccia di sconvolgerla irrimediabilmente.	15	3d6
Una trappola magica spedisce un personaggio nel Reame Remoto fino al termine del suo turno successivo.	20	9d6

Effetti prolungati

L'esposizione allo stress mentale può causare effetti prolungati. Considera le seguenti possibilità.

Effetti a breve termine. Il personaggio è spaventato, incapaciato o stordito per 1d10 minuti. Tali condizioni potrebbero essere accompagnate da atteggiamenti paranoici o allucinazioni. Questi effetti possono essere soppressi con l'incantesimo *calmare emozioni* o rimossi attraverso *ristorare inferiore*.

Effetti a lungo termine. Poiché il personaggio non vuole o non è in grado di sfruttare delle caratteristiche specifiche, subisce svantaggio ad alcune o tutte le prove di caratteristica per 1d10 × 10 ore. Per esempio, potrebbe sentirsi fiacco e incapace di sostenere prove di Forza o diventare così sospettoso degli altri da rendere più complicate le prove di Carisma. Questi effetti possono essere soppressi con l'incantesimo *calmare emozioni* o rimossi attraverso *ristorare inferiore*.

Effetti a tempo indefinito. Un effetto a tempo indefinito è un effetto a lungo termine (vedi sopra) che permane finché non viene rimosso da un incantesimo *ristorare superiore*. Può essere soppresso con un incantesimo *calmare emozioni*.

Veleno

Data la loro natura insidiosa e letale, i veleni sono lo strumento preferito di assassini e creature malvagie.

Esistono quattro tipi di veleno, descritti di seguito:

Contatto. I veleni da contatto possono essere cosparsi su un oggetto e rimangono attivi finché non vengono toccati o lavati via. Una creatura che tocca un veleno da contatto con la pelle scoperta ne subisce gli effetti.

Ferimento. I veleni da ferimento possono essere applicati con un'azione bonus ad armi, munizioni o altri oggetti simili. Inoltre, rimangono attivi finché non vengono trasmessi tramite una ferita o lavati via. Una creatura che subisce danni taglienti o perforanti da un oggetto ricoperto di veleno ne subisce gli effetti.

Inalazione. Polveri e gas velenosi hanno effetto una volta inalati. Soffiare nell'aria la polvere o rilasciare il gas infligge gli effetti del veleno alle creature entro un cubo con spigolo di 1,5 metri. La nube che ne risulta si dissipa subito dopo. Trattenere il respiro non funziona contro i veleni inalati, in quanto colpiscono le membrane nasali, i condotti lacrimali e altre parti del corpo.

Ingestione. Una creatura deve ingerire un'intera dose di questo tipo di veleno per subirne gli effetti. La dose può essere somministrata attraverso un cibo o un liquido. Potresti decidere che una dose parziale ha un effetto ridotto, per esempio conferendo vantaggio al tiro salvezza o infliggendo solo la metà dei danni in caso di fallimento.

Acquistare veleni

In alcune ambientazioni l'uso e il possesso del veleno sono vietati, ma ci sono commercianti o alchimisti senza scrupoli che potrebbero venderne un po' dalla loro scorta segreta. I personaggi con dei contatti nella malavita potrebbero procurarsi facilmente questi materiali, mentre gli altri potrebbero dover condurre delle lunghe ricerche e corrompere le persone giuste per ottenerli.

Estrarre il veleno

I personaggi possono tentare di estrarre il veleno da una creatura velenosa morta o incapacitata. Quest'operazione richiede 1d6 minuti, oltre a una prova di Intelligenza (Natura) con CD 20 utilizzando le sostanze da avvelenatore. In caso di successo, il personaggio estrae abbastanza veleno per una singola dose e non sarà possibile prelevare ulteriore veleno dalla creatura. In caso di fallimento, l'estrazione non sarà possibile. Se il personaggio fallisce la prova con uno scarto di 5 o più, subirà gli effetti avversi del veleno.

Esempi di veleno

Gli esempi di veleno sono elencati di seguito in ordine alfabetico. La descrizione di ciascun veleno include il prezzo consigliato per una singola dose, il tipo (contatto, ingestione, inalazione o ferimento) e una descrizione dei suoi effetti debilitanti.

Essenza di etere (300 mo)

Veleno da inalazione

Una creatura colpita dal veleno essenza di etere deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti sarà avvelenata per 8 ore e priva di sensi finché la condizione permane. La creatura si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarla scuotendola.

Fumi di othur bruciato (500 mo)

Veleno da inalazione

Una creatura vittima del veleno fumi di othur bruciato deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da veleno e deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno. A ogni successivo tiro salvezza fallito, subisce 3 (1d6) danni da veleno. Dopo tre tiri salvezza superati, gli effetti del veleno terminano.

Lacrime di mezzanotte (1.500 mo)

Veleno da ingestione

Una creatura che ingerisce il veleno lacrime di mezzanotte non ne subisce gli effetti fino allo scoccare della mezzanotte. Il veleno è neutralizzato da qualsiasi effetto ponga fine alla condizione avvelenato. Se non viene neutralizzato prima dello scoccare della mezzanotte, la creatura effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, subendo 31 (9d6) danni da veleno in caso di fallimento o la metà in caso di successo.

Malizia (250 mo)

Veleno da inalazione

Una creatura colpita dal veleno malizia deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti sarà avvelenata per 1 ora e accecata finché la condizione permane.

Morso di ragno (200 mo)

Veleno da ferimento

Una creatura colpita dal veleno morso di ragno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà avvelenata per 1 ora. Se fallisce il tiro salvezza con uno scarto di 5 o più, sarà anche priva di sensi finché la condizione permane. La creatura si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarla scuotendola.

Muco di vermeiena (200 mo)

Veleno da contatto

Una creatura colpita dal veleno muco di vermeiena deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà avvelenata per 1 minuto e paralizzata finché la condizione permane. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Olio di taggit (400 mo)

Veleno da contatto

Una creatura colpita dal veleno olio di taggit deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà avvelenata per 24 ore e priva di sensi finché la condizione permane. La creatura si risveglia se subisce danni.

Sangue dell'assassino (150 mo)

Veleno da ingestione

Una creatura vittima del veleno sangue dell'assassino deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. In caso di fallimento, la creatura subisce 6 (1d12) danni da veleno ed è avvelenata per 24 ore. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Siero della verità (150 mo)

Veleno da ingestione

Una creatura colpita dal veleno siero della verità deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti sarà avvelenata per 1 ora e non potrà volontariamente dire menzogne finché la condizione permane.

Tintura pallida (250 mo)

Veleno da ingestione

Una creatura vittima del veleno tintura pallida deve superare un tiro salvezza su Costituzione con

CD 16, altrimenti subirà 3 (1d6) danni da veleno e sarà avvelenata. La creatura avvelenata ripete il tiro salvezza ogni 24 ore, subendo 3 (1d6) danni da veleno se lo fallisce. Finché la creatura rimane avvelenata, i danni inflitti dal veleno non possono essere curati in alcun modo. La creatura non è più avvelenata dopo aver superato sette tiri salvezza contro il veleno.

Torpore (600 mo)

Veleno da ingestione

Una creatura colpita dal veleno torpore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti sarà avvelenata per 4d6 ore e la sua velocità sarà dimezzata finché la condizione permane.

Veleno di serpente (200 mo)

Veleno da ferimento

Una creatura vittima del veleno di serpente deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 e subisce 10 (3d6) danni da veleno in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Veleno di verme purpureo (2.000 mo)

Veleno da ferimento

Una creatura vittima del veleno di verme purpureo effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 21, subendo 35 (10d6) danni da veleno in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Veleno di viverna (1.200 mo)

Veleno da ferimento

Una creatura vittima del veleno di viverna effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, subendo 24 (7d6) danni da veleno in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo.

Trappole

Le trappole andrebbero usate con parsimonia, per non rovinare la loro attrattiva. Una fossa nascosta può regalare un bel momento di tensione, ma un numero eccessivo di trappole in un'avventura può portare gli avventurieri a essere eccessivamente cauti, rallentando il ritmo di gioco.

Le trappole migliori sono trascurabili distrazioni superabili in breve tempo dai personaggi più abili o enigmi mortali che richiedono agilità mentale e lavoro di squadra. Le trappole impossibili da individuare e da cui non si può fuggire raramente contribuiscono a creare una bella esperienza di gioco.

Componenti di una trappola

Dopo il nome della trappola, nella sua descrizione troverai quanto segue:

Gravità e livelli. Una trappola è progettata per essere una semplice seccatura o una vicenda potenzialmente mortale per personaggi di determinati livelli. È improbabile che una trappola seccatura possa arrecare danni gravi ai personaggi dei livelli indicati, mentre una trappola mortale è in grado di danneggiarli gravemente.

Innesco. Spesso, le trappole si innescano quando una creatura entra in un'area o tocca un oggetto. Potrebbero attivarsi, per esempio, calpestando una piastra a pressione, tirando un cavo teso, girando la maniglia di una porta o tentando di aprire una serratura con la chiave sbagliata.

Durata. La durata di alcune trappole è indicata in round, minuti o ore. Per altre, invece, è specificato che gli effetti permangono fino alla loro distruzione o dissoluzione. Se la durata di una trappola è istantanea, il suo effetto si risolve istantaneamente. Se una trappola si ripristina dopo l'attivazione, viene specificato sotto questa voce. Tuttavia, solitamente le trappole diventano innocue dopo essere state innescate.

Presta attenzione quando inserisci una trappola per personaggi di livello più basso rispetto all'intervallo indicato. Se una trappola è poco più di una seccatura per dei personaggi in un determinato intervallo di livello, potrebbe essere mortale per altri in un intervallo inferiore.

Esempi di trappole

Le trappole sono presentate in ordine alfabetico.

Ago avvelenato

Trappola seccatura (livelli 1^a–4^a)

Innesco: una creatura apre in maniera errata la serratura della trappola o non riesce a disattivarla

Durata: istantanea

Gli aghi avvelenati sono nascosti nelle serrature. Quando una creatura apre una serratura con qualsiasi altro oggetto all'infuori della chiave corretta, l'ago viene sparato fuori e la colpisce. La creatura deve quindi effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti, in caso di fallimento, subirà 5 (1d10) danni da veleno e sarà avvelenata per 1 ora. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Espediente. La trappola non si attiva se la serratura viene aperta con un incantesimo *scassinare* o un'altra magia simile.

Individuazione e disinnesco. Usando un'azione di Cercare, una creatura può esaminare le serrature ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, individuando l'ago in caso di successo. Una volta individuata la trappola, il personaggio può effettuare un'azione per cercare di disattivarla superando una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15. In caso di fallimento, la creatura fa innescare la trappola.

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando i danni e la CD del tiro salvezza, come mostrato nella tabella seguente.

Livelli	Danni da veleno	CD del tiro salvezza
5°–10°	11 (2d10)	13
11°–16°	22 (4d10)	15
17°–20°	55 (10d10)	17

Crollo del tetto

Trappola mortale (livelli 1^a–4^a)

Innesco: una creatura tira un cavo teso

Durata: istantanea

Questa trappola sfrutta un cavo teso per far crollare una sezione instabile del soffitto. Il cavo teso si trova a 7,5 centimetri da terra ed è collegato a due sostegni che cadono a terra una volta che viene tirato.

La prima creatura che tira il cavo provoca la caduta di tali elementi di sostegno, causando il crollo della sezione di soffitto instabile. Ogni creatura nell'area sottostante deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subirà 11 (2d10) danni contundenti in caso di fallimento o la metà dei danni in caso di successo. I detriti generati dal crollo trasformano l'area interessata in terreno difficile.

Individuazione e disinnesco. Usando un'azione di Cercare, una creatura può esaminare l'area della trappola ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 11, individuando il cavo teso e la sezione di soffitto instabile in caso di successo. Una volta individuato, il cavo può essere facilmente

tagliato o evitato (non sono necessarie prove di caratteristica).

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando i danni e la CD del tiro salvezza, come mostrato nella tabella seguente.

Livelli	Danni contundenti	CD del tiro salvezza
5°–10°	22 (4d10)	15
11°–16°	55 (10d10)	17
17°–20°	99 (18d10)	19

Dardi avvelenati

Trappola mortale (livelli 1°–4°)

Innesco: una creatura calpesta una piastra a pressione
Durata: istantanea; la trappola si ripristina all'inizio del turno successivo se è stata attivata meno di tre volte

Quando una creatura calpesta la piastra a pressione di questa trappola per la prima volta in un turno, vengono sparati dei dardi avvelenati da alcuni tubi collocati nelle pareti circostanti. I fori in cui sono inseriti questi tubi sono oscurati da polvere e ragnatele, o astutamente nascosti tra bassorilievi, dipinti murari o affreschi.

Ogni creatura sulla traiettoria dei dardi deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti verrà colpita da 1d3 dardi, subendo 3 (1d6) danni da veleno per dardo.

Individuazione e disinnesco. Usando un'azione di Cercare, una creatura può esaminare le pareti ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, individuando i fori in caso di successo. Otturandoli con cera, stoffa o detriti è possibile evitare che i dardi vengano sparati.

Con un'azione di Cercare, una creatura può esaminare la sezione di pavimento dove si trova la piastra a pressione ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, individuandola in caso di successo. Inserire uno spuntone di ferro o un oggetto analogo sotto la piastra a pressione impedisce alla trappola di attivarsi.

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando i danni da veleno di ciascun dardo come segue: 7 (2d6) ai livelli 5°–10°, 14 (4d6) ai livelli 11°–16° o 24 (7d6) ai livelli 17°–20°.

Fossa con spuntoni

Trappola mortale (livelli 1°–4°)

Innesco: una creatura calpesta la copertura che nasconde la fossa
Durata: istantanea

Questa fossa profonda 3 metri è nascosta da una copertura incernierata realizzata con lo stesso materiale del pavimento circostante. Quando una creatura la calpesta, si apre all'improvviso come

una botola facendola cadere sul fondo colmo di spuntoni di metallo o legno appuntiti. Dopodiché, la copertura rimane aperta.

Una creatura che cade nella fossa ne raggiunge il fondo e subisce 3 (1d6) danni contundenti dalla caduta più 9 (2d8) danni perforanti dagli spuntoni.

Individuazione e disinnesco. Con un'azione di Studio, una creatura può esaminare la sezione di pavimento dove si trova la copertura ed effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, individuando la fossa in caso di successo. Una volta individuata la fossa nascosta, è possibile inserire uno spuntone di ferro o un oggetto analogo tra la copertura e il pavimento circostante per evitare che si apra, rendendo sicuro l'attraversamento. Inoltre, è possibile mantenere la copertura chiusa con *serratura arcana* o un altro incantesimo simile.

Fuga. Per scalare le pareti lisce della fossa, una creatura ha bisogno di velocità di scalata, attrezzatura da arrampicata o un incantesimo come *movimenti del ragno*. Per facilitare la fuga, puoi aggiungere fessure o crepe nei muri abbastanza grandi da agire come supporti per mani e piedi.

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando la profondità della fossa e i danni, come mostrato nella tabella seguente.

Livelli	Profondità della fossa	Danni
5°–10°	9 m	10 (3d6) contundenti più 13 (3d8) perforanti
11°–16°	18 m	21 (6d6) contundenti più 36 (8d8) perforanti
17°–20°	36 m	42 (12d6) contundenti più 57 (13d8) perforanti

Fossa nascosta

Trappola seccatura (livelli 1°–4°)

Innesco: una creatura calpesta la copertura che nasconde la fossa
Durata: istantanea

Questa fossa profonda 3 metri è nascosta da una copertura incernierata realizzata con lo stesso materiale del pavimento circostante. Quando una creatura la calpesta, si apre all'improvviso come una botola, facendola cadere al suo interno. Dopodiché, la copertura rimane aperta.

Una creatura che cade nella fossa subisce 3 (1d6) danni contundenti per la caduta.

Individuazione e disinnesco. Con un'azione di Studio, una creatura può esaminare la sezione di pavimento dove si trova la copertura ed effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, individuando la fossa in caso di successo. Una volta individuata la fossa, è possibile inserire

uno spuntone di ferro o un oggetto analogo tra la copertura e il pavimento circostante per evitare che si apra, rendendo sicuro l'attraversamento. Inoltre, è possibile mantenere la copertura chiusa con *serratura arcana* o un'altra magia simile.

Fuga. Per scalare le pareti lisce della fossa, una creatura ha bisogno di velocità di scalata, attrezzatura da arrampicata o una magia come *movimenti del ragno*. Per facilitare la fuga, puoi aggiungere fessure o crepe nei muri abbastanza grandi da agire come supporti per mani e piedi.

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando la profondità della fossa e i danni, come mostrato nella tabella seguente.

Livelli	Profondità della fossa	Danni contundenti
5°–10°	9 m	10 (3d6)
11°–16°	18 m	21 (6d6)
17°–20°	36 m	42 (12d6)

Pietra rotolante

Trappola mortale (livelli 11°–16°) o trappola seccatura (livelli 17°–20°)

Innesco: una creatura calpesta una piastra a pressione

Durata: finché la pietra non smette di rotolare

Quando una creatura calpesta una piastra a pressione nascosta, una sfera di solida roccia con raggio di 1,5 metri fuoriesce da uno scompartimento segreto, per poi iniziare a rotolare. La pietra e tutte le creature nelle vicinanze tirano per l'iniziativa, su cui la pietra ottiene un bonus di +8.

Durante il suo turno la pietra si sposta di 18 metri in una direzione, cambiando traiettoria se si imbatte in determinati ostacoli. Inoltre, può muoversi attraverso gli spazi delle creature, così come le creature possono muoversi all'interno del suo spazio considerandolo un terreno difficile. Ogni volta che la pietra entra nello spazio di una creatura per la prima volta in un turno o che una creatura entra nello spazio della pietra mentre questa rotola, la creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subirà 55 (10d10) danni contundenti e cadrà a terra prona.

La pietra si ferma quando colpisce un muro o un'altra barriera simile. Non può svoltare gli angoli, ma i costruttori di dungeon più creativi includono dei passaggi curvi nelle vicinanze per consentirle di continuare a muoversi.

Individuazione e disinnesco. Con un'azione di Studio, una creatura può esaminare la sezione di pavimento dove si trova la piastra a pressione ed effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, scoprendone la funzione in caso di successo. Inserire uno spuntone di ferro o un oggetto analogo sotto la piastra a pressione impedisce alla trappola di attivarsi.

Distruggere la pietra. La pietra è un oggetto Grande con CA 17, 100 PF, una soglia di danno di 10 e immunità a danni psichici e da veleno.

Rallentare la pietra. Con un'azione, una creatura può tentare di rallentare la pietra con una prova di Forza (Atletica) con CD 20. In caso di successo, la distanza percorsa dall'oggetto durante il suo turno è ridotta di 4,5 metri. Se scende a 0, smette di muoversi e non è più una minaccia.

Rete in caduta

Trappola seccatura (livelli 1°–4°)

Innesco: una creatura tira un cavo teso

Durata: istantanea

La trappola rete in caduta sfrutta un cavo teso per far cadere una rete quadrata con lato di 3 metri fissata al soffitto. Il cavo è teso a 7,5 cm dal terreno tra due colonne o alberi

e la prima creatura che lo tira farà cadere la rete su di sé. Il bersaglio deve quindi superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti sarà trattenuto fino alla sua fuga. Se il bersaglio è di taglia Enorme o superiore, supera automaticamente la prova. Una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 e liberare se stessa o qualcun altro a portata in caso di successo.

Individuazione e disinnesco. Usando un'azione di Cercare, una creatura può esaminare l'area della trappola ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 11, individuando il cavo teso e la rete sospesa in caso di successo. Una volta individuato, il cavo può essere facilmente tagliato o evitato (non sono necessarie prove di caratteristica).

Distruggere la rete. Facendo scendere la rete a 0 punti ferita si liberano tutte le creature intrappolate al suo interno (vedi "Equipaggiamento d'avventura" per le statistiche della rete).

Piazzare la trappola. Una creatura che ha con sé gli arnesi da scasso e tutte le componenti della trappola (inclusa una rete) può tentare di piazzare una rete in caduta superando una prova di Destrezza (Rapidità di mano) con CD 13. Ciascun tentativo di piazzare questa trappola richiede 10 minuti.

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando il peso della rete, così da incrementare la CD del tiro salvezza e la CD della prova di Forza (Atletica) come segue: CD 12 ai livelli 5°–10°, CD 14 ai livelli 11°–16° o CD 16 ai livelli 17°–20°.

Statua del soffio di fuoco

Trappola mortale (livelli 1°–4°)

Innesco: una creatura calpesta una piastra a pressione

Durata: istantanea; la trappola si ripristina all'inizio del turno successivo

Quando una creatura calpesta la piastra a pressione di questa trappola per la prima volta in un turno o vi inizia il suo turno, una statua vicina emette un getto di fiamme magiche in un cono di 4,5 metri. La statua può avere le sembianze di qualsiasi cosa, come un drago o un mago. Ogni creatura all'interno del cono deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subirà 11 (2d10) danni da fuoco in caso di fallimento o la metà dei danni in caso di successo.

Individuazione e disinnesco. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura di magia di invocazione intorno alla statua. Con un'azione di Cercare, una creatura entro 1,5 metri dalla statua può esaminarla ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, individuando un glifo minuscolo su di essa in caso di successo. Una volta trovato il glifo, un personaggio può effettuare un'azione di Studio per esaminarlo, oltre a una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15; se la supera, scoprirà che significa "fuoco". Con un'azione, un personaggio può utilizzare uno strumento affilato per rovinare il glifo, disarmando la trappola.

Con un'azione di Cercare, una creatura può esaminare la sezione di pavimento dove si trova la piastra a pressione ed effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, individuandola in caso di successo. Inserire uno spuntone di ferro o un oggetto analogo sotto la piastra a pressione impedisce alla trappola di attivarsi.

Ai livelli superiori. Puoi adattare la trappola ai livelli superiori aumentando i danni e l'area di effetto, come mostrato nella tabella seguente.

Livelli	Danni da fuoco	Area di effetto
5°–10°	22 (4d10)	Cono di 9 m
11°–16°	55 (10d10)	Cono di 18 m
17°–20°	99 (18d10)	Cono di 36 m

Combattimenti

Le seguenti caratteristiche possono rendere un combattimento più interessante o impegnativo:

Variazioni in altezza. Le caratteristiche del terreno che comportano una variazione in altezza (come pile di casse vuote, cornicioni e balconi) premiano il posizionamento intelligente e incoraggiano i personaggi a saltare, arrampicarsi, volare o teletrasportarsi.

Posizioni difensive. I nemici che si trovano in luoghi difficili da raggiungere o in posizioni difensive costringono i personaggi che solitamente attaccano a distanza a spostarsi.

Gruppi misti di mostri. Quando mostri di tipi diversi collaborano possono combinare le loro abilità, proprio come i personaggi con classi e origini diverse. Una forza diversificata è più potente.

Motivi per spostarsi. Utilizza elementi che incoraggino i personaggi e i loro nemici a spostarsi, come lampadari, barili di olio o di polvere da sparo e trappole con pietre rotolanti.

Difficoltà dei combattimenti

Usa le seguenti linee guida per creare un combattimento del livello di difficoltà desiderato.

Fase 1: Scegliere una difficoltà

Esistono tre gradi di difficoltà per i combattimenti:

Facile. Un incontro facile potrebbe causare spavento nei giocatori in un paio di occasioni, ma i loro personaggi dovrebbero uscire vittoriosi senza vittime. Tuttavia, uno o più di loro potrebbero aver bisogno di utilizzare risorse di guarigione. Come linea guida approssimativa, un singolo mostro rappresenta generalmente una sfida di bassa difficoltà per un gruppo di quattro personaggi il cui livello è pari al grado di sfida del mostro.

Media. In assenza di cure e altre risorse, un incontro di difficoltà media potrebbe andare male per gli avventurieri e le avventuriere. I personaggi più deboli potrebbero essere eliminati dal combattimento e c'è una minima possibilità che uno o più personaggi muoiano.

Difficile. Un incontro difficile potrebbe risultare letale per uno o più personaggi. Per sopravvivere, i personaggi avranno bisogno di tattiche intelligenti, di una buona prontezza di riflessi e forse anche di un po' di fortuna.

Fase 2: Stabilire il budget di PE

Utilizzando la tabella Budget di PE per personaggio, incrocia il livello del gruppo con la difficoltà dell'incontro desiderata. Moltiplica il numero nella tabella per il numero di personaggi del gruppo, così da ottenere il budget di PE per l'incontro.

Budget di PE per personaggio

Livello del gruppo	Difficoltà del combattimento		
	Facile	Media	Difficile
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1.100
6	600	1.000	1.400
7	750	1.300	1.700
8	1.000	1.700	2.100
9	1.300	2.000	2.600
10	1.600	2.300	3.100

Livello del gruppo	Difficoltà del combattimento		
	Facile	Media	Difficile
11	1.900	2.900	4.100
12	2.200	3.700	4.700
13	2.600	4.200	5.400
14	2.900	4.900	6.200
15	3.300	5.400	7.800
16	3.800	6.100	9.800
17	4.500	7.200	11.700
18	5.000	8.700	14.200
19	5.500	10.700	17.200
20	6.400	13.200	22.000

Fase 3: Spendere il budget

Ogni creatura possiede un valore in PE nella sua scheda delle statistiche. Quando aggiungi una creatura al combattimento, detrai i suoi PE dal tuo budget di PE per determinare quanti ne devono ancora essere spesi. Spendi quanto più possibile i PE nel budget senza sforare. Non è un problema se te ne sono rimasti alcuni da spendere. Di seguito sono riportati alcuni esempi:

Esempio 1. Un incontro facile per quattro personaggi al 1° livello ha un budget di PE di 50×4 , per un totale di 200 PE. Da qui puoi creare uno dei seguenti incontri:

- 1 **guerriero bugbear** (200 PE)
- 2 **vespe giganti** (100 PE ciascuna), per un totale di 200 PE
- 6 **topi giganti** (25 PE ciascuno), per un totale di 150 PE

Esempio 2. Un incontro di media difficoltà per cinque personaggi al 3° livello ha un budget di PE di 225×5 , per un totale di 1.125 PE. Da qui puoi costruire uno di questi incontri:

- 2 **druidi** (450 PE ciascuno) e 9 **uccelli stigei** (25 PE ciascuno), per un totale di 1.125 PE
- 1 **wight** (700 PE), 1 **scheletro di cavallo da guerra** (100 PE) e 6 **scheletri** (50 PE ciascuno), per un totale di 1.100 PE

Esempio 3. Un incontro difficile per sei personaggi al 15° livello ha un budget di PE di 7.800×6 , per un totale di 46.800 PE. Da qui puoi progettare questo incontro:

- 2 **draghi rossi adulti** (18.000 PE ciascuno) e 2 **giganti del fuoco** (5.000 PE ciascuno), per un totale di 46.000 PE

Risoluzione dei problemi

Quando crei e gestisci i combattimenti, tieni presente quanto segue.

Molte creature

Più creature ci sono in un incontro, più alto è il rischio che un colpo di fortuna da parte loro possa infliggere ai personaggi più danni del previsto. Se l'incontro comprende più di due creature per personaggio, includi creature deboli che possono essere sconfitte rapidamente. Questa linea guida è particolarmente importante per i personaggi al 1° o al 2° livello.

Modifiche

L'assenza di un giocatore potrebbe giustificare la rimozione di creature da un combattimento affinché resti della difficoltà prevista. Inoltre, i tiri e altri fattori possono rendere un incontro più facile o più difficile del previsto. Puoi modificare un combattimento sul momento, ad esempio facendo fuggire le creature (rendendolo più facile) o aggiungendo rinforzi (rendendolo più difficile).

Creature con GS 0

Le creature con un grado di sfida pari a 0, in particolare quelle che valgono 0 PE, dovrebbero essere usate con parsimonia. Se vuoi includere molte creature con un grado di sfida pari a 0 in un combattimento, usa gli sciami.

Numero di schede delle statistiche

I combattimenti migliori spesso abbinano un tipo di creatura a un altro, come i giganti del fuoco combinati con i segugi infernali. Tieni conto di quante schede delle statistiche sono necessarie per gestire l'incontro. Fare riferimento a più di due o tre schede delle statistiche per un singolo incontro può essere scoraggiante, soprattutto se le creature sono complesse.

Creature potenti

Se il combattimento include una creatura il cui grado di sfida è superiore al livello del gruppo, tieni presente che questa creatura potrebbe, con una sola azione, infliggere danni sufficienti per eliminare uno o più personaggi. Ad esempio, un **ogre** (GS 2) può uccidere un mago al 1° livello con un solo colpo.

Caratteristiche insolite

Se un mostro possiede una caratteristica che i personaggi di livello inferiore non possono superare facilmente, considera la possibilità di non aggiungere quella creatura a un incontro per personaggi il cui livello è inferiore al grado di sfida del mostro.

Oggetti magici

Molti oggetti magici provengono dai tesori dei mostri sconfitti o dalle cripte da tempo dimenticate in cui sono stati scoperti. Tali oggetti conferiscono capacità che un personaggio raramente potrebbe ottenere in altri modi o che si integrano con le sue in modi stupefacenti.

Categorie di oggetti magici

Ciascun oggetto magico appartiene a una categoria. La tabella Categorie di oggetti magici elenca i nove gruppi e fornisce degli esempi. Le regole per le categorie sono riportate dopo la tabella.

Categorie di oggetti magici

Categoria	Esempi
Anelli	Anello di invisibilità
Armature	Armatura di cuoio +1, scudo +1
Armi	Munizioni +1, spada lunga +1
Bacchette	Bacchetta delle palle di fuoco
Bastoni	Bastone del colpo possente
Oggetti meravigliosi	Borsa conservante, stivali elfici
Pergamene	Pergamena magica
Pozioni	Pozione di guarigione
Verghe	Verga inamovibile

Anelli

Affinché la sua magia funzioni, un oggetto della categoria Anelli deve essere indossato su un dito o simile, a meno che la descrizione non specifichi diversamente.

Armature

Un oggetto della categoria Armature è tipicamente una versione magica di un'armatura da "Equipaggiamento". A meno che la descrizione non indichi diversamente, l'armatura deve essere indossata affinché la sua magia funzioni.

Alcune armature magiche specificano il tipo di armatura, come ad esempio la cotta di maglia o l'armatura a piastre. Se non viene specificato alcun tipo, lo scegli tu o lo determini in modo casuale.

Armi

Un'arma magica è tipicamente una versione magica di un'arma da "Equipaggiamento". Alcune armi magiche specificano il tipo di arma nelle loro descrizioni, ad esempio spada lunga o arco lungo. Se non viene specificato alcun tipo, puoi essere tu a sceglierlo o a determinarlo in modo casuale.

Munizioni. Se un'arma magica ha la proprietà munizioni, le munizioni scagliate da essa sono considerate

magiche ai fini di qualsiasi regola per la quale è importante stabilire se un'arma è magica o meno.

Bacchette

Un oggetto della categoria Bacchette può avere una lunghezza compresa fra 30 e 37,5 centimetri ed è in genere realizzato in metallo, osso o legno. La sua punta può essere di metallo, cristallo, pietra o di un altro materiale.

Tranne quando specificato diversamente nella descrizione, una bacchetta può essere usata come focus arcano.

Bastoni

Gli oggetti della categoria Bastoni hanno un aspetto molto diverso l'uno dall'altro: alcuni hanno un diametro alquanto regolare e sono dritti, altri sono nodosi e contorti, alcuni sono fatti di legno e altri di metallo levigato o cristallo. Un oggetto di questa categoria può pesare da 1 a 3,5 chilogrammi e funge da bastone da passeggio o da appoggio.

Salvo diversamente indicato dalla descrizione, un bastone può essere usato come bastone ferrato non magico e come focus arcano.

Oggetti meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi includono capi di vestiario e accessori indossabili come stivali, cinture, mantelli, amuleti, spille e cerchietti. Rientrano in questa categoria anche borse, tappeti, statuette, corni, strumenti musicali e altro ancora.

Pergamene

Un oggetto della categoria Pergamene è un rotolo di carta o pergamena, talvolta attaccato a bacchette di legno e solitamente custodito in un tubo di avorio, giada, cuoio, metallo o legno. Quella più diffusa è la *pergamena magica*, un incantesimo memorizzato in forma scritta.

Usare una pergamena. Le pergamene sono oggetti consumabili. Per liberare la magia contenuta in una pergamena è necessario che chi la utilizza legga la pergamena stessa. Una volta invocata la magia, la pergamena non può più essere utilizzata. Le sue parole svaniscono o la pergamena stessa si sbriciola diventando polvere.

Qualsiasi creatura in grado di comprendere una lingua scritta può leggere una pergamena e tentare di attivarla, salvo diversamente indicato dalla descrizione.

Pozioni

Un oggetto della categoria Pozioni può essere un infuso magico che deve essere bevuto o un olio che deve essere applicato a una creatura o a un oggetto. Di solito una pozione consiste in una fiala con 30 grammi di liquido.

Usare una pozione. Le pozioni sono oggetti consumabili. Bere una pozione o somministrarla a un'altra creatura richiede un'azione bonus. L'applicazione di un olio potrebbe richiedere più tempo, come specificato nella sua descrizione. Una volta usata, una pozione ha effetto immediatamente e viene consumata.

Mescolare le pozioni. Un personaggio può bere una pozione finché è ancora sotto l'effetto di un'altra oppure versare varie pozioni in un unico contenitore. Gli strani ingredienti utilizzati per creare le pozioni possono provocare interazioni imprevedibili.

Quando un personaggio mescola due pozioni, tira sulla tabella Miscibilità delle pozioni. Se ne mescola più di due, effettua un tiro aggiuntivo per ogni pozione successiva e somma i risultati. A meno che gli effetti non siano subito evidenti, rivelali solo quando lo diventano.

Miscibilità delle pozioni

IdI00	Risultato
01	Entrambe le pozioni perdono i loro effetti e la miscela genera un'esplosione magica in una sfera di 1,5 metri di raggio centrata su se stessa. Ogni creatura nell'area subisce 4d10 danni da forza.
02–08	Entrambe le pozioni perdono i loro effetti e la miscela diventa un veleno da ingestione a tua scelta (vedi "Veleno" in "Strumenti di gioco").
09–15	Entrambe le pozioni perdono i loro effetti.
16–25	Una delle pozioni perde il suo effetto.
26–35	Entrambe le pozioni funzionano, ma i loro effetti numerici e la durata sono dimezzati. Se una pozione non ha effetto numerico, né una durata, perde il suo effetto.
36–90	Entrambe le pozioni funzionano normalmente.
91–99	Entrambe le pozioni funzionano, ma gli effetti numerici e la durata di una pozione sono raddoppiati. Se nessuna delle due pozioni ha dei valori che possano essere raddoppiati in questo modo, entrambe funzionano normalmente.
00	Solo una pozione funziona, ma il suo effetto è permanente. Scegli l'effetto più semplice da rendere permanente o quello che ti sembra più divertente. Per esempio, una <i>pozione di guarigione</i> può aumentare di 2d4 + 2 i punti ferita massimi di chi la beve, o una <i>pozione di invisibilità</i> può rendere invisibile per sempre chi la beve. A tua discrezione, un incantesimo <i>dissolvi magie</i> o simile può porre fine a questo effetto duraturo.

REGOLE DEGLI OGGETTI MAGICI

Le regole per identificare, entrare in sintonia e usare gli oggetti magici sono riportate nel capitolo "Equipaggiamento". Di seguito vengono presentate ulteriori regole.

Prerequisiti per la sintonia. Se un oggetto magico possiede un prerequisito di classe, una creatura deve essere un membro di quella classe per entrare in sintonia con l'oggetto. Se il prerequisito è essere un incantatore per poter entrare in sintonia, la creatura si qualifica se può lanciare almeno un incantesimo usando i suoi tratti o privilegi, e non usando oggetti magici o simili.

Oggetti realizzati per creature specifiche. Gli oggetti magici destinati a essere indossati tendono ad adattarsi magicamente a chi li indossa. Tuttavia, puoi decidere che un oggetto magico non si adatti a qualsiasi creatura che lo indossa. Ad esempio, un particolare armaiolo potrebbe creare oggetti utilizzabili solo da persone con dimensioni e forme simili a quelle dei nani.

Anatomia insolita. A tua discrezione, puoi decidere se una creatura può indossare un oggetto non creato per la sua anatomia. Un anello infilato su un tentacolo potrebbe funzionare, ma uno yuan-ti con una coda da serpente al posto delle gambe non può indossare un paio di stivali magici.

Oggetti in coppia. Puoi ammettere eccezioni alla regola secondo cui i capi abbinati devono essere indossati entrambi. Per esempio, un personaggio con un solo braccio può utilizzare un singolo *guanto catturaproiettili* a patto che abbia con sé anche il guanto corrispondente.

Verghe

Un oggetto della categoria Verghe è uno scettro solitamente in metallo, legno o osso. Di solito una verga pesa da 1 a 2,5 chilogrammi.

A meno che la descrizione non indichi diversamente, una verga può essere usata come focus arcano.

Rarietà degli oggetti magici

Ciascun oggetto magico ha un grado di rarità, il quale fornisce una misura approssimativa del potere di un oggetto rispetto agli altri. Le rarità sono indicate nella tabella Rarietà e valori degli oggetti magici.

Gli oggetti magici comuni, come una *pozione di guarigione*, sono quelli più diffusi. Manufatti come la *sfera del drago* sono inestimabili, unici e difficili da ottenere.

Valore degli oggetti magici in base alla rarità

Gli oggetti magici comuni possono spesso essere acquistati in una cittadina o una città grande. Gli oggetti magici non comuni e rari si trovano solitamente solo nelle città grandi, mentre quelli più rari possono essere venduti solo in luoghi meravigliosi, come una città in un altro piano di esistenza. Se nella tua campagna i personaggi possono acquistare e vendere oggetti magici, la rarità può aiutarti a stabilire i prezzi di tali oggetti. I valori in monete d'oro sono indicati nella tabella Rarità e valori degli oggetti magici, anche se un venditore potrebbe richiedere un servizio al posto del denaro come pagamento.

Se un oggetto magico incorpora un oggetto che ha un costo di acquisto in "Equipaggiamento" (come un'arma o un'armatura), aggiungi il suo costo al valore dell'oggetto magico. Ad esempio, un'*armatura +1* (armatura a piastre) ha un valore di 5.500 mo, pari alla somma del valore di un oggetto magico raro (4.000 mo) e del costo dell'armatura a piastre (1.500 mo).

Rarità e valori degli oggetti magici

Rarità	Valore*	Rarità	Valore*
Comune	100 mo	Molto raro	40.000 mo
Non comune	400 mo	Leggendario	200.000 mo
Raro	4.000 mo	Manufatto	Inestimabile

*Dimezza il valore per un oggetto consumabile diverso da una *pergamena magica*. Il valore di una *pergamena magica* è pari al doppio del costo di scrittura della pergamena (come specificato nella sezione "Trascrivere pergamene magiche" di "Equipaggiamento").

Attivare un oggetto magico

Di solito è necessario effettuare un'azione di Magia per attivare un oggetto magico. Chi utilizza l'oggetto potrebbe anche dover fare qualcosa di speciale. La descrizione di ogni categoria di oggetto o di ogni oggetto singolo specifica in che modo tale oggetto viene attivato. Alcuni oggetti, per venire attivati, seguono le seguenti regole.

Parola d'ordine

Una parola d'ordine è una parola o una frase che deve essere pronunciata affinché un oggetto funzioni. Quando viene pronunciata deve essere udibile e non funziona in aree in cui tutti i suoni sono soppressi, come nell'area di un incantesimo *silenzio*.

Oggetti consumabili

Alcuni oggetti vengono consumati, ovvero esauriti, una volta attivati. Ad esempio, una *pozione di guarigione* deve essere ingerita, mentre le parole scritte su una pergamena spariscono quando questa

viene letta. Una volta usato, un oggetto consumabile perde la sua magia.

Incantesimi lanciati dagli oggetti

Alcuni oggetti magici consentono a chi li utilizza di lanciare un incantesimo tramite essi. L'incantesimo viene lanciato al più basso livello di incantesimo e di incantatore possibile, non consuma alcuno slot incantesimo e non richiede componenti, a meno che la descrizione dell'oggetto non specifichi altrimenti. L'incantesimo usa i suoi normali tempi di lancio, gittata e durata e, se richiede concentrazione, chi utilizza l'oggetto necessita di concentrazione. Molti oggetti, come le pozioni, aggirano il lancio di un incantesimo e ne conferiscono direttamente gli effetti con la sua durata normale. Alcuni oggetti costituiscono un'eccezione a queste regole e possono cambiare il tempo di lancio, la durata o altre parti di un incantesimo.

Un oggetto magico può richiedere a chi lo utilizza di usare la propria caratteristica da incantatore quando lancia un incantesimo dall'oggetto. Se chi lo usa ha più di una caratteristica da incantatore, sceglie quale utilizzare con l'oggetto. Se invece il personaggio non ha una caratteristica da incantatore, il suo modificatore di caratteristica da incantatore è pari a +0 per l'oggetto e viene applicato il suo bonus di competenza.

Cariche

Alcuni oggetti magici contengono delle cariche che devono essere consumate per attivarne le proprietà. Il numero di cariche rimanenti di un oggetto viene rivelato quando viene lanciato l'incantesimo *identificare* su di esso. Una creatura sintonizzata con un oggetto sa quante cariche ha l'oggetto e quante ne recupera.

"L'alba successiva"

Gli oggetti magici hanno spesso cariche o proprietà che si ricaricano all'alba successiva o in un altro momento specifico. Se un tale oggetto si trova in un mondo o su un piano di esistenza in cui non si verifica l'evento specificato, il GM determina quando l'oggetto si ricarica.

Oggetti maledetti

La descrizione di un oggetto magico specifica se l'oggetto contiene una maledizione. La maggior parte dei metodi con cui si identificano gli oggetti, compreso l'incantesimo *identificare*, non riesce a rivelare tale maledizione.

La sintonia con un oggetto maledetto non può essere interrotta volontariamente se prima non viene spezzata la maledizione, ad esempio con un incantesimo *rimuovi maledizione*.

Resilienza degli oggetti magici

Un oggetto magico è tenace almeno quanto un oggetto non magico del suo genere. La maggior parte degli oggetti magici, ad eccezione di pozioni e pergamene, dispone di resistenza a tutti i danni.

I manufatti possono essere distrutti solo ricorrendo a misure speciali. Per il resto, sono resistenti ai danni. Imparare a distruggere un manufatto di solito richiede una ricerca o il completamento di una missione.

Creare oggetti magici

Il capitolo "Equipaggiamento" contiene le regole per preparare *pozioni di guarigione* e trascrivere *pergamene magiche*. Per creare altri oggetti magici, segui le regole di seguito. Queste regole si riferiscono al personaggio che crea l'oggetto magico.

Competenza in Arcano

Per creare un oggetto magico, il personaggio e i suoi eventuali assistenti devono avere competenza nell'abilità Arcano.

Strumenti

La tabella Strumenti per oggetti magici elenca quali strumenti sono necessari per creare un oggetto magico di ciascuna categoria. Per creare un oggetto, il personaggio deve avere competenza nello strumento richiesto, oltre ad averlo con sé. Anche gli eventuali assistenti devono avere competenza nello strumento. Per ulteriori informazioni sugli strumenti, vedi "Equipaggiamento".

Strumenti per oggetti magici

Categoria di oggetto	Strumento richiesto
Anello	Strumenti da gioielliere
Armature	Strumenti da conciatore, da fabbro o da tessitore, a seconda del tipo di armatura, come indicato nelle descrizioni degli strumenti
Arma	Strumenti da conciatore, da fabbro o da intagliatore, a seconda del tipo di arma, come indicato nelle descrizioni degli strumenti
Bacchetta	Strumenti da intagliatore
Bastone	Strumenti da intagliatore
Oggetti meravigliosi	Strumenti da inventore o lo strumento necessario per costruire l'oggetto non magico su cui si basa l'oggetto magico
Pergamena	Scorte da calligrafo
Pozione	Scorte da alchimista o borsa da erborista
Verga	Strumenti da intagliatore

Incantesimi

Se un oggetto magico permette a chi lo usa di lanciare incantesimi da esso, è necessario che tutti gli incantesimi vengano preparati ogni giorno dedicato alla creazione dell'oggetto.

Tempo e costo

La creazione di un oggetto magico richiede una quantità di tempo e denaro in base alla rarità dell'oggetto, come indicato nella tabella Tempi e costi di creazione degli oggetti magici.

Lavoro al giorno. È necessario lavorare per 8 ore per ogni giorno richiesto per la creazione dell'oggetto. Se per realizzare un oggetto sono necessari più giorni, questi non devono per forza essere consecutivi.

Assistenti. Se i personaggi uniscono le forze, il tempo di realizzazione si riduce. A tal fine, dividi il tempo necessario per creare un oggetto per il numero di personaggi che ci stanno lavorando. In genere, è possibile ricevere l'aiuto di un solo personaggio per volta, ma il GM potrebbe consentire l'intervento di più assistenti.

Materie prime. Il costo indicato nella tabella rappresenta le materie prime necessarie per realizzare un oggetto magico. Sarà il GM a determinare se le materie prime appropriate sono disponibili o meno. In una città esiste il 75% di probabilità che i materiali siano disponibili, mentre in qualsiasi altro insediamento la probabilità è pari al 25%. Se i materiali non sono disponibili, devi attendere almeno 7 giorni prima di verificare nuovamente la disponibilità.

Se un oggetto magico incorpora un oggetto che ha un costo d'acquisto (come un'arma o un'armatura), devi pagare anche l'intero costo o creare quell'oggetto facendo riferimento alle regole del capitolo "Equipaggiamento". Ad esempio, per realizzare un'*armatura +1* (armatura a piastre), devi pagare 3.500 mo o spendere 2.000 mo e creare l'armatura.

Tempi e costi di creazione degli oggetti magici

Rarità dell'oggetto	Tempo*	Costo*
Comune	5 giorni	50 mo
Non comune	10 giorni	200 mo
Raro	50 giorni	2.000 mo
Molto raro	125 giorni	20.000 mo
Leggendario	250 giorni	100.000 mo

*Il tempo e il costo sono dimezzati per un oggetto consumabile diverso da una *pergamena magica* i cui tempi e costi di creazione sono indicati in "Equipaggiamento".

Oggetti magici senzienti

Alcuni oggetti magici sono dotati di coscienza e personalità. Gli oggetti di questo tipo potrebbero essere posseduti, infestati dallo spirito di un precedente proprietario oppure potrebbero essere senzienti grazie alla magia usata nella loro creazione. Un oggetto senziente potrebbe essere un prezioso alleato o una costante spina nel fianco per il suo possessore.

La maggior parte degli oggetti di questo tipo sono armi, ma anche oggetti di altro tipo possono essere senzienti. Gli oggetti monouso come pozioni e pergamene non lo sono mai.

Come GM, controlla gli oggetti magici senzienti e le loro proprietà attivate. Chi lo porta può accedere a tali proprietà mantenendo un buon rapporto con l'oggetto. Se il rapporto è teso, può nascere un conflitto (vedi "Conflitto").

Tratti degli oggetti magici senzienti

Quando realizzi un oggetto magico senziente, ne crei il personaggio come creeresti un PNG, con le seguenti eccezioni.

Caratteristiche

Un oggetto magico senziente è dotato di punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Scegli le caratteristiche dell'oggetto o determinale tirando 4d6 per ogni punteggio, rimuovendo il risultato più basso e sommando gli altri.

Allineamento

Un oggetto magico senziente è dotato di un allineamento. Il suo creatore o la sua natura potrebbero suggerire un allineamento specifico. Altrimenti scegli un allineamento o tira sulla tabella Allineamento dell'oggetto senziente.

Comunicazione

Un oggetto senziente comunica condividendo le sue emozioni, proiettando i suoi pensieri telepaticamente o parlando ad alta voce. Puoi scegliere in che modo l'oggetto comunica oppure puoi tirare sulla tabella Comunicazione dell'oggetto senziente.

Sensi

Un oggetto senziente può percepire l'ambiente circostante entro un raggio limitato. Puoi scegliere i sensi di cui l'oggetto è dotato o tirare sulla tabella Sensi dell'oggetto senziente.

Scopo speciale

Il GM può fornire a un oggetto senziente un obiettivo da perseguire, forse in maniera esclusiva. Finché il suo possessore lo usa in modo consono a quello scopo, l'oggetto continua a collaborare. Una deviazione da questa linea potrebbe causare un conflitto tra chi lo utilizza e l'oggetto (vedi

"Conflitto" più avanti). Puoi scegliere uno scopo speciale o tirare sulla tabella Scopo speciale dell'oggetto senziente.

Allineamento dell'oggetto senziente

Id100	Allineamento	Id100	Allineamento
01–15	Legale buono	74–85	Caotico neutrale
16–35	Neutrale buono	86–89	Legale malvagio
36–50	Caotico buono	90–96	Neutrale malvagio
51–63	Legale neutrale	97–00	Caotico malvagio
64–73	Neutrale		

Comunicazione dell'oggetto senziente

Id10	Comunicazione
1–6	L'oggetto comunica trasmettendo emozioni alla creatura che lo trasporta o lo impugna.
7–9	L'oggetto parla una o più lingue.
10	L'oggetto parla una o più lingue. Inoltre, può comunicare telepaticamente con ogni creatura che lo trasporta o lo impugna.

Sensi dell'oggetto senziente

Id4	Sensi
1	Udito e visione normali entro 9 metri
2	Udito e visione normali entro 18 metri
3	Udito e visione normali entro 36 metri
4	Scurovisione e udito entro 36 metri

Scopo speciale dell'oggetto senziente

Id10	Scopo speciale
1	Allineato. L'oggetto cerca di sconfiggere o di distruggere chi appartiene a un allineamento diametralmente opposto al suo. Un oggetto del genere non è mai neutrale.
2	Anatema. L'oggetto cerca di ostacolare o distruggere le creature di un determinato tipo, come i costrutti, gli immondi o i non morti.
3	In cerca del creatore. L'oggetto è alla ricerca del suo creatore e vuole capire perché è stato creato.
4	In cerca del destino. L'oggetto ritiene di avere, insieme al suo possessore, un ruolo chiave da svolgere negli eventi futuri.
5	Distruttore. L'oggetto ambisce a seminare la distruzione e incita il suo possessore a combattere arbitrariamente.
6	In cerca di gloria. L'oggetto cerca di ottenere la fama di migliore oggetto magico del mondo, conquistando fama o notorietà per chi lo utilizza.

Id10 Scopo speciale

- 7 **In cerca di conoscenza.** L'oggetto ambisce ad accumulare conoscenza o è determinato a risolvere un mistero, apprendere un segreto o fare luce su una profezia enigmatica.
- 8 **Protettore.** L'oggetto cerca di difendere una razza o un tipo particolare di creatura, come gli elfi o i druidi.
- 9 **In cerca dell'anima gemella.** L'oggetto cerca un altro oggetto magico senziente, magari un suo simile.
- 10 **Templare.** L'oggetto cerca di difendere i servitori e gli interessi di una particolare divinità.

Conflitto

Se il possessore di un oggetto senziente si comporta in modo contrario all'allineamento o allo scopo dell'oggetto, tra i due può nascere un conflitto. Quando si verifica un conflitto di questo tipo, chi possiede l'oggetto effettua un tiro salvezza su Carisma (CD 12 più il modificatore di Carisma dell'oggetto). Se lo fallisce, l'oggetto avanza una o più delle seguenti richieste:

Inseguire i miei sogni. L'oggetto esige che chi lo porta si impegni a perseguire lo scopo dell'oggetto, ignorando ogni altro obiettivo.

Sbarazzatene. L'oggetto esige che chi lo porta si sbarazzi di tutto ciò che esso trova ripugnante.

È ora di cambiare. L'oggetto esige di essere ceduto a qualcun altro.

Tienimi vicino. L'oggetto insiste per essere trasportato o indossato costantemente.

Se il possessore si rifiuta di soddisfare le richieste dell'oggetto, quest'ultimo può compiere una delle seguenti azioni:

- Impedire al portatore di entrare in sintonia con lui.
- Sopprimere una o più delle sue proprietà attivate.
- Tentare di prendere il controllo del portatore, il quale effettua un tiro salvezza su Carisma (CD 12 più il modificatore di Carisma dell'oggetto). Se lo fallisce, il portatore subisce la condizione affascinato per 1d12 ore. Mentre è affascinato in questo modo, il portatore deve cercare di eseguire gli ordini dell'oggetto. Se chi lo porta subisce danni, ripete il tiro salvezza, mettendo fine all'effetto in caso di successo. Che il tentativo di controllare il possessore riesca o meno, l'oggetto non può usare di nuovo questo potere fino all'alba successiva.

Oggetti magici A–Z

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico.

Se la descrizione di un oggetto magico presenta il nome di una creatura in **grassetto**, si tratta di un indizio visivo che ti indirizza alla scheda delle statistiche della creatura. Salvo diversamente indicato, la scheda delle statistiche si trova nel capitolo "Mostri". Come leggere e utilizzare una scheda delle statistiche è spiegato nel capitolo "Mostri".

Ali del volo

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossa questo mantello, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per trasformarlo in un paio di ali sulla propria schiena. Le ali permangono per 1 ora o finché il personaggio non pone fine all'effetto con un'azione di Magia. Le ali forniscono una velocità di volo di 18 metri. Se il personaggio è in aria quando le ali spariscono, cade a terra. Dopo che le ali scompaiono, non è possibile utilizzarle di nuovo per 1d12 ore.

Ammazzadraghi

Arma (qualsiasi arma semplice o da guerra), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

L'arma infligge 3d6 danni extra del tipo dell'arma se il bersaglio è un drago.

Ammazzagiganti

Arma (qualsiasi arma semplice o da guerra), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Quando il personaggio colpisce un gigante con quest'arma, il gigante subisce 2d6 danni extra del tipo inflitto dall'arma e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

Ampolla di ferro

Oggetto meraviglioso, leggendario

Mentre il personaggio tiene in mano questa ampolla di ferro chiusa da un tappo di ottone, può effettuare un'azione di Magia per prendere di mira una creatura che è in grado di vedere entro 18 metri da sé. Se l'ampolla è vuota e il bersaglio è originario di un piano di esistenza diverso da quello in cui si trova ora, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti viene intrappolato all'interno dell'ampolla. Se il bersaglio è già stato intrappolato in questo modo in passato, effettua il tiro salvezza con vantaggio. Una volta intrappolata, la creatura rimane nell'ampolla finché non viene liberata. L'ampolla può contenere una

sola creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell'ampolla non invecchia e non ha bisogno di respirare, mangiare o bere.

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per rimuovere il tappo e liberare la creatura intrappolata. Questa obbedirà ai suoi comandi per 1 ora e li capirà nonostante non conosca la lingua in cui vengono impartiti. Se non riceve alcun comando o ne riceve uno che potrebbe portarla alla morte o alla prigionia, si limita a difendersi senza eseguire alcuna azione. Alla fine dell'ora, la creatura torna a comportarsi come previsto dalla sua natura e dal suo allineamento.

Un incantesimo *identificare* rivela se l'ampolla contiene o meno una creatura, ma l'unico modo per determinarne la tipologia è aprirla. Quando viene trovata, l'*ampolla di ferro* può contenere già una creatura scelta dal GM.

Amuleto anti-individuazione e localizzazione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo amuleto non può essere bersagliato da incantesimi di divinazione o percepito attraverso sensori di scrutamento magico, a meno che il personaggio non lo permetta.

Amuleto dei piani

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo amuleto può usare un'azione di Magia per nominare un luogo che conosce su un altro piano di esistenza. Dopodiché effettua una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15. Se la prova viene superata, il personaggio lancia l'incantesimo *spostamento planare*. In caso di fallimento, il personaggio e ogni creatura e oggetto che si trova entro 4,5 metri dal personaggio viaggia verso una destinazione casuale determinata tirando 1d100 e consultando la tabella di seguito.

1d100 Destinazione

01–60	Luogo casuale sul piano nominato dal personaggio
61–70	Luogo casuale su un Piano Interno determinato dal tiro di un 1d6: con 1, il Piano dell'Aria; con 2, il Piano della Terra; con 3, il Piano del Fuoco; con 4, il Piano dell'Acqua; con 5, la Selva Fatata; con 6, la Coltre Oscura
71–80	Luogo casuale su un Piano Esterno determinato dal tiro di un 1d8: con 1, Arborea; con 2, Arcadia; con 3, le Terre Bestiali; con 4, Bytopia; con 5, Elysium; con 6, Mechanus; con 7, Monte Celestia; con 8, Ysgard

1d100 Destinazione

81–90 Luogo casuale su un Piano Esterno determinato dal tiro di un 1d8: con 1, l'Abisso; con 2, Acheronte; con 3, Carceri; con 4, Gehenna; con 5, l'Ade; con 6, il Limbo; con 7, i Nove Inferi; con 8, Pandemonium

91–00 Luogo casuale sul Piano Astrale

Amuleto della salute

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il punteggio di Costituzione del possessore di questo amuleto è pari a 19 mentre lo indossa. Se il suo punteggio di Costituzione è già pari o superiore a 19, l'amuleto non ha alcun effetto.

Anello accumula incantesimi

Anello, raro (richiede sintonia)

Questo anello accumula gli incantesimi lanciati su di esso, finché un possessore in sintonia con l'oggetto non decide di usarli. L'anello può contenere fino a 5 livelli di incantesimo per volta. Quando viene trovato, contiene 1d6 – 1 livelli di incantesimi accumulati scelti dal GM.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 5° nell'anello, toccandolo al momento del lancio. L'incantesimo non sortisce alcun effetto, a parte quello di essere immagazzinato nell'anello. Se l'anello non può contenere altri incantesimi, quello lanciato viene sprecato senza provocare alcun effetto. Il livello dello slot usato per lanciare l'incantesimo determina quanto spazio occupa.

Finché il personaggio indossa l'anello, può lanciare qualsiasi incantesimo conservato al suo interno. L'incantesimo usa il livello di slot, la CD del tiro salvezza sull'incantesimo, il bonus all'attacco con incantesimo e la caratteristica da incantatore di chi l'ha lanciato in origine, ma sotto ogni altro aspetto si considera che sia stato il personaggio a lanciarlo. L'incantesimo lanciato dall'anello non è più conservato al suo interno, liberando il relativo spazio.

Anello dei tre desideri

Anello, leggendario

Finché indossa questo anello, il personaggio può consumare 1 delle sue 3 cariche per lanciare *desiderio*. L'anello smette di essere magico quando esaurisce le cariche.

Anello del calore

Anello, non comune (richiede sintonia)

Se il personaggio subisce danni da freddo mentre indossa l'anello, questo ridurrà il danno subito di 2d8.

Inoltre, finché indossa l'anello, il personaggio e tutto ciò che indossa e trasporta non subiscono danni dalle temperature di -18 gradi Celsius o inferiori.

Anello del camminare sull'acqua

Anello, non comune

Finché indossa questo anello, il personaggio può usarlo per lanciare *camminare sull'acqua* solo su di sé.

Anello del comando degli elementali

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Ciascun *anello del comando degli elementali* è collegato a uno dei quattro Piani Elementali scelto dal GM o determinato in maniera casuale. Per esempio, un *anello del comando degli elementali* (aria) è collegato al Piano Elementale dell'Aria.

Ogni *anello del comando degli elementali* ha le seguenti proprietà:

Anatema elementale. Finché il personaggio indossa l'anello, dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro gli elementali, mentre questi ultimi subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui.

Compulsione elementale. Finché il personaggio indossa l'anello, può effettuare un'azione di Magia per tentare di stregare un elementale che è in grado di vedere entro 18 metri da sé. L'elementale dovrà quindi effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18. In caso di fallimento, sarà affascinato fino all'inizio del turno successivo del personaggio, che potrà stabilirne movimenti e azioni al suo prossimo turno.

Focus elementale. Finché indossa l'anello, il personaggio trae beneficio dalle proprietà aggiuntive conferite dal Piano Elementale a cui è collegato:

Acqua. Il personaggio conosce l'Aquan, ottiene velocità di nuoto di 18 metri e può respirare sott'acqua.

Aria. Il personaggio conosce l'Auran, ha resistenza ai danni da fulmine, velocità di volo pari alla propria velocità base e può fluttuare.

Fuoco. Il personaggio conosce l'Ignan e ha immunità ai danni da fuoco.

Terra. Il personaggio conosce il Terran e ha resistenza ai danni da acido. Le superfici composte da detriti, rocce o terra non contano come terreno difficile. Inoltre, il personaggio può spostarsi attraverso la terra solida o la roccia come se fossero aree di terreno difficile senza alterarne le proprietà fisiche. Se termina il suo turno in una di queste aree, viene spostato nell'ultimo spazio libero che ha occupato.

Incantesimi. L'anello ha 5 cariche e recupera 1d4 + 1 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Finché il personaggio indossa l'anello, può usarlo per

lanciare un incantesimo. È possibile sceglierlo dalla lista di incantesimi disponibili in base al Piano Elementale con cui l'anello è collegato, come mostrato nella seguente tabella. Essa mostra quante cariche devono essere consumate per lanciare l'incantesimo, che ha una CD del tiro salvezza di 18.

Piano	Incantesimi (cariche)
Acqua	<i>Camminare sull'acqua</i> (2 cariche), <i>creare o distruggere acqua</i> (1 carica), <i>muro di ghiaccio</i> (3 cariche), <i>tempesta di ghiaccio</i> (2 cariche), <i>tsunami</i> (5 cariche)
Aria	<i>Caduta morbida</i> (0 cariche), <i>catena di fulmini</i> (3 cariche), <i>folata di vento</i> (2 cariche), <i>muro di vento</i> (1 carica)
Fuoco	<i>Mani brucianti</i> (1 carica), <i>muro di fuoco</i> (3 cariche), <i>palla di fuoco</i> (2 cariche), <i>tempesta di fuoco</i> (4 cariche)
Terra	<i>Muro di pietra</i> (3 cariche), <i>pelle di pietra</i> (3 cariche), <i>scolpire pietra</i> (2 cariche), <i>terremoto</i> (5 cariche)

Anello della caduta morbida

Anello, raro (richiede sintonia)

Quando il personaggio cade indossando questo anello, scende di 18 metri per round e non subisce danni dalla caduta.

Anello della libertà di azione

Anello, raro (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa questo anello, il terreno difficile non gli costa movimento extra. Inoltre, la magia non può né ridurre la sua velocità di movimento (di qualsiasi tipo) né paralizzarlo o trattenerlo.

Anello dell'ariete

Anello, raro (richiede sintonia)

Questo anello ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Finché il personaggio indossa l'anello, può effettuare un'azione di Magia per consumare da 1 a 3 cariche ed eseguire un attacco a distanza contro una creatura che è in grado di vedere entro 18 metri da sé. L'anello crea una testa d'ariete spettrale ed effettua il suo tiro per colpire con un bonus di +7. Se il colpo va a segno, per ogni carica consumata il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto lontano dal personaggio per 1,5 metri.

In alternativa, il personaggio può consumare da 1 a 3 cariche dell'anello per effettuare un'azione di Magia e provare a distruggere un oggetto non magico che è in grado di vedere entro 18 metri da sé e non è indossato o trasportato. L'anello effettua una prova di Forza con un bonus di +5 per ogni carica consumata.

Anello della vista a raggi X

Anello, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può effettuare un'azione di Magia per ottenere la vista a raggi X con un raggio d'azione di 9 metri per 1 minuto. Gli oggetti solidi che si trovano entro il raggio d'azione appaiono al personaggio come trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli. La vista può penetrare 30 cm di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune o fino a 90 centimetri di legno o terriccio. Tuttavia, è bloccata da sostanze più dense o da un sottile strato di piombo.

Ogni volta che usa di nuovo l'anello prima di completare un riposo lungo, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti ottiene 1 livello di indebolimento.

Anello del nuotare

Anello, non comune

Finché il personaggio indossa questo anello, la sua velocità di nuoto è pari a 12 metri.

Anello del saltare

Anello, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa quest'anello può lanciare *saltare*, ma solo su se stesso.

Anello di eludere

Anello, raro (richiede sintonia)

Questo anello ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Se il personaggio fallisce un tiro salvezza su Destrezza mentre indossa l'anello, può usare la sua reazione per consumare 1 carica e superare quel tiro salvezza.

Anello di influenza sugli animali

Anello, raro

Questo anello ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Finché il personaggio indossa l'anello, può usare un'azione e consumare 1 carica per lanciare uno degli incantesimi seguenti (CD del tiro salvezza 13):

- *Amicizia con gli animali*
- *Paura* (ha effetto solo sulle bestie)
- *Parlare con gli animali*

Anello di invisibilità

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Fintanto che il personaggio indossa quest'anello, può effettuare un'azione di Magia per rendersi invisibile. Rimarrà tale finché l'anello non viene rimosso o il personaggio non usa un'azione bonus per tornare visibile.

Anello di protezione

Anello, raro (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza finché indossa questo anello.

Anello di resistenza

Anello, raro

Finché il personaggio indossa questo anello, ottiene resistenza a un tipo di danno rappresentato dalla gemma incastonata in esso. Questa è a scelta del GM o determinata casualmente tirando sulla tabella seguente.

IdIO	Tipo di danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Necrotico	Giaietto
7	Psichico	Giada
8	Radioso	Topazio
9	Tuono	Spinello
10	Veleno	Ametista

Anello di richiamo del djinni

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può effettuare un'azione di Magia per pronunciare la sua parola d'ordine e richiamare un **djinni** particolare dal Piano Elementale dell'Aria. Il djinni compare in uno spazio libero a scelta del personaggio entro 36 metri da lui e permane finché mantiene la concentrazione, fino a un massimo di 1 ora, o finché il djinni non scende a 0 punti ferita.

Durante il richiamo, il djinni è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi alleati e obbedisce ai suoi comandi. Se il personaggio non impartisce ordini, il djinni si difende dagli aggressori, ma non esegue altre azioni.

Dopo che il djinni ha fatto ritorno al suo piano d'origine, non può essere richiamato di nuovo per 24 ore e, se muore, l'anello diventa non magico.

Gli *anelli di richiamo del djinni* sono spesso creati dagli stessi djinni che richiamano e donati ai mortali come doni d'amicizia o simboli di riconoscenza.

Anello di rigenerazione

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, recupera 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, purché possieda almeno 1 punto ferita. Se il personaggio perde una parte del corpo, l'anello fa ricrescere la

parte mancante facendola tornare alla piena funzionalità dopo 1d6 + 1 giorni, purché il personaggio abbia almeno 1 punto ferita in tutto questo periodo di tempo.

Anello di scudo mentale

Anello, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa questo anello, è immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i suoi pensieri, scoprire se sta mentendo, conoscere il suo allineamento o determinare il suo tipo di creatura. Le creature possono comunicare telepaticamente con il personaggio solamente se egli lo consente.

Inoltre, può effettuare un'azione di Magia per rendere l'anello impercettibile finché non decide di renderlo nuovamente percettibile con un'altra azione di Magia, non se lo toglie o muore.

Se il personaggio muore mentre indossa l'anello, la sua anima entra dentro quest'ultimo, a meno che esso non ospiti già un'altra anima. Il personaggio può rimanere nell'anello o raggiungere l'aldilà. Finché l'anima del personaggio si trova nell'anello, può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che lo indossi. La creatura che indossa l'anello non può impedire questa comunicazione telepatica.

Anello di stelle cadenti

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Il personaggio può utilizzare l'anello per lanciare *luci danzanti* o *luce*.

L'anello ha 6 cariche e recupera 1d6 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Le cariche possono essere spese per utilizzare le proprietà elencate di seguito.

Luminescenza. Il personaggio può consumare 1 carica e lanciare l'incantesimo *luminescenza* con l'anello.

Sfere di fulmini. Il personaggio può consumare 2 cariche effettuando un'azione di Magia per creare da una a quattro sfere di fulmini del diametro di 90 centimetri.

Ogni sfera compare in uno spazio libero che il personaggio è in grado di vedere entro 36 metri da sé e dura finché egli mantiene la concentrazione, fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera emana luce fioca in un raggio di 9 metri.

Come azione bonus, il personaggio può muovere ogni sfera fino a 9 metri, ma mai a più di 36 metri da sé. La prima volta che la sfera giunge entro 1,5 metri da una creatura senza copertura totale che non sia il personaggio, sprigiona una scarica di fulmini contro di essa e scompare. La creatura effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 15. In caso di fallimento, subisce un ammontare di danni da fulmine dipendente dal numero di sfere create,

come mostrato nella tabella seguente. In caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni.

Numero di sfere	Danni da fulmine	Numero di sfere	Danni da fulmine
1	4d12	3	2d6
2	5d4	4	2d4

Stelle cadenti. Il personaggio può consumare da 1 a 3 cariche effettuando un'azione di Magia. Per ogni carica consumata, il personaggio lancia dall'anello un frammento di luce scintillante verso un punto che è in grado di vedere situato entro 18 metri da sé. Ogni creatura che si trova all'interno di un cubo con spigolo di 4,5 metri originato da quel punto viene inondata di scintille ed effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: subisce 5d4 danni radiosi in caso di fallimento, o la metà di quei danni in caso di successo.

Anello di telecinesi

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può usarlo per lanciare *telecinesi*.

Anello rifletti incantesimo

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati contro gli incantesimi. Se supera un tiro salvezza per un incantesimo di 7° livello o inferiore, l'incantesimo non sortisce alcun effetto sul personaggio. Se quell'incantesimo è diretto solo contro di lui e non ha creato un'area di effetto, il personaggio può usare una reazione per rispedirlo all'incantatore che l'ha lanciato; quest'ultimo deve effettuare un tiro salvezza contro l'incantesimo usando la sua stessa CD del tiro salvezza sull'incantesimo.

Apparatus del granchio

Oggetto meraviglioso, leggendario

A prima vista quest'oggetto ha l'aspetto di un barile di ferro sigillato e del peso di 250 chilogrammi. Il barile ha una maniglia nascosta, che può essere trovata effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. La maniglia apre uno sportello posto a un'estremità del barile, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrare. All'interno, sul lato opposto rispetto all'entrata, si trova una fila di dieci leve, tutte in posizione neutrale, che possono essere spostate in alto o in basso. Muovendo determinate leve, l'apparatus si trasforma in un oggetto simile a un'aragosta gigante.

L'*apparatus del granchio* è un oggetto di taglia Grande dotato delle statistiche seguenti: CA 20; PF 200; velocità 9 metri, nuoto 9 metri (o 0 metri per entrambi se le zampe non sono estese); immunità al veleno e ai danni psichici.

Leve dell'apparatus del granchio

Leva	Su	Giù
1	Le zampe si estendono, permettendo all'apparatus di camminare e nuotare.	Le zampe dell'apparatus si ritirano, riducendo la sua velocità normale e quella di nuoto a 0 e impedendogli di beneficiare di bonus alla velocità.
2	La saracinesca dell'oblò anteriore si apre.	La saracinesca dell'oblò anteriore si chiude.
3	Le saracinesche degli oblò laterali si aprono (due per lato).	Le saracinesche degli oblò laterali si chiudono (due per lato).
4	Dalla zona anteriore dell'apparatus si estendono due chele.	Le chele si ritraggono.
5	Ognuna delle chele estese effettua il seguente attacco in mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri. <i>Colpito: 7 (2d6) danni contundenti.</i>	Ognuna delle chele estese effettua il seguente attacco in mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri. <i>Colpito: Il bersaglio ha la condizione afferrato (CD 15 per sfuggire).</i>
6	L'apparatus cammina o nuota in avanti a condizione che le zampe siano estese.	L'apparatus cammina o nuota all'indietro a condizione che le zampe siano estese.
7	L'apparatus ruota di 90 gradi in senso antiorario a condizione che le zampe siano estese.	L'apparatus ruota di 90 gradi in senso orario a condizione che le zampe siano estese.
8	Strutture simili a occhi proiettano luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri.	Le luci si spengono.
9	L'apparatus affonda fino a 6 metri se è immerso in un liquido.	L'apparatus risale per 6 metri nel liquido in cui si trova.
10	Lo sportello posteriore si sblocca e si apre.	Lo sportello posteriore si chiude e sigilla l'abitacolo.

Per essere utilizzato come veicolo, l'apparatus necessita di un pilota. Quando lo sportello dell'apparatus è chiuso, l'abitacolo è sigillato e a tenuta stagna sia per l'aria che per l'acqua. L'abitacolo contiene una quantità d'aria sufficiente per 10 ore, da dividere per il numero di creature che respirano al suo interno.

L'apparatus galleggia sull'acqua. Può anche immergersi fino a una profondità di 270 metri. Ciascun minuto trascorso al di sotto di tale profondità, il veicolo subisce 2d6 danni contundenti a causa della pressione.

Una creatura all'interno dell'abitacolo può usare un'azione di Utilizzo per muovere su o giù fino a due leve. Dopo ogni uso, le leve tornano in posizione neutrale. Il funzionamento delle leve, da sinistra a destra, è descritto nella tabella "Leve dell'apparatus del granchio".

Arco del giuramento

Arma (arco corto o arco lungo), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio incozza una freccia, quest'arco sussurra in Elfico: "Rapida sconfitta ai miei nemici". Quando il personaggio usa quest'arma per effettuare un attacco a distanza, può pronunciare (anche tramite dei segni) le seguenti parole d'ordine: "Morte rapida a chi mi ha fatto un torto". Il bersaglio dell'attacco diventa nemico giurato del personaggio fino alla sua morte o all'alba del

settimo giorno dopo l'attacco. Il personaggio può avere un solo nemico giurato alla volta. Quando il suo nemico giurato muore, può sceglierne un altro a partire dall'alba successiva.

Quando il personaggio effettua un tiro per colpire a distanza con quest'arma contro il suo nemico giurato, dispone di vantaggio al tiro. Inoltre, il bersaglio non ottiene alcun beneficio da una mezza copertura o da tre quarti di copertura e il personaggio non subisce svantaggio a causa della lunga gittata. Se l'attacco va a segno, il nemico giurato del personaggio subisce 3d6 danni perforanti extra.

Finché il nemico giurato è in vita, il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire effettuati con tutte le altre armi.

Arco energetico

Arma (arco corto o arco lungo), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica senza corda. Ogni volta che il personaggio porta indietro il braccio in posizione di tiro, una freccia magica fatta di energia dorata appare incoccata e pronta a scoccare. Una freccia prodotta da quest'arma infligge danni da forza invece che perforanti se il colpo va a segno, e scompare dopo aver colpito o mancato il bersaglio. Finché non scompare, la freccia proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Quest'arma ha le seguenti proprietà aggiuntive:

Freccia della costrizione. Ogni volta che il personaggio usa quest'arma per effettuare un attacco a distanza contro una creatura, può cercare di immobilizzare il bersaglio invece di infliggergli danni. Se la freccia colpisce, il bersaglio deve riuscire a superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o subire la condizione trattenuto per 1 minuto. Con un'azione, una creatura trattenuta da una freccia può effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 20 per cercare di rompere la costrizione, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Freccia del teletrasporto. Il personaggio può compiere un'azione di Magia per scoccare una freccia energetica da quest'arma verso un bersaglio visibile entro 18 metri da sé. Il bersaglio può essere una creatura consenziente di taglia Media o inferiore, oppure un oggetto che non viene indossato o trasportato, purché sia abbastanza piccolo da entrare in un cubo con spigolo di 1,5 metri. La freccia teletrasporta il bersaglio in uno spazio libero visibile entro 3 metri dal personaggio.

Scala di energia. Il personaggio può compiere un'azione di Magia per scoccare una raffica di frecce energetiche da quest'arma contro un muro fino a 18 metri di distanza da sé. Le frecce si trasformano in pioli incandescenti che fuoriescono dalla parete, formando una scala magica lunga fino a 18 metri sulla parete. Questa scala dura 1 minuto prima di scomparire.

Arma +1, +2 o +3

Arma (qualsiasi semplice o da guerra), non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3)

Il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma.

Arma dell'avvertimento

Arma (qualsiasi arma semplice o da guerra), non comune (richiede sintonia)

Finché quest'arma è a portata del personaggio e questi vi è in sintonia, lui e i suoi alleati entro 9 metri ottengono i seguenti benefici.

Allarme. Se il combattimento ha inizio, l'arma risveglia magicamente tutti i soggetti addormentati. Questo beneficio non funziona per il sonno indotto magicamente.

Prontezza soprannaturale. Tutti i soggetti interessati effettuano i tiri per l'iniziativa con vantaggio.

Arma spietata

Arma (qualsiasi arma semplice o da guerra), rara

Quest'arma magica infligge 2d6 danni extra a qualunque creatura colpisca. Il tipo dei danni aggiuntivi inferti corrisponde a quelli normali dell'arma.

Armatura +1, +2 o +3

Armatura (leggera, media o pesante), rara (+1), molto rara (+2) o leggendaria (+3)

Il personaggio che indossa quest'armatura ottiene un bonus alla Classe Armatura determinato dalla sua rarità.

Armatura adamantina

Armatura (media, pesante, ma non di pelle), non comune

Quest'armatura include dei rinforzi di adamantio, uno dei materiali più duri in assoluto. Tutti i colpi critici che un personaggio subisce mentre indossa questa armatura diventano colpi normali.

Armatura a piastre della forma eterea

Armatura (armatura a piastre o mezza armatura), leggendaria (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa quest'armatura, può effettuare un'azione di Magia e usare una parola d'ordine per ottenere l'effetto dell'incantesimo *forma eterea*. L'effetto svanisce immediatamente se il personaggio si toglie l'armatura o effettua un'azione di Magia per ripetere la parola d'ordine. Questa proprietà dell'armatura non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Armatura della resistenza

Armatura (leggera, media o pesante), rara (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questa armatura ottiene resistenza a un tipo di danno a scelta del GM o determinato in modo casuale tirando sulla seguente tabella.

IdIO	Tipo di danno	IdIO	Tipo di danno
1	Acido	6	Necrotico
2	Forza	7	Psichico
3	Freddo	8	Radio
4	Fulmine	9	Tuono
5	Fuoco	10	Veleno

Armatura della vulnerabilità

Armatura (leggera, media o pesante), rara (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa quest'armatura ottiene resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundenti, perforanti o taglienti. Il GM sceglie il tipo o lo determina casualmente.

Maledizione. Quest'armatura è maledetta, fatto che viene rivelato solo quando su di essa viene lanciato l'incantesimo *identificare* o quando il personaggio entra in sintonia con essa. Entrando in sintonia con l'armatura, il personaggio diventa soggetto alla maledizione finché su di lui non viene

lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione* o un'altra magia simile; rimuovere l'armatura non pone fine alla maledizione. Finché è maledetto, il personaggio acquisisce vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati all'armatura (escludendo quello a cui concede resistenza).

Armatura dell'invulnerabilità

Armatura (armatura a piastre), leggendaria (richiede sintonia)

Un personaggio che la indossa dispone di resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Guscio in metallo. Come azione di Magia il personaggio può ottenere immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti per 10 minuti o finché non indossa più l'armatura. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Armatura demoniaca

Armatura (leggera, media o pesante), molto rara (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa quest'armatura, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura ed è in grado di comprendere e parlare l'Abissale. Inoltre, i guanti artigliati dell'armatura permettono ai colpi senz'armi di infliggere 1d8 danni taglienti invece dei normali danni contundenti, e il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e a quelli per i danni dei colpi senz'armi.

Maledizione. Una volta indossata quest'armatura maledetta, il personaggio non può togliersela a meno che non sia bersagliato da un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia simile. Mentre la indossa, il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i demoni e ai tiri salvezza contro i loro incantesimi e le loro capacità speciali.

Armatura di cuoio borchiato incantata

Armatura (armatura di cuoio borchiato), rara

Il personaggio che indossa quest'armatura ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura. Può anche usare un'azione bonus per far assumere all'armatura l'aspetto di un normale capo di vestiario o di un altro tipo di armatura. Il personaggio può deciderne l'aspetto, inclusi il colore, lo stile e gli accessori, ma l'armatura mantiene il suo ingombro e il suo peso normali. L'aspetto illusorio permane finché la proprietà dell'armatura non viene utilizzata di nuovo o finché il personaggio non si toglie l'armatura.

Armatura in mithral

Armatura (media, pesante, ma non di pelle), non comune

Il mithral è un metallo flessibile e leggero.

Un'armatura realizzata con questo materiale può essere indossata sotto dei comuni vestiti.

Se un'armatura normalmente impone svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) o prevede un requisito di Forza, la sua versione in mithral non fa né l'una né l'altra cosa.

Armatura nanica

Armatura (mezza armatura o armatura a piastre), molto rara

Il personaggio che indossa quest'armatura ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura. Inoltre, se un effetto lo fa muovere sul terreno contro la sua volontà, il personaggio può effettuare una reazione per ridurre la distanza di cui viene mosso di un massimo di 3 metri.

Ascia del berserker

Arma (alabarda, ascia bipenne o ascia da battaglia), rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, una volta entrato in sintonia con l'arma, i suoi punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello acquisito.

Maledizione. Quest'arma è maledetta e la sua maledizione si trasmette al personaggio quando entra in sintonia con essa. Finché è maledetto, il personaggio non vuole separarsene e non la perde mai di vista. Inoltre, subisce svantaggio ai tiri per colpire con armi diverse da questa.

Ogni volta che un'altra creatura infligge danni al personaggio mentre quest'ultimo è in possesso dell'arma, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti entra in stato di berserk. Questo stato termina quando il personaggio inizia il proprio turno e non ci sono creature entro 18 metri da lui che è in grado di vedere o sentire.

Mentre è in stato di berserk, il personaggio considera nemica la creatura più vicina che è in grado di vedere o sentire. Se ci sono più creature, ne sceglie una a caso. In ogni turno, il personaggio deve avvicinarsi il più possibile alla creatura ed effettuare l'azione di Attacco, mirando alla creatura. Se non riesce ad avvicinarsi alla creatura per attaccarla con l'arma, il suo turno termina dopo aver utilizzato tutto il movimento disponibile. Se la creatura muore o non può più essere vista o udita, la creatura più vicina che il personaggio è in grado di vedere o sentire diventa il nuovo bersaglio.

Bacchetta dei fulmini

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare non più di 3 cariche e usarla per lanciare *fulmine* (CD del tiro salvezza 15). Consumando 1 carica, lancia la versione di 3° livello dell'incantesimo. Il livello dell'incantesimo

è aumentabile di 1 per ogni carica aggiuntiva consumata.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta dei segreti

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Mentre il personaggio la impugna, può effettuare un'azione di Magia e consumare 1 carica: se entro 18 metri da lui si trovano porte segrete o trappole, la bacchetta inizia a pulsare e indica quella a lui più vicina.

Bacchetta della metamorfosi

Bacchetta, molto rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare 1 carica e usarla per lanciare *metamorfosi* (CD del tiro salvezza 15).

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta della paralisi

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può effettuare un'azione di Magia per consumare 1 carica e lanciare dalla punta della bacchetta un sottile raggio blu contro una creatura che è in grado di vedere situata entro 18 metri da sé. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti viene paralizzato per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno, la creatura ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta della paura

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa bacchetta ha 7 cariche.

Incantesimi. Mentre il personaggio impugna la bacchetta, può usarla per lanciare uno degli incantesimi (CD del tiro salvezza 15) dalla seguente tabella. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Comando (solo "fuggire" o "supplicare")	1
Paura (cono di 18 metri)	3

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta della ragnatela

Bacchetta, non comune (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare 1 carica e usarla per lanciare *ragnatela* (CD del tiro salvezza 13).

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta del legame

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa bacchetta ha 7 cariche.

Incantesimi. Mentre il personaggio impugna la bacchetta, può usarla per lanciare uno degli incantesimi (CD del tiro salvezza 17) dalla seguente tabella. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Blocca mostri	5
Blocca persone	2

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta delle meraviglie

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può effettuare un'azione di Magia per consumare 1 carica e scegliere un punto entro 36 metri da sé. Quel luogo diventa il punto di origine di un incantesimo o un altro effetto magico determinato tirando sulla tabella Effetti della bacchetta delle meraviglie. Gli incantesimi lanciati dalla bacchetta hanno una CD del tiro salvezza pari a 15. Se la normale gittata massima dell'incantesimo è inferiore a 36 metri, diventa di 36 metri quando viene lanciato dalla bacchetta. Se un effetto può

colpire diversi bersagli, sarà il GM a determinare casualmente quelli che ne vengono influenzati.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta si sbriciola ed è distrutta.

Effetti della bacchetta delle meraviglie

Id100 Effetto

- 01–20 Il personaggio lancia un incantesimo che ha origine nel punto prescelto. Dopodiché, il personaggio tira 1d10 per determinare l'incantesimo: 1–2, *lentezza*; 3–4, *luminescenza*; 5–6, *nube maleodorante*; 7–8, *oscurità*; 9–10, *palla di fuoco*.
- 21–25 Non accade nulla nel punto di origine prescelto. Invece, il personaggio è stordito fino all'inizio del turno successivo, convinto che sia successo qualcosa di fantastico.
- 26–30 Il personaggio lancia *folata di vento*. La linea creata dall'incantesimo si estende dal personaggio fino al punto di origine prescelto.
- 31–35 Non accade nulla nel punto di origine prescelto. Invece, il personaggio subisce 1d6 danni psichici.
- 36–40 Una fitta pioggia cade per 1 minuto in un cilindro alto 36 metri e con raggio di 18 metri centrato sul punto di origine prescelto. Durante quel periodo di tempo, l'area di effetto è leggermente oscurata.
- 41–45 Una nube di 600 farfalle voluminose riempie un cilindro alto 18 metri e con raggio di 9 metri centrato sul punto di origine prescelto. Le farfalle permangono per 10 minuti e, durante tale periodo di tempo, l'area di effetto è pesantemente oscurata.
- 46–50 Il personaggio lancia *fulmine*. La linea creata dall'incantesimo si estende dal personaggio fino al punto di origine prescelto.
- 51–55 La creatura più vicina al punto di origine prescelto diventa più grande, come se il personaggio avesse lanciato *ingrandire/ridurre* su di essa. Se il bersaglio non è il personaggio e non può subire gli effetti di tale incantesimo, sarà quest'ultimo a diventarne il bersaglio.

Id100 Effetto

- 56–60 Una creatura formata magicamente compare in uno spazio libero il più vicino possibile al punto di origine prescelto. Non è sotto il controllo del personaggio e si comporta come farebbe normalmente, scomparendo dopo 1 ora o quando scende a 0 punti ferita. Il personaggio tira 1d4 per determinare il tipo di creatura. Con un risultato di 1, compare un **elefante**; con 2 compare un **rinoceronte**; con 3–4 compare un **topo**.
- 61–64 Compare dell'erba in un'area di terreno di forma circolare e dal raggio di 18 metri il cui centro è il più vicino possibile al punto di origine prescelto. Se l'area era già erbosa, l'erba cresce fino a dieci volte la sua taglia normale e permane in questo stato per 1 minuto.
- 65–68 Un oggetto a scelta del GM scompare e va nel Piano Etereo. L'oggetto non deve essere indossato né trasportato, deve trovarsi entro 36 metri dal punto di origine prescelto e non deve superare i 3 metri in nessuna delle sue dimensioni. Se non ci sono oggetti di questo tipo a portata, non succede nulla.
- 69–72 Non accade nulla nel punto di origine prescelto. Invece, il personaggio si rimpicciolisce come se avesse lanciato *ingrandire/ridurre* su di sé e rimane in questo stato per 1 minuto.
- 73–77 Crescono delle foglie dalla creatura più vicina al punto di origine prescelto. Se non vengono staccate, le foglie avvizziscono e cadono dopo 24 ore.
- 78–82 Non accade nulla nel punto di origine prescelto. Invece, un'esplosione di scintillante luce colorata si estende dal personaggio in un'emanazione di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti viene accecata per 1 minuto. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.
- 83–87 Non accade nulla nel punto di origine prescelto. Invece, il personaggio lancia *invisibilità* su se stesso.
- 88–92 Non accade nulla nel punto di origine prescelto. Invece, la punta della bacchetta genera un getto di 1d4 × 10 gemme, ognuna dal valore di 1 mo, in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri verso il punto di origine prescelto. Ogni gemma infligge 1 danno contundente e i danni totali delle gemme vengono divisi equamente tra tutte le creature sulla linea.

Id100 Effetto

- 93–97 Il personaggio lancia *metamorfosi* prendendo di mira la creatura più vicina al punto di origine prescelto. Il giocatore tira 1d4 per determinare la nuova forma della creatura. Con un risultato di 1, diventa un **orso nero**; con 2–3, diventa una **rana**; con 4, diventa una **vespa gigante**.
- 98–00 La creatura più vicina al punto di origine prescelto effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. In caso di fallimento, è trattenuta e inizia a trasformarsi in pietra. Finché è trattenuta in questo modo, la creatura ripete il tiro salvezza fino alla fine del suo turno successivo. In caso di successo, l'effetto svanisce. In caso di fallimento, la creatura è pietrificata e non più trattenuta. La pietrificazione dura finché la creatura non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altre magie analoghe.

Bacchetta delle palle di fuoco

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare non più di 3 cariche e usarla per lanciare *palla di fuoco* (CD del tiro salvezza 15). Consumando 1 carica, lancia la versione di 3° livello dell'incantesimo. Il livello dell'incantesimo è aumentabile di 1 per ogni carica aggiuntiva consumata.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta del mago da guerra +1, +2 o +3

Bacchetta, non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3) (richiede sintonia con un incantatore)

Mentre il personaggio impugna questa bacchetta, riceve un bonus ai tiri per colpire con incantesimo determinato dalla rarità della bacchetta. Inoltre, ignora la mezza copertura quando effettua un tiro per colpire con incantesimo.

Bacchetta di dardi incantati

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare non più di 3 cariche e usarla per lanciare *dardo incantato*. Consumando 1 carica, il personaggio lancia la versione di 1° livello dell'incantesimo. Il livello dell'incantesimo è aumentabile di 1 per ogni carica aggiuntiva consumata.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta di individuazione dei nemici

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa bacchetta ha 7 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può effettuare un'azione di Magia per consumare 1 carica. Per 1 minuto il personaggio conosce la direzione della creatura ostile a lui più vicina e situata entro 18 metri da sé, ma non la sua distanza precisa. La bacchetta può percepire la presenza di creature ostili invisibili, eteree, camuffate o nascoste, oltre a quelle in piena vista. L'effetto termina se il personaggio smette di impugnare la bacchetta.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, la bacchetta va in cenere ed è distrutta.

Bacchetta di individuazione del magico

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta ha 3 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare 1 carica e usarla per lanciare *individuazione del magico*. All'alba di ogni giorno, la bacchetta recupera 1d3 cariche consumate.

Barca pieghevole

Oggetto meraviglioso, raro

Quest'oggetto si presenta come una scatola di legno lunga 30 centimetri, larga e profonda 15 centimetri. Pesa 2 kg e galleggia. Può essere aperta per custodire degli oggetti all'interno. L'oggetto ha anche tre parole d'ordine, ognuna delle quali richiede un'azione di Magia per essere utilizzata:

Prima parola d'ordine. La scatola si trasforma in una barca a remi.

Seconda parola d'ordine. La scatola si trasforma in una barcone.

Terza parola d'ordine. La *barca pieghevole* si ripiega in una scatola se non ci sono creature a bordo. Gli oggetti a bordo del vascello troppo grandi per essere contenuti nella scatola restano all'esterno. Gli oggetti che possono entrare nella scatola rimangono al suo interno.

Quando la scatola si trasforma in vascello, il suo peso diventa quello di un normale vascello di quella taglia; tutto ciò che era custodito all'interno della scatola rimane a bordo.

Le statistiche della barca a remi e del barcone sono disponibili nel capitolo "Equipaggiamento".

Se una delle due imbarcazioni viene ridotta a 0 punti ferita, la *barca pieghevole* viene distrutta.

Bastone dei boschi

Bastone, raro (richiede sintonia con un druido)

Questo bastone ha 6 cariche e può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Mentre il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo.

Incantesimi. Mentre il personaggio lo impugna, può lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Amicizia con gli animali	1
Localizza animali o vegetali	2
Muro di spine	6
Parlare con gli animali	1
Parlare con i vegetali	3
Passare senza tracce	2
Pelle coriacea	2
Risveglio	5

Forma arborea. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per piantare un'estremità del bastone a terra in uno spazio libero e consumare 1 carica per trasformarlo in un albero rigoglioso. L'albero è alto 18 metri, ha un tronco del diametro di 1,5 metri e i rami sulla cima si estendono in un raggio di 6 metri. All'apparenza sembra normale, ma irradia una tenue aura di magia di trasmutazione rilevabile attraverso l'incantesimo *individuazione del magico*. Se il personaggio tocca l'albero ed effettua un'azione di Magia, il bastone torna alla sua forma originaria facendo cadere ogni creatura che si trova su di esso.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera 1d6 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, il bastone perde le sue proprietà e diventa un bastone ferrato non magico.

Bastone dei magi

Bastone, leggendario (richiede sintonia con un mago, uno stregone o un warlock)

Questo bastone ha 50 cariche e può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Mentre il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo.

Assorbimento degli incantesimi. Mentre il personaggio impugna il bastone, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi. Può inoltre usare la sua reazione quando un'altra creatura lancia un incantesimo che ha solo lui come bersaglio. Se lo fa, il bastone assorbe la magia dell'incantesimo, annullandone gli effetti e ottenendo un numero di cariche pari al livello dell'incantesimo assorbito. Tuttavia, se così facendo il numero totale delle cariche del bastone supera 50, il bastone esplode come se il personaggio avesse attivato il suo colpo del castigo (vedi di seguito).

Incantesimi. Mentre il personaggio lo impugna, può lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Dissolvi magie	3
Evoca elementale	7
Fulmine (versione di 7° livello)	7
Individuazione del magico	0
Ingrandire/Ridurre	0
Invisibilità	2
Luce	0
Mano magica	0
Muro di fuoco	4
Palla di fuoco (versione di 7° livello)	7
Passapareti	5
Protezione dal bene e dal male	0
Ragnatela	2
Scassinare	2
Serratura arcana	0
Sfera infuocata	2
Spostamento planare	7
Telecinesi	5
Tempesta di ghiaccio	4

Ripristinare le cariche. Il bastone recupera 4d6 + 2 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 20, il bastone recupera 1d12 + 1 cariche.

Colpo del castigo. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per rompere il bastone sul suo ginocchio o contro una superficie solida. Così facendo, il bastone viene distrutto e rilascia la sua magia in un'esplosione che riempie un'emanazione di 9 metri di cui è il punto di origine. Il personaggio ha una probabilità del 50% di spostarsi istantaneamente su un piano di esistenza casuale per evitare

l'esplosione. Se non riesce a evitare l'effetto, subisce danni da forza pari a $16 \times$ il numero di cariche rimanenti nel bastone. Ogni altra creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17. In caso di fallimento, la creatura subisce danni da forza pari a $6 \times$ il numero di cariche rimanenti nel bastone. Se invece lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Bastone dei tuoni e fulmini

Bastone, molto raro (richiede sintonia)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Possiede anche le seguenti proprietà aggiuntive. Quando una di queste proprietà viene usata, non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Fulmine. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando questo bastone, può far sì che il bersaglio subisca 2d6 danni da fulmine extra (nessuna azione richiesta).

Tuono. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando questo bastone, può far sì che quest'ultimo scateni un tuono udibile fino a 90 metri (nessuna azione richiesta). Il bersaglio colpito deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti sarà stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tuono e fulmine. Subito dopo aver messo a segno un colpo in mischia col bastone, con un'azione bonus il personaggio può utilizzare le proprietà Fulmine e Tuono (vedi sopra) nello stesso momento. Così facendo il personaggio non consuma l'uso giornaliero di quelle proprietà, ma solamente l'uso di questa.

Colpo del fulmine. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per generare un fulmine che guizza dalla punta del bastone lungo una linea larga 1,5 metri e lunga 36 metri. Ogni creatura su quella linea effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, subendo 9d6 danni da fulmine in caso di fallimento, o la metà di quei danni in caso di successo.

Rombo di tuono. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per far sì che il bastone emetta un rombo di tuono udibile fino a 180 metri. Ogni creatura entro un'emanazione di 18 metri che ha origine dal personaggio effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 17. In caso di fallimento, subisce 2d6 danni da tuono e diventa assordata per 1 minuto. Se invece lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Bastone del colpo possente

Bastone, molto raro (richiede sintonia)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso.

Il bastone ha 10 cariche. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando il bastone, può consumare fino a 3 delle sue cariche. Per ogni carica consumata, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza extra.

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera 1d6 + 4 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, il bastone diventa un bastone ferrato non magico.

Bastone del deperimento

Bastone, raro (richiede sintonia)

Questo bastone ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Il bastone può anche essere brandito come un bastone ferrato magico. Se il colpo va a segno, infligge danni come un normale bastone ferrato e il personaggio può consumare 1 carica per infliggere al bersaglio 2d10 danni necrotici extra, costringendolo a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. In caso di fallimento, il bersaglio ha svantaggio per 1 ora alle prove di caratteristica o ai tiri salvezza su Forza o Costituzione.

Bastone del fuoco

Bastone, molto raro (richiede sintonia con un druido, un mago, uno stregone o un warlock)

Mentre il personaggio impugna questo bastone, ottiene resistenza ai danni da fuoco.

Incantesimi. Il bastone ha 10 cariche. Mentre il personaggio lo impugna, può lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche	Incantesimo	Costo in cariche
Mani brucianti	1	Palla di fuoco	3
Muro di fuoco	4		

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera 1d6 + 4 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, il bastone viene ridotto in cenere ed è distrutto.

Bastone del gelo

Bastone, molto raro (richiede sintonia con un druido, un mago, uno stregone o un warlock)

Mentre il personaggio impugna questo bastone, ottiene resistenza ai danni da freddo.

Incantesimi. Il bastone ha 10 cariche. Mentre il personaggio lo impugna, può lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo. La tabella

indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche	Incantesimo	Costo in cariche
Cono di freddo	5	Nube di nebbia	1
Muro di ghiaccio	4	Tempesta di ghiaccio	4

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera 1d6 + 4 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, il bastone si trasforma in acqua e viene distrutto.

Bastone della guarigione

Bastone, raro (richiede sintonia con un bardo, un chierico o un druido)

Questo bastone ha 10 cariche. Mentre il personaggio lo impugna, può lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando il suo modificatore di caratteristica da incantatore. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Cura ferite di massa	5
Cura ferite	1 carica per livello dell'incantesimo (massimo 4 per un incantesimo di 4° livello)
Ristorare inferiore	2

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera 1d6 + 4 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, il bastone svanisce in un lampo di luce ed è perduto per sempre.

Bastone dello charme

Bastone, raro (richiede sintonia con un bardo, un chierico, un druido, un mago, uno stregone o un warlock)

Questo bastone ha 10 cariche. Mentre il personaggio lo impugna, può usare una qualsiasi delle sue proprietà:

Lanciare incantesimi. Il personaggio può consumare 1 carica del bastone e usarlo per lanciare *charme su persone, comando o comprensione delle lingue* usando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo.

Riflettere l'ammaliamento. Se il personaggio supera il tiro salvezza contro un incantesimo di ammalimento che ha solo lui come bersaglio, può usare la sua reazione e consumare 1 carica del bastone per riflettere l'incantesimo contro il suo incantatore, come se fosse stato il personaggio a lanciarlo.

Ripristinare le cariche. Il bastone recupera 1d8 + 2 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, il bastone si sbriciola e viene distrutto.

Bastone dello sciame di insetti

Bastone, raro (richiede sintonia con un bardo, un chierico, un druido, un mago, uno stregone o un warlock)

Questo bastone ha 10 cariche.

Nube di insetti. Finché il personaggio impugna il bastone, può effettuare un'azione di Magia e consumare 1 carica per generare una nube di insetti innocui in un'emanazione di 9 metri di cui è il punto di origine. Gli insetti permangono per 10 minuti, rendendo l'area pesantemente oscurata per ogni altra creatura a eccezione del personaggio. Lo sciame può essere disperso da un vento forte (come quello creato da *folata di vento*), ponendo fine all'effetto.

Incantesimi. Mentre il personaggio impugna il bastone, può usarlo per lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo e il modificatore di attacco dell'incantesimo. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Insetto gigante	4
Piaga degli insetti	5

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera 1d6 + 4 cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Se ottiene 1, uno sciame di insetti consuma e distrugge il bastone, per poi disperdersi.

Bastone del pitone

Bastone, non comune (richiede sintonia)

Effettuando un'azione di Magia, il personaggio può lanciare questo bastone affinché finisca in uno spazio libero entro 3 metri da sé e si trasformi in un **serpente stritolatore gigante** al suo interno. Il serpente è sotto il controllo del personaggio, condivide il suo punteggio di iniziativa e agisce subito dopo il termine del suo turno.

Nel proprio turno, il personaggio può comandare il serpente (nessuna azione richiesta) se si trova entro 18 metri da sé e non è incapacitato. Il personaggio decide quale azione deve effettuare il serpente e dove si muoverà nel suo turno, oppure può impartirgli un comando generico come attaccare i nemici o fare la guardia a un luogo. Se non riceve ordini, il serpente si difende.

Come azione bonus, il personaggio può ordinare al serpente di tornare nella sua forma di bastone all'interno dello spazio che occupa in quel momento.

Dopodiché, non è possibile utilizzare di nuovo questa proprietà per 1 ora. Se il serpente scende a 0 punti ferita, muore e torna alla forma di bastone, che successivamente va in frantumi e viene distrutto. Se il serpente torna alla forma di bastone prima di perdere tutti i punti ferita, li recupera tutti.

Bastone del potere

Bastone, molto raro (richiede sintonia con un mago, uno stregone o un warlock)

Questo bastone ha 20 cariche e può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Mentre il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura, ai tiri salvezza e ai tiri per colpire con incantesimo.

Incantesimi. Mentre il personaggio lo impugna, può lanciare uno degli incantesimi dalla seguente tabella utilizzando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Blocca mostri	5
Cono di freddo	5
Dardo incantato	1
Fulmine (versione di 5° livello)	5
Globo di invulnerabilità	6
Levitazione	2
Muro di forza	5
Palla di fuoco (versione di 5° livello)	5
Raggio di affaticamento	1

Ripristinare le cariche. All'alba di ogni giorno, il bastone recupera $2d8 + 4$ cariche consumate. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare $1d20$. Se ottiene 1, il bastone mantiene il suo bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni ma perde le sue altre proprietà; se ottiene 20, recupera $1d8 + 2$ cariche.

Colpo del castigo. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per rompere il bastone sul suo ginocchio o contro una superficie solida. Così facendo, il bastone viene distrutto e rilascia la sua magia in un'esplosione che riempie un'emanazione di 9 metri di cui è il punto di origine. Il personaggio ha una probabilità del 50% di spostarsi istantaneamente su un piano di esistenza casuale per evitare l'esplosione. Se non riesce a evitare l'effetto, subisce danni da forza pari a $16 \times$ il numero di cariche rimanenti nel bastone. Ogni altra creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17. In caso di fallimento, la creatura subisce danni da forza pari a $4 \times$ il numero di cariche rimanenti nel bastone. Se invece lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Bastone ferrato dell'acrobata

Arma (bastone ferrato), molto raro (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Finché impugna quest'arma, come azione bonus o dopo aver tirato per l'iniziativa, può far sì che emetta una luce fioca verdastra in un raggio di 3 metri, oppure può spegnerla con un'azione bonus.

Finché il personaggio impugna quest'arma, può alterarne la forma con un'azione bonus, trasformandola in una verga di 15 centimetri (per facilità di trasporto) o un'asta di 3 metri, altrimenti può ripristinare le sue sembianze di bastone ferrato; l'arma si allungherà solo fino al massimo dello spazio disponibile.

In determinate forme, l'arma ha le seguenti proprietà aggiuntive.

Arma a distanza (solo forma di bastone ferrato). L'arma possiede la proprietà da lancio con una gittata normale di 9 metri e una gittata lunga di 36 metri. Subito dopo aver effettuato un attacco a distanza, l'arma vola nella mano del personaggio.

Deviazione attacchi (solo forma di bastone ferrato). Se il personaggio viene colpito da un attacco mentre impugna l'arma, può usare una reazione per rotarla intorno a sé, ottenendo un bonus di +5 alla Classe Armatura contro l'attacco scatenante e aumentando le probabilità che non vada a segno. Il personaggio non può riutilizzare questa proprietà prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Supporto acrobatico (solo forme di bastone ferrato o asta da 3 metri). Mentre il personaggio impugna l'arma, effettua le prove di Destrezza (Acrobazia) con vantaggio.

Biglia di forza

Oggetto meraviglioso, raro

Questa piccola sfera nera ha un diametro di 1,8 centimetri e pesa 30 grammi. Generalmente le *biglie di forza* si trovano in gruppi di $1d4 + 4$.

Un personaggio può usare un'azione di Magia per lanciare la biglia fino a un massimo di 18 metri. Questa esplode in una sfera con un raggio di 3 metri al momento dell'impatto e viene distrutta. Ogni creatura presente nell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire $5d4$ danni da forza. Poi l'area viene rinchiusa per 1 minuto all'interno di una sfera di forza trasparente. Ogni creatura che ha fallito il tiro salvezza e si trova completamente all'interno dell'area resta intrappolata all'interno. Chi ha superato il tiro salvezza o si trovava solo parzialmente all'interno dell'area viene allontanato dal centro della sfera e spinto all'esterno. Attraverso le pareti della sfera può

passare solo aria respirabile. Non possono passarvi attraverso né attacchi, né altri effetti.

Una creatura rinchiusa nell'area può effettuare un'azione di Utilizzo per spingere le pareti della sfera, muovendola a una velocità massima pari alla metà della propria velocità. La sfera può essere sollevata e la sua magia fa sì che il suo peso sia sempre pari a 0,5 chilogrammi, a prescindere dal peso delle creature al suo interno.

Boccia del comando degli elementali dell'acqua

Oggetto meraviglioso, raro

Quando la boccia è piena di acqua e il personaggio si trova a 1,5 metri da essa, egli può effettuare un'azione di Magia per richiamare un **elementale dell'acqua**. La creatura compare in uno spazio libero il più vicino possibile alla boccia, capisce la lingua del personaggio, obbedisce ai suoi ordini e svolge il suo turno subito dopo quello del personaggio con il suo punteggio di iniziativa. L'elementale scompare dopo 1 ora, quando muore o quando viene congedato come azione bonus. La boccia non può essere riutilizzata in questo modo fino all'alba successiva.

La boccia ha un diametro di circa 30 cm ed è profonda 15 cm. Ha una capienza di 12 litri circa.

Borsa conservante

Oggetto meraviglioso, non comune

Lo spazio interno di questa borsa è molto più grande delle sue dimensioni esterne, pari a un quadrato con il lato di circa 60 centimetri e 120 centimetri di profondità. La borsa può contenere fino a 250 chilogrammi di materiale, per un volume massimo di 64 cubi con spigolo di 30 centimetri. La borsa pesa 2,5 chilogrammi a prescindere dal suo contenuto. Recuperare un oggetto dalla borsa richiede un'azione di Utilizzo.

Se la borsa viene caricata con un peso eccessivo, o viene bucata o strappata, viene distrutta e il suo contenuto viene sparpagliato sul Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, il suo contenuto si riversa all'esterno, integro. Tuttavia, per essere riutilizzata, la borsa deve essere rivoltata di nuovo. La borsa contiene una quantità d'aria sufficiente per 10 minuti, da dividere per il numero di creature che respirano al suo interno.

Collocare una *borsa conservante* all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da uno *zainetto pratico*, da un *buco portatile* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro una sfera con un raggio di 3 metri centrata sul portale vengono attirate al suo interno

e trasportate in un luogo casuale del Piano Astrale; dopodiché il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Borsa dei fagioli magici

Oggetto meraviglioso, raro

Questa pesante borsa di stoffa contiene 3d4 fagioli secchi quando viene trovata. La borsa pesa 250 grammi indipendentemente dal numero di fagioli che contiene e diventa un oggetto non magico quando non ne contiene.

Se uno o più fagioli vengono gettati a terra, questi generano un'esplosione in un raggio di 3 metri centrato su di essi. Tutti i fagioli buttati vengono distrutti nell'esplosione e ogni creatura presente nell'area, compreso il personaggio, effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, subendo 5d4 danni da forza in caso di fallimento o la metà in caso di successo.

Se un fagiolo viene prelevato dalla borsa, piantato nel terriccio o nella sabbia e inaffiato, dopo 1 minuto scompare e genera un effetto nel luogo in cui è stato piantato. Il GM può scegliere un effetto dalla seguente tabella o determinarlo casualmente.

Id100 Effetto

01	Spuntano 5d4 funghi velenosi. Se una creatura mangia un fungo, tira un dado. Se il risultato del tiro è dispari, tale creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 5d6 danni da veleno e diventa avvelenata per 1 ora. Se il risultato è pari, la creatura che ha mangiato il fungo ottiene 5d6 punti ferita temporanei per 1 ora.
02–10	Scaturisce un geyser che spruzza una colonna alta 9 metri di acqua, birra, maionese, tè, aceto, vino o olio (a tua scelta) per 1d4 minuti.
11–20	Spunta 1 treant . Tira un dado qualsiasi. Se il risultato è dispari, il treant è caotico malvagio. Se invece è pari, il treant è caotico buono.
21–30	Dal terreno emerge una statua di pietra animata ma immobile, con le sembianze del possessore, e minaccia verbalmente quest'ultimo. Se il possessore della borsa si allontana dalla statua, quando sopraggiungono altre creature quest'ultima descrive loro il possessore come il più scellerato dei nemici e fornisce loro le informazioni per trovarlo e attaccarlo. Se il possessore si trova sullo stesso piano di esistenza della statua, questa conosce la sua posizione. La statua diventa inanimata dopo 24 ore.

Id100 Effetto

31–40 Dal terreno si sprigiona un fuoco da campo verdognolo che arde per 24 ore o finché non viene spento.

41–50 Spuntano **3 boleti stridenti**.

51–60 $Id4 + 4$ rospi di colore rosa acceso si avvicinano strisciando. Non appena un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del GM, che agisce in base al suo allineamento e alla sua natura. Il mostro permane per 1 minuto, poi scompare in uno sbuffo di fumo rosa brillante.

61–70 **1 bulette** affamato esce dal terreno e attacca.

71–80 Dal terreno cresce un albero da frutto che ha $Id10 + 20$ frutti, $Id8$ dei quali agiscono come pozioni determinate in modo casuale. L'albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti rimangono e conservano gli eventuali poteri magici per 30 giorni.

81–90 Dal terreno spunta un nido contenente $Id4 + 3$ uova arcobaleno. Una creatura che mangia un uovo effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 20. in caso di successo, il suo punteggio di caratteristica più basso aumenta permanentemente di 1 (in caso di più caratteristiche con lo stesso punteggio più basso, se ne sceglie una casualmente). Se lo fallisce, la creatura subisce invece $10d6$ danni da forza causati da un'esplosione magica interna.

91–95 Una piramide a base quadrata con lato di 18 metri emerge dal terreno. Al suo interno si trova una camera funeraria contenente **1 mummia**, **1 signore delle mummie** o un altro non morto a scelta del GM. Il suo sarcofago contiene un tesoro determinato dal GM.

96–00 Dal terreno si innalza una gigantesca pianta di fagioli che sale fino a un'altezza determinata dal GM. La sommità della pianta conduce in un luogo scelto dal GM, che può essere uno straordinario punto di osservazione, il castello di un gigante delle nuvole o un altro piano di esistenza.

Borsa dei trucchi

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa borsa fatta di stoffa di colore grigio, ruggine o marrone, sembra vuota. Frugando al suo interno, si trova invece un piccolo oggetto lanuginoso.

Un personaggio può compiere un'azione di Magia per estrarre l'oggetto lanuginoso dalla borsa e lanciarlo fino a 6 metri di distanza. Quando atterra, l'oggetto si trasforma in una creatura determinata tirando sulla tabella corrispondente al colore della borsa posseduta. Vedi "Mostri" per la scheda delle statistiche della creatura. La creatura scompare all'alba successiva o quando viene ridotta a 0 punti ferita.

È amichevole con il personaggio e i suoi alleati e svolge il proprio turno immediatamente dopo il personaggio secondo il suo punteggio di iniziativa. Il personaggio può effettuare un'azione bonus per comandare il modo in cui la creatura si muove e l'azione che effettua nel suo turno successivo, come ad esempio attaccare un nemico. In assenza di tali ordini, la creatura agisce in modo appropriato alla sua natura.

Dopo che dalla borsa sono stati estratti tre oggetti lanuginosi, non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Borsa dei trucchi grigia

Id8	Creatura	Id8	Creatura
1	Alce gigante	5	Pantera
2	Cinghiale	6	Tasso
3	Faina	7	Tasso gigante
4	Lupo feroce	8	Topo gigante

Borsa dei trucchi ruggine

Id8	Creatura	Id8	Creatura
1	Capra	5	Leone
2	Capra gigante	6	Mastino
3	Cinghiale gigante	7	Orso bruno
4	Gufo	8	Topo

Borsa dei trucchi marrone

Id8	Creatura	Id8	Creatura
1	Babbuino	5	Iena gigante
2	Beccoaguzzo	6	Orso nero
3	Faina gigante	7	Sciacallo
4	Gorilla	8	Tigre

Borsa divorante

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questa borsa sembra una *borsa conservante*, ma in realtà si tratta di un orifizio attraverso cui si nutre una gigantesca creatura extradimensionale. Rivoltando la borsa da dentro a fuori si chiude l'orifizio.

La creatura extradimensionale collegata alla borsa può percepire tutto ciò che viene posto al suo interno. Ogni materiale animale o vegetale inserito completamente all'interno della borsa viene divorato e perduto per sempre. Quando una parte di una creatura vivente entra nella borsa, per esempio quando qualcuno vi infila una mano, c'è una probabilità del 50% che tutta la creatura venga risucchiata all'interno. Una creatura all'interno della borsa può effettuare un'azione per tentare di fuggire, riuscendoci con una prova di Forza (Atletica) con CD 15 superata. Un'altra creatura può effettuare un'azione per infilare le mani nella borsa e tirare fuori la creatura imprigionata superando una prova di Forza (Atletica) con CD 20 (sempre che non venga prima trascinata all'interno a sua volta). Ogni creatura che inizia il proprio turno all'interno della borsa viene divorata e il suo corpo viene distrutto.

Nella borsa è possibile conservare oggetti inanimati fino a un volume pari a un cubo con spigolo di 30 centimetri. Tuttavia, una volta al giorno la borsa inghiotte tutti gli oggetti al suo interno e li sputa fuori su un altro piano di esistenza. Il GM determina il momento in cui questo accade e il piano dove finiscono gli oggetti.

Se la borsa viene bucata o strappata, è considerata distrutta e tutto ciò che conteneva viene trasportato in un luogo casuale sul Piano Astrale.

Bottiglia del fumo perenne

Oggetto meraviglioso, non comune

Il personaggio può aprire o chiudere la bottiglia compiendo un'azione di Magia.

L'apertura della bottiglia provoca la fuoriuscita di un fumo denso, il quale forma una nube che riempie un'emanazione di 18 metri che si origina dalla bottiglia. L'area all'interno del fumo è pesantemente oscurata.

Ogni minuto che la bottiglia rimane aperta, la dimensione dell'emanazione aumenta di 3 metri fino a raggiungere la dimensione massima di 36 metri.

Una volta chiusa la bottiglia, la nuvola resta ferma nella stessa posizione fino a disperdersi dopo 10 minuti. Un vento forte (come quello generato dall'incantesimo *folata di vento*) disperde la nube dopo 1 minuto.

Bottiglia dell'efreeti

Oggetto meraviglioso, molto raro

Quando il personaggio compie un'azione di Magia per rimuovere il tappo di questa bottiglia in ottone verniciato, fuoriesce una nuvola di fumo denso. Alla fine del turno del personaggio, il fumo scompare con un lampo di fuoco innocuo e in uno spazio libero entro 9 metri da lui compare un **efreeti**.

La prima volta che la bottiglia viene aperta, il GM tira sulla seguente tabella per determinare cosa succede.

Id10 Effetto

1	L'efreeti attacca il personaggio. Dopo avere combattuto per 5 round, l'efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia.
2-9	L'efreeti capisce le lingue parlate dal personaggio e obbedisce ai suoi ordini per 1 ora. Dopodiché torna nella bottiglia, la quale viene chiusa da un nuovo tappo che non può essere rimosso per 24 ore. Le due volte successive in cui la bottiglia viene aperta, si ottiene lo stesso effetto. Se la bottiglia viene aperta una quarta volta, l'efreeti fugge scomparendo e la bottiglia perde la sua magia.
10	L'efreeti comprende le lingue che parla il personaggio e può lanciare un incantesimo <i>desiderio</i> per una volta per il personaggio. Scompare dopo aver concesso il desiderio o dopo 1 ora, e la bottiglia perde la sua magia.

Bracciali della difesa

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questi bracciali ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura se non veste alcuna armatura e non usa uno scudo.

Bracciali dell'arciere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questi bracciali, ha competenza nell'arco lungo e nell'arco corto e ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni effettuati con tali armi.

Braciore del comando degli elementali del fuoco

Oggetto meraviglioso, raro

Quando il personaggio si trova a 1,5 metri da questo braciore, può effettuare un'azione di Magia per richiamare un **elementale del fuoco**. La creatura compare in uno spazio libero il più vicino possibile al braciore, capisce la lingua del personaggio, obbedisce ai suoi ordini e svolge il suo turno subito dopo quello del personaggio con il suo punteggio di iniziativa. L'elementale scompare dopo 1 ora,

quando muore o quando viene congelato come azione bonus. Il braciere non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Buco portatile

Oggetto meraviglioso, raro

Quando è piegato, questo panno di elegante tessuto nero morbido come la seta ha le dimensioni di un fazzoletto. Una volta spiegato, copre una superficie circolare di 1,8 metri di diametro.

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per spiegare il *buco portatile* e collocarlo su una superficie solida o contro di essa, creando un buco extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all'interno del buco esiste su un diverso piano di esistenza, quindi il buco non può essere usato per creare passaggi da attraversare. Ogni creatura all'interno di un *buco portatile* aperto può uscirne arrampicandosi sulle sue pareti.

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per chiudere il *buco portatile* afferrandone i lembi e ripiegandoli. In questo modo, il buco si chiude e tutti gli oggetti e le creature al suo interno restano nello spazio extradimensionale. A prescindere dal suo contenuto, il buco ha un peso irrilevante.

Se il buco è ripiegato, una creatura all'interno del suo spazio extradimensionale può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 10. In caso di successo, la creatura riesce a uscire e compare entro 1,5 metri dal *buco portatile*. Un *buco portatile* contiene una quantità d'aria sufficiente per 1 ora, da dividere per il numero di creature che respirano al suo interno.

Collocare un *buco portatile* all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da uno *zainetto pratico*, da una *borsa conservante* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro 3 metri dal portale e senza copertura totale vengono attirate al suo interno e depositate in un luogo casuale del Piano Astrale; dopodiché, il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Campana dell'apertura

Oggetto meraviglioso, raro

Questo tubo cavo di metallo è lungo circa 30 centimetri e pesa 0,5 chilogrammi. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per colpire la campana e lanciare l'incantesimo *scassinare*. Il consueto suono dell'incantesimo di qualcuno che bussa è sostituito dal suono chiaro e squillante dello scampanello, udibile fino a 90 metri.

La campana può essere utilizzata 10 volte. Dopo il decimo uso, si crepa e diventa inutilizzabile.

Candela dell'invocazione

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa, il che richiede un'azione di Magia. La candela può ardere per 4 ore, dopodiché viene distrutta. Il personaggio può spegnerla prima che si esaurisca per usarla successivamente. Il tempo di utilizzo va sottratto in frazioni da 1 minuto dal tempo totale per cui la candela può ardere.

Mentre è acceso, l'oggetto proietta luce fioca entro un raggio di 9 metri. Mentre il personaggio si trova all'interno di quel raggio, dispone di vantaggio alle prove con d20. Inoltre, un chierico o un druido all'interno della luce possono lanciare incantesimi di 1° livello che hanno preparato senza spendere slot incantesimo.

In alternativa, quando un personaggio accende la candela per la prima volta, può usarla per lanciare l'incantesimo *portale*. In questo modo, la candela viene distrutta. Il portale generato dall'incantesimo conduce a un Piano Esterno determinato dal GM o deciso tirando sulla tabella seguente.

Id100	Piano Esterno	Id100	Piano Esterno
01–05	Abisso	52–56	Gehenna
06–10	Acheronte	57–61	Limbo
11–15	Ade	62–69	Mechanus
16–22	Arborea	70–77	Monte Celestia
23–30	Arcadia	78–82	Nove Inferi
31–38	Bytopia	83–87	Pandemonium
39–43	Carceri	88–95	Terre Bestiali
44–51	Elysium	96–00	Ysgard

Cappa del saltimbanco

Oggetto meraviglioso, raro

Questa cappa emana un leggero odore di zolfo. Finché il personaggio la indossa, può usarla per lanciare *porta dimensionale* come azione di Magia. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Quando il personaggio si teletrasporta con questo incantesimo, si lascia dietro una nuvola di fumo. Il fumo rende leggermente oscurato lo spazio lasciato dal personaggio fino alla fine del suo turno successivo.

Cappello dei molti incantesimi

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia con un mago)

Questo cappello a punta ha le seguenti proprietà:

Focus da incantatore. Quando il personaggio ha il cappello con sé, può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago. Ogni incantesimo lanciato con il cappello ottiene una

componente somatica speciale: l'incantatore deve infilare una mano dentro il cappello e "tirare" fuori l'incantesimo.

Incantesimo sconosciuto. Quando il personaggio ha il cappello con sé, può tentare di lanciare un incantesimo che non conosce di un livello superiore al 1°. L'incantesimo deve essere presente nella lista degli incantesimi del mago, deve essere di un livello tale da poter essere lanciato dall'incantatore e non può avere componenti materiali che costino più di 1.000 mo. Una volta deciso l'incantesimo, il personaggio deve spendere uno slot incantesimo del livello dell'incantesimo. Dopodiché, per determinare se può lanciarlo, il personaggio effettua una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 più il livello dell'incantesimo. Se la supera, l'incantesimo viene lanciato con il suo normale tempo di lancio e il personaggio non può utilizzare nuovamente questa proprietà fino al termine di un riposo breve o lungo. Se invece fallisce, non riesce a lanciare l'incantesimo e si verifica un effetto casuale determinato da un tiro sulla seguente tabella.

Ogni incantesimo lanciato dal cappello utilizza la propria CD del tiro salvezza sull'incantesimo e il suo bonus di attacco.

Id100 Effetto

01–50 Il personaggio può lanciare un incantesimo casuale tirando un Id10: con 1, *allucinazione di forza*; con 2, *folata di vento*; con 3, *fulmine*; con 4, *ingrandire/ridurre* (l'effetto ingrandire); con 5, *ingrandire/ridurre* (l'effetto ridurre); con 6, *invisibilità* (lanciato su se stesso); con 7, *luminescenza*; con 8, *metamorfosi*; con 9, *nube maleodorante*; con 10, *palla di fuoco*.

51–55 Il personaggio è stordito fino al termine del suo turno successivo, credendo che sia successo qualcosa di fantastico.

56–60 Uno sciame innocuo di farfalle riempie un cubo con spigolo di 3 metri situato entro 9 metri dal personaggio. Lo sciame si disperde dopo 1 minuto.

61–65 Il personaggio tira fuori dal cappello un oggetto non magico. L'oggetto viene determinato con il tiro di un Id4: con 1, una fiala di acido; con 2, un'ampolla di fuoco dell'alchimista; con 3, un piede di porco; con 4, una torcia accesa.

66–70 Il personaggio soffre di "mal di magia" ed è avvelenato per 1 ora.

71–75 Il personaggio è pietrificato fino al termine del suo turno successivo.

Id100 Effetto

76–80 Il personaggio tira fuori dal cappello un oggetto non magico. L'oggetto viene determinato con il tiro di un Id4: con 1, un pugnale; con 2, una corda con un rampino legato a un'estremità; con 3, un sacchetto di triboli; con 4, una gemma del valore di 50 mo.

81–85 Una creatura compare in uno spazio libero il più vicino possibile al personaggio. Non è sotto il controllo di quest'ultimo e si comporta come farebbe normalmente, scomparendo dopo 1 ora o quando scende a 0 punti ferita. La creatura viene determinata con il tiro di un Id4: con 1, un **cammello**; con 2, un **elefante**; con 3, un **mulo**; con 4, un **serpente stritolatore**.

86–90 Uno **sciame di pipistrelli** ostile esce fuori dal cappello, occupa lo spazio del personaggio e lo attacca.

91–95 Si apre un portale verticale a doppio senso con diametro di 3 metri che conduce a un altro piano di esistenza in uno spazio libero entro 9 metri dal personaggio e resta aperto fino al termine del suo turno successivo. Sta al GM decidere dove conduce.

96–00 Il personaggio tira fuori un oggetto magico dal cappello. La rarità dell'oggetto viene determinata con il tiro di un Id6: con un risultato nell'intervallo 1–3, comune; con 4–5, non comune; con 6, raro. Il GM sceglie l'oggetto, che scompare dopo 1 ora se non viene consumato o distrutto prima.

Cappello del camuffamento

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa questo cappello, può lanciare l'incantesimo *camuffare se stesso*. L'incantesimo termina se il cappello viene rimosso.

Caraffa dell'acqua eterna

Oggetto meraviglioso, non comune

Quando si scuote quest'ampolla chiusa da un tappo di sughero, si sente uno sciabordio, come se contenesse dell'acqua. La caraffa pesa 1 chilogrammo.

Come azione di Magia, il personaggio può rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre possibili parole d'ordine, nel qual caso dalla caraffa esce una certa quantità di acqua potabile o salata (a scelta del personaggio). L'acqua smette di uscire all'inizio del turno successivo del personaggio. Il personaggio sceglie fra le seguenti parole d'ordine:

Schizzo. La caraffa produce 4 litri d'acqua.

Fontana. La caraffa produce 20 litri d'acqua.

Geyser. La caraffa produce 120 litri d'acqua che zampilla in una linea lunga 9 metri e larga 30 centimetri. Se il personaggio sta tenendo in mano la caraffa, può dirigere il getto d'acqua in una direzione specifica (nessuna azione richiesta). Una creatura a scelta del personaggio lungo la linea deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13 o subire 1d4 danni contundenti e cadere prona. In alternativa, il personaggio può dirigere il getto contro un oggetto nella traiettoria che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 chilogrammi. L'oggetto viene ribaltato dal geyser.

Cintura della forza dei giganti

Oggetto meraviglioso, rarità variabile (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa cintura, la sua Forza cambia in un determinato punteggio conferito dalla cintura, come determinato dal tipo di gigante (vedi la tabella sottostante). Se il punteggio di Forza del personaggio senza cintura è pari o superiore a quello conferito dall'oggetto, non ha alcun effetto.

Cintura	For.	Rarità
Cintura della forza dei giganti (delle colline)	21	Rara
Cintura della forza dei giganti (del gelo o delle pietre)	23	Molto rara
Cintura della forza dei giganti (del fuoco)	25	Molto rara
Cintura della forza dei giganti (delle nuvole)	27	Leggendaria
Cintura della forza dei giganti (delle tempeste)	29	Leggendaria

Cintura nanica

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questa cintura riceve i seguenti benefici:

Amico dei nani. Dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per interagire con i nani e i duergar.

Nanico. Impara il nanico.

Robustezza. Il suo punteggio di Costituzione aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Inoltre, dopo che il personaggio che indossa la cintura è entrato in sintonia con essa, ogni mattina all'alba c'è una probabilità del 50% che gli spuntino barba e baffi, premesso che il suo corpo possa svilupparli, o che la sua barba cresca se ne ha già una.

Se non è un nano o un duergar, ottiene i seguenti benefici aggiuntivi finché indossa la cintura:

Resilienza. Ha resistenza ai danni da veleno.

Dispone di vantaggio sui tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione avvelenato su se stesso.

Scurovisione. Ha scurovisione fino a un raggio di 18 metri.

Colla meravigliosa

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sostanza viscosa e lattiginosa può creare un legame adesivo permanente tra due oggetti qualsiasi. Deve essere custodita in un barattolo o in un'ampolla al cui interno sia stato spalmato dell'*olio della scivolosità*. Quando viene trovato, il contenitore contiene $(1d6 + 1) \times 30$ grammi di colla.

Una quantità di colla pari a 30 grammi può coprire una superficie quadrata con lato di 30 centimetri. Per applicare 30 grammi di *colla meravigliosa* è necessaria un'azione di Utilizzo; la colla avrà effetto dopo 1 minuto. Il legame così creatosi può essere spezzato solamente con un'applicazione di *solvente universale* o di *olio della forma eterea*, o tramite un incantesimo *desiderio*.

Collana dell'adattamento

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa questa collana, può respirare normalmente in qualsiasi ambiente ed effettua con vantaggio i tiri salvezza necessari per evitare o porre fine alla condizione avvelenato.

Collana delle palle di fuoco

Oggetto meraviglioso, raro

Da questa collana pendono $1d6 + 3$ perle. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per staccare una perla e lanciarla entro 18 metri di distanza. Una volta raggiunta la fine della sua traiettoria, la perla esplode in una *palla di fuoco* di 3° livello (CD del tiro salvezza 15).

Con un'unica azione, è possibile lanciare più perle o perfino l'intera collana. In tal caso, il danno della *palla di fuoco* aumenta di 1d6 per ogni perla dopo la prima (massimo 12d6).

Collana del rosario

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un chierico, druido o paladino)

Questa collana ha $1d4 + 2$ perle magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio, oltre a molte perle non magiche fatte di ambra, diaspro, citrino, corallo, giada, perla o quarzo. Se una perla magica viene rimossa dalla collana, perde la sua magia.

Esistono sei tipi di perline magiche. La loro tipologia è a discrezione del GM o determinata casualmente tirando sulla tabella sottostante. La collana può includere più perle dello stesso tipo. Per usarne una, il personaggio deve indossare la collana. Ogni perla contiene un incantesimo che il personaggio può lanciare come azione bonus (usando la sua CD del tiro salvezza sull'incantesimo, quando è richiesto un tiro salvezza). Una volta lanciato l'incantesimo di una perla magica, quella perla non può più essere usata fino all'alba successiva.

Id20	Perla	Incantesimo
1-4	Perla del favore	<i>Ristorare superiore</i>
5	Perla del richiamo	<i>Guardiano della fede</i>
6-11	Perla della benedizione	<i>Benedizione</i>
12	Perla della camminata nel vento	<i>Camminare nel vento</i>
13-18	Perla della guarigione	<i>Cura ferite (versione di 2° livello)</i>
19-20	Perla della punizione	<i>Punizione splendente</i>

Corazza di scaglie di drago

Armatura (corazza a scaglie), molto rara (richiede sintonia)

La *corazza di scaglie di drago* è ricavata dalle scaglie di un tipo di drago. A volte i draghi raccolgono le loro scaglie cadute e ne fanno dono a qualcuno. Altre volte i cacciatori conservano le pelli dei draghi uccisi. In entrambi i casi, la *corazza di scaglie di drago* è un oggetto estremamente pregiato.

Quando indossa quest'armatura, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura, vantaggio ai tiri salvezza contro il soffio dei draghi e resistenza a un tipo di danno determinato dal tipo di scaglie da cui è composta l'armatura (vedi la relativa tabella).

Con un'azione, il personaggio può inoltre concentrare i suoi sensi come azione di Magia e percepire la distanza e la direzione del drago più vicino dello stesso tipo dell'armatura, entro un raggio di 45 chilometri. Questa azione non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Drago	Resistenza	Drago	Resistenza
Argento	Freddo	Oro	Fuoco
Bianco	Freddo	Ottone	Fuoco
Blu	Fulmine	Rame	Acido
Bronzo	Fulmine	Rosso	Fuoco
Nero	Acido	Verde	Veleno

Corda intralciante

Oggetto meraviglioso, raro

Questa corda è lunga 9 metri. Se il personaggio impugna un'estremità della corda, può effettuare un'azione di Magia per ordinare all'altro capo di guizzare in avanti e intralciare una creatura situata entro 6 metri dal personaggio e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve quindi superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti sarà trattenuto. Il personaggio può liberare il bersaglio lasciando la sua estremità della corda (facendo sì che la corda si attorcigli nello spazio occupato dal bersaglio) o ripetendo l'ordine con un'azione bonus (facendo attorcigliare la corda intorno alla mano del personaggio).

Un bersaglio trattenuto dalla corda può effettuare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15 (a sua scelta) con un'azione. In caso di successo, il bersaglio non è più trattenuto dalla corda. Se il personaggio la sta ancora tenendo quando il bersaglio si libera, può usare una reazione per ordinare alla corda di attorcigliarsi intorno alla sua mano, altrimenti si attorciglierà nello spazio occupato dal bersaglio.

La corda ha CA 20, 20 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti, purché le rimanga almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, viene distrutta.

Corda per scalare

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa corda lunga 18 metri può sostenere fino a 1.500 chilogrammi di carico. Mentre impugna un'estremità della corda, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per ordinare all'altro capo di animarsi e muoversi verso una destinazione a sua scelta entro la lunghezza della corda stessa. L'estremità si muove di 3 metri durante il turno in cui il personaggio impartisce l'ordine e di 3 metri all'inizio di ogni suo turno successivo, finché non raggiunge la destinazione o il personaggio non le ordina di fermarsi. Il personaggio può anche ordinare alla corda di legarsi saldamente a un oggetto o di sciogliersi, annodarsi o sciogliere i nodi, oppure di arrotolarsi per essere trasportata.

Se il personaggio le ordina di annodarsi, lungo la corda compare una serie di grandi nodi a distanza di 30 centimetri l'uno dall'altro. Quando è annodata, la corda si accorcia fino a una lunghezza di 15 metri e conferisce vantaggio alle prove effettuate per utilizzarla.

La corda ha CA 20, 20 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti, purché le rimanga almeno 1 punto

ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, viene distrutta.

Corno della distruzione

Oggetto meraviglioso, raro

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per soffiare dentro il corno, il quale emette un boato rombante in un cono di 9 metri udibile fino a 180 metri. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, subisce 5d8 danni da tuono ed è assordata per un minuto. Se passa il tiro salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni. Gli oggetti di vetro o cristallo nel cono che non sono indossati o trasportati subiscono 10d8 danni da tuono.

Ogni volta che viene usata la magia del corno esiste una probabilità del 20% che esploda. L'esplosione infligge 10d6 danni da forza a chi lo suona e distrugge il corno.

Corno del Valhalla

Oggetto meraviglioso, raro (argento o ottone), molto raro (bronzo) o leggendario (ferro)

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per suonare questo corno. Come risposta, spiriti guerrieri del piano di Ysgard compaiono in spazi liberi entro 18 metri dal personaggio. Ogni spirito utilizza la scheda delle statistiche di un **berserker** e fa ritorno a Ysgard dopo 1 ora o quando scende a 0 punti ferita. Gli spiriti hanno l'aspetto di guerrieri vivi e vegeti e sono immuni alle condizioni affascinamento e spaventamento. Una volta usato, il corno non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 7 giorni.

Sono noti quattro tipi di *corno del Valhalla*, ognuno fatto di un metallo diverso. Il tipo di corno determina il numero di spiriti richiamati e i requisiti per il suo uso. Il GM sceglie il tipo o lo determina in modo casuale tirando sulla seguente tabella.

Se il personaggio suona il corno senza soddisfare i requisiti, gli spiriti richiamati lo attaccano. In caso contrario, sono amichevoli nei suoi confronti e in quelli dei suoi alleati e obbediscono ai suoi ordini.

IdI00	Tipo di corno	Spiriti	Requisiti
01-40	Argento	2	Nessuno
41-75	Ottone	3	Competenza in tutte le armi semplici
76-90	Bronzo	4	Competenza in tutte le armature medie
91-00	Ferro	5	Competenza in tutte le armi da guerra

Cubo dei portali

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo cubo ha uno spigolo di 7,5 centimetri e irradia un'energia magica palpabile. Ognuna delle sei facce è collegata a un piano di esistenza diverso, uno dei quali è il Piano Materiale. I piani a cui sono collegate le altre facce sono determinati dal GM.

Questo cubo ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per spendere 1 carica del cubo e lanciare uno dei seguenti incantesimi con l'oggetto.

Portale. Premendo una faccia del cubo, il personaggio lancia l'incantesimo *portale*, aprendo un portale sul piano di esistenza collegato a quella faccia.

Spostamento planare. Premendo due volte una faccia del cubo, il personaggio lancia l'incantesimo *spostamento planare* e trasporta i bersagli sul piano di esistenza collegato a quella faccia.

Cubo di forza

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo cubo ha uno spigolo di circa 2,5 centimetri. Su ogni faccia è raffigurato un simbolo diverso. Il personaggio può premere una di queste facce, consumare il numero di cariche che richiede e quindi lanciare l'incantesimo ad essa associato (CD del tiro salvezza 17), come indicato nella tabella *Facce del cubo di forza*.

Inizialmente il cubo ha 10 cariche e recupera 1d6 cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Facce del cubo di forza

Incantesimo	Costo in cariche
<i>Armatura magica</i>	1
<i>Capanna</i>	3
<i>Muro di forza</i>	5
<i>Santuario privato</i>	4
<i>Scudo</i>	1
<i>Sfera elastica</i>	4

Diadema incandescente

Oggetto meraviglioso, non comune

Indossando questo diadema, il personaggio può lanciare un incantesimo *raggio rovente* (+5 per colpire). L'oggetto non può lanciare di nuovo questo incantesimo fino all'alba successiva.

Difensiva

Arma (qualsiasi arma da mischia), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

La prima volta in ogni suo turno in cui attacca con quest'arma, il personaggio può trasferire tutto il bonus dell'arma o parte di esso alla propria Classe Armatura. Potrebbe, per esempio, ridurre il bonus ai tiri per colpire e a quelli per i danni a +1 e ottenere un bonus di +2 alla CA. I bonus modificati restano in vigore fino all'inizio del turno successivo del personaggio, che deve però impugnare l'arma per ottenere il bonus alla CA.

Elisir della salute

Pozione, rara

Il personaggio che beve questa pozione guarisce da tutti i contagi magici. In più, queste condizioni terminano su di esso: Accecato, assordato, paralizzato e avvelenato.

Il liquido rosso chiaro presenta minuscole bollicine di luce.

Elmo della comprensione dei linguaggi

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre il personaggio indossa l'elmo, può lanciare un incantesimo *comprensione dei linguaggi* da esso.

Elmo della luminosità

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

In questo elmo sono stati incastonati 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali. Se staccate dall'elmo, le gemme si riducono in polvere. Quando tutte le gemme sono state rimosse o distrutte, l'elmo perde la sua magia.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici mentre indossa l'elmo:

Fiamme dell'opale di fuoco. Finché rimane incastonato almeno un'opale di fuoco, il personaggio può compiere un'azione di Magia per generare fiamme dall'arma che impugna. Le fiamme proiettano luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. Non danneggiano né il personaggio, né l'arma. Quando il personaggio colpisce con un attacco sferrato con l'arma fiammeggiante, infligge al bersaglio 1d6 danni da fuoco extra. Le fiamme durano finché il personaggio non effettua un'azione bonus per spegnerle o finché non lascia cadere o ripone l'arma.

Incantesimi. Il personaggio può lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 18), utilizzando come componente una delle gemme dell'elmo del tipo specificato: *luce diurna* (opale), *muro di fuoco* (rubino), *palla di fuoco* (opale di fuoco) o *spruzzo prismatico* (diamante). Non appena lanciato l'incantesimo, la gemma viene distrutta e scompare dall'elmo.

Luce del diamante. Finché ha almeno un diamante, l'elmo crea un'emanazione di 9 metri. Quando almeno un non morto si trova in quell'area, l'emanazione si riempie di luce fioca. Ogni non

morto che inizia il suo turno in quell'area subisce 1d6 danni radiosi.

Resistenza del rubino. Finché rimane incastonato almeno un rubino, il personaggio ottiene resistenza ai danni da fuoco.

Subire danni da fuoco. Il personaggio tira 1d20 se indossa l'elmo e subisce danni da fuoco per avere fallito un tiro salvezza contro un incantesimo. Se ottiene come risultato 1, le gemme rimaste sull'elmo irradiano raggi di luce e l'oggetto viene distrutto. Ogni creatura situata entro 18 metri dall'emanazione generata dal personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, altrimenti viene colpita da un raggio e subisce un ammontare di danni radiosi pari al numero di gemme rimaste sull'elmo.

Elmo della telepatia

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questo elmo, ha telepatia fino a 9 metri e può lanciare *individuazione dei pensieri* o *suggestione* (CD del tiro salvezza 13) da esso. Una volta lanciato un incantesimo dall'elmo, questo non può essere lanciato nuovamente fino all'alba successiva.

Elmo del teletrasporto

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo elmo ha 3 cariche. Il personaggio che lo indossa può consumare 1 carica per lanciare *teletrasporto* da esso. L'elmo recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Faretra efficiente

Oggetto meraviglioso, non comune

Ognuno dei tre scomparti di questa faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che le consente di contenere numerosi oggetti senza mai pesare più di 1 chilogrammo. Lo scomparto più corto può contenere fino a 60 frecce, quadrelli o oggetti simili. Quello medio può contenere fino a 18 giavellotti o oggetti simili. Quello più lungo contiene fino a 6 oggetti lunghi come archi, bastoni ferrati o lance.

Il personaggio può estrarre un qualsiasi oggetto qui contenuto come se fosse una normale faretra o fodero.

Fasce metalliche

Oggetto meraviglioso, raro

Questa sfera di metallo arrugginito ha un diametro di 7,5 centimetri e pesa 0,5 chilogrammi. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per lanciarla contro una creatura di taglia Enorme o inferiore che è in grado di vedere entro 18 metri da sé. Mentre sfreccia in aria, la sfera si apre rivelando un groviglio di fasce metalliche.

Il personaggio effettua un tiro per colpire a distanza con un bonus di attacco pari al suo modificatore di Destrezza più il suo bonus di competenza. Se va a segno, il bersaglio è trattenuto finché il personaggio non usa un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine in grado di liberarlo. Se lo fa, o se l'attacco manca il bersaglio, le fasce si ritraggono e tornano a formare la sfera originale.

Una creatura, inclusa quella trattenuta, in grado di toccare le fasce può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 20 per spezzare le fasce metalliche. In caso di successo, l'oggetto viene distrutto e la creatura trattenuta si libera. Se la prova fallisce, ogni ulteriore tentativo effettuato dalla stessa creatura fallisce automaticamente finché non sono trascorse 24 ore.

Una volta usate, le fasce non possono essere riutilizzate fino all'alba successiva.

Fascia dell'intelletto

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa fascia, il suo punteggio di Intelligenza è pari a 19. Se il suo punteggio di Intelligenza è già pari o superiore a 19, l'oggetto non ha alcun effetto.

Fermaglio dello scudo

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando indossa questo fermaglio, il personaggio ottiene resistenza ai danni da forza ed è immune ai danni inflitti dall'incantesimo *dardo incantato*.

Ferri della velocità

Oggetto meraviglioso, raro

Questi ferri da cavallo si presentano in gruppi di quattro. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per toccare lo zoccolo di un cavallo o di una creatura simile con uno dei ferri; a quel punto, il ferro si attacca allo zoccolo. Anche la rimozione di un ferro di cavallo richiede un'azione di Magia.

Quando tutti e quattro i ferri sono attaccati alla stessa creatura, la sua velocità aumenta di 9 metri.

Ferri dello zefiro

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questi ferri da cavallo si presentano in gruppi di quattro. Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per toccare lo zoccolo di un cavallo o di una creatura simile con uno dei ferri; a quel punto, il ferro si attacca allo zoccolo. Anche la rimozione di un ferro di cavallo richiede un'azione di Magia.

Quando vengono applicati tutti e quattro agli zoccoli di un cavallo o di una creatura simile, permettono a tale creatura di muoversi normalmente fluttuando a 10 centimetri dalla superficie su cui si trova. Grazie a questo effetto la creatura può stazionare o muoversi su superfici non solide o instabili, come l'acqua o la lava. La creatura non lascia tracce

e ignora il terreno difficile. Inoltre, la creatura può viaggiare per un massimo di 12 ore al giorno senza ottenere livelli di indebolimento a causa del viaggio prolungato.

Filtro d'amore

Pozione, non comune

La prossima volta che il personaggio vede una creatura entro 10 minuti dal momento in cui ha bevuto il filtro, diventa affascinato da essa per 1 ora.

Questo liquido rosato ed effervescente contiene una bolla a forma di cuore alquanto difficile da individuare.

Flauto dei topi

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio ha con sé questo flauto, i topi normali e giganti sono indifferenti nei suoi confronti e non lo attaccano, a meno che egli non li minacci o li ferisca.

Questo flauto ha 3 cariche e ne recupera 1d3 all'alba di ogni giorno. Se il personaggio lo suona effettuando un'azione di Magia, può usare un'azione bonus per consumare da 1 a 3 cariche e richiamare uno **sciame di topi** per ogni carica consumata, purché entro un raggio di 750 metri ci siano topi a sufficienza (sarà il GM a determinarlo). Se non ci sono abbastanza topi per formare uno sciame, la carica viene sprecata. Gli sciami così chiamati si muovono verso la musica seguendo il percorso più breve disponibile, ma sotto ogni altro aspetto non sono sotto il controllo del personaggio.

Se il personaggio suona il flauto ed entro 9 metri da lui giunge uno **sciame di topi** che non è sotto il controllo di altre creature, quest'ultimo deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. In caso di successo, lo sciame si comporta come di consueto e non può essere controllato dalla musica del flauto per 24 ore. In caso di fallimento, lo sciame è controllato dalla musica del flauto e diventa amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi alleati finché questo continua a suonare ogni round effettuando un'azione di Magia. Uno sciame amichevole obbedisce ai comandi del personaggio. Se il personaggio non impartisce alcun comando allo sciame amichevole, questo si difende, ma non effettua altre azioni. Se uno sciame amichevole inizia il suo turno a più di 9 metri dal personaggio, il controllo che egli esercita su di esso si interrompe: lo sciame torna a comportarsi secondo la sua natura e non può essere soggetto all'influsso della musica del flauto per le 24 ore successive.

Flauto incantatore

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo flauto ha 3 cariche e ne recupera 1d3 all'alba di ogni giorno. Il personaggio può effettuare

un'azione di Magia per suonarlo e consumare 1 carica per creare una melodia strana e ipnotica. Ogni creatura a scelta del personaggio situata entro 9 metri da sé deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti sarà spaventata per 1 minuto. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, lo ripete alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, pone fine all'effetto su di sé. Una creatura che supera il tiro salvezza diventa immune all'effetto del flauto per 24 ore.

Fortezza istantanea

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per posare a terra questa statuetta adamantina grande 2,5 centimetri, usando la sua parola d'ordine per farla crescere rapidamente in una torre adamantina quadrata. Ripetendo la parola d'ordine, la torre torna alla forma di statuetta, ma solo se la torre è vuota. Ogni creatura nell'area in cui compare la torre viene spinta in uno spazio libero all'esterno ma vicino alla torre. Anche gli oggetti presenti nell'area che non vengono indossati o trasportati vengono spinti dalla torre.

La torre è lunga 6 metri di lato, alta 9 metri e fornita di feritoie su tutti i lati e di un parapetto sulla sommità. All'interno è divisa in due piani, collegati da una scala a pioli, una scalinata o una rampa (a scelta del personaggio). Questa scala o rampa termina sotto una botola che conduce al tetto. Al momento della creazione, nella torre si trova una sola porta al livello del suolo sul lato rivolto verso il personaggio. La porta si apre solo su ordine del personaggio, che può pronunciare tale ordine come azione bonus. La torre è immune all'incantesimo *scassinare* e a magie simili.

La magia impedisce alla torre di ribaltarsi. Il tetto, la porta e le mura hanno: CA 20, 100 PF, immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti, tranne quelli inflitti da equipaggiamento d'assedio, e resistenza a tutti gli altri tipi di danno. Il rimpicciolimento della torre in forma di statuetta non ripara i danni che ha sostenuto. La torre può infatti essere riparata solo tramite un incantesimo *desiderio* (quest'uso dell'incantesimo conta come riproduzione di un incantesimo di 8° livello o inferiore). Ogni lancio dell'incantesimo *desiderio* fa sì che la torre recuperi tutti i suoi punti ferita.

Gemma della luminosità

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo prisma ha 50 cariche. Quando il personaggio lo tiene in mano, può compiere un'azione di Magia e usare una delle sue tre parole d'ordine per generare uno degli effetti seguenti:

Prima parola d'ordine. La gemma emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Questo effetto non fa consumare cariche e dura finché il personaggio non usa un'azione bonus per ripetere la parola d'ordine o finché non usa un'altra funzione della gemma.

Seconda parola d'ordine. Il personaggio consuma 1 carica della gemma e fa sì che quest'ultima proietti un raggio di luce scintillante contro una creatura situata entro 18 metri dal personaggio e che egli è in grado di vedere. La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti sarà accecata per 1 minuto. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Terza parola d'ordine. Il personaggio consuma 5 cariche e fa sì che la gemma emetta una luce intensa in un cono di 9 metri. Ogni creatura situata nel cono effettua un tiro salvezza come se fosse stata colpita dal raggio di luce creato dalla seconda parola d'ordine.

Quando tutte le cariche sono state utilizzate, la gemma diventa un gioiello non magico del valore di 50 mo.

Gemma della visione

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa gemma ha 3 cariche. Il personaggio può consumare 1 carica come azione di Magia. Per i 10 minuti successivi, guardando attraverso la gemma il personaggio ottiene vista pura entro un raggio di 36 metri.

La gemma recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Gemma elementale

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa gemma contiene un frammento di energia elementale. Quando si effettua un'azione di Utilizzo per rompere la gemma, viene richiamato un elementale (vedere "Mostri" per la sua scheda delle statistiche) e la gemma cessa di essere magica. La creatura compare in uno spazio libero il più vicino possibile alla gemma rotta, capisce la lingua del personaggio, obbedisce ai suoi ordini e svolge il suo turno subito dopo quello del personaggio con il suo punteggio di iniziativa. L'elementale scompare dopo 1 ora, quando muore o quando viene congedato come azione bonus. Il tipo di gemma determina il tipo di elementale, come indicato nella tabella seguente.

Gemma	Elementale richiamato
Corindone rosso	Elementale del fuoco
Diamante giallo	Elementale della terra
Smeraldo	Elementale dell'acqua
Zaffiro blu	Elementale dell'aria

Giacco di maglia elfico

Armatura (cotta di maglia o giaco di maglia), rara

Quando il personaggio indossa quest'armatura, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura. Inoltre, è considerato competente in questa armatura anche se non ha competenza nelle armature medie o pesanti.

Giavellotto del fulmine

Arma (giavellotto), non comune

Ogni volta che il personaggio effettua un tiro per colpire con quest'arma magica e colpisce, può far sì che infligga danni da fulmine anziché danni perforanti.

Fulmine. Quando il personaggio scaglia quest'arma contro un bersaglio a non più di 36 metri da sé, può evitare di effettuare un tiro per colpire a distanza e trasformare l'arma in un fulmine, formando una linea larga 1,5 metri tra lui e la creatura colpita. Il bersaglio e ogni creatura lungo la linea (a eccezione del personaggio) effettuano un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se falliscono, subiscono 4d6 danni da fulmine, mentre se lo superano subiscono la metà di quei danni. Subito dopo aver colpito, l'arma riappare in mano al personaggio. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Guanti catturaproiettili

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Se il personaggio viene colpito con un tiro per colpire effettuato con un'arma a distanza o da lancio mentre indossa questi guanti, può usare una reazione per ridurre i danni di 1d10 più il suo modificatore di Destrezza se ha una mano libera. Se riduce i danni a 0, può afferrare l'arma o la munizione, purché si tratti di un oggetto abbastanza piccolo da essere tenuto in mano.

Guanti del nuotare e scalare

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questi guanti ha una velocità di nuoto e una velocità di scalata pari alla propria velocità e ottiene un bonus di +5 alle prove di Forza (Atletica) effettuate per arrampicarsi o nuotare.

Guanti del potere orchesco

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questi guanti, il suo punteggio di Forza è pari a 19. I guanti non hanno alcun effetto se il suo punteggio di Forza è già pari o superiore a 19.

Guanti ladreschi

Oggetto meraviglioso, non comune

Questi guanti sono impercettibili quando vengono indossati. Il personaggio che li indossa ottiene un bonus di +5 alle prove di Destrezza (Rapidità di mano).

Incensiere del controllo degli elementali dell'aria

Oggetto meraviglioso, raro

Facendo oscillare dolcemente questo incensiere, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per richiamare un **elementale dell'aria**. L'elementale compare in uno spazio libero il più vicino possibile all'incensiere, capisce la lingua del personaggio, obbedisce ai suoi ordini e svolge il suo turno subito dopo quello del personaggio con il suo punteggio di iniziativa. L'elementale scompare dopo 1 ora, quando muore o quando viene congedato come azione bonus. L'incensiere non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Lama della fortuna

Arma (falcetto, falcione, scimitarra, spada corta, spada lunga, spadone o stocco), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e a quelli per i danni effettuati con quest'arma magica. Finché porta l'arma sulla sua persona, ottiene anche un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Desiderio. L'arma ha 1d3 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può consumare 1 carica e usarla per lanciare *desiderio*. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Quando finisce le cariche, l'arma perde tale proprietà.

Fortuna. Se non è incapacitato e ha l'arma con sé, il personaggio può appellarsi alla fortuna dell'arma (nessuna azione richiesta) per ripetere una prova con d20 fallita. Deve usare il risultato del secondo tiro. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Lama del sole

Arma (spada lunga), rara (richiede sintonia)

Quest'oggetto sembra l'elsa di una spada.

Lama radiosa. Mentre il personaggio impugna l'elsa, può far comparire (o scomparire) una lama di pura energia radiosa usando un'azione bonus. Finché la lama è presente, questa spada magica funziona come una spada lunga con la proprietà accurata. Se il personaggio è competente nelle spade corte o lunghe, lo è anche nell'uso della *lama del sole*.

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma, che infligge danni radiosi anziché taglienti. Quando

l'arma colpisce un non morto, il bersaglio subisce 1d8 danni radiosi extra.

Luce del sole. La lama luminosa di questa spada proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri. La luce è considerata luce solare. Finché la lama permane, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per ampliare o ridurre il raggio della luce intensa e fioca di 1,5 metri per ognuna, fino a un massimo di 9 metri o un minimo di 3 metri per ognuna.

Lanterna della rivelazione

Oggetto meraviglioso, non comune

Quando è accesa, questa lanterna schermabile arde per 6 ore con 0,5 litri d'olio, proiettando luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Quando si trovano nell'area di luce intensa della lanterna, le creature e gli oggetti invisibili diventano visibili. Il personaggio può effettuare un'azione di Utilizzo per schermare la lanterna, riducendo la luce proiettata a luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Lenti dell'aquila

Oggetto meraviglioso, non comune

Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi di chi le indossa. Quando il personaggio le indossa, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. In condizioni di visibilità ottimale, può discernere i dettagli di creature e oggetti di almeno 60 centimetri di diametro anche da lunghissime distanze.

Lenti della visione dettagliata

Oggetto meraviglioso, non comune

Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi di chi le indossa. Mentre le indossa, il personaggio ha una vista assai migliore del normale in un raggio di 30 centimetri, ottenendo scurovisione in quel raggio e vantaggio alle prove di Intelligenza (Indagare) effettuate per esaminare qualcosa entro quella distanza.

Lenti dello charme

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi di chi le indossa. Possiedono 3 cariche. Mentre il personaggio le indossa, può consumare 1 o più cariche per lanciare un incantesimo *charme su persone* (CD del tiro salvezza 13). Consumando 1 carica, il personaggio lancia la versione di 1° livello dell'incantesimo. Può aumentare il livello dell'incantesimo di 1 per ogni carica aggiuntiva consumata. Le lenti recuperano tutte le cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Lingua di fiamme

Arma (qualsiasi arma da mischia), rara (richiede sintonia)

Mentre il personaggio impugna quest'arma magica, può compiere un'azione bonus e usare una parola d'ordine per sprigionare le fiamme che avvolgono la parte dell'arma che infligge danni. Le fiamme proiettano luce intensa in un raggio di 12 metri e luce fioca per altri 12 metri. Quando la lama è in fiamme, infligge 2d6 danni da fuoco extra se il colpo va a segno. Le fiamme durano finché il personaggio non compie un'azione bonus per impartire nuovamente l'ordine o finché non lascia cadere, ripone o rinfodera l'arma.

Manette dimensionali

Oggetto meraviglioso, raro

Il personaggio può compiere un'azione di Utilizzo per mettere queste manette a una creatura incapacitata. Le manette si adattano alle creature di taglia Piccola, Media o Grande. Inoltre, impediscono alla creatura ammanettata di usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, inclusi il teletrasporto e il viaggio su un diverso piano di esistenza. Non le impediscono però di attraversare un portale interdimensionale.

Il personaggio e qualsiasi creatura da lui designata al momento della chiusura delle manette possono usare un'azione di Utilizzo per rimuoverle. Una volta ogni 30 giorni, la creatura ammanettata può effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 30. In caso di successo, la creatura si libera e distrugge le manette.

Mantello della manta

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo mantello può respirare sott'acqua e ottiene una velocità di nuoto pari a 18 metri.

Mantello della protezione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo mantello riceve un bonus di +1 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza.

Mantello dell'aracnide

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questo raffinato indumento di seta nera è intessuto con sottilissimi fili argentati. Il personaggio che lo indossa riceve i benefici seguenti:

Movimenti del ragno. La velocità di scalata equivale alla velocità base e il personaggio può muoversi in alto, in basso e lateralmente sulle superfici verticali e lungo i soffitti, mantenendo le mani libere.

Passo del ragno. Non può essere bloccato da alcun tipo di ragnatela e può muoversi attraverso di esse come se fossero terreno difficile.

Ragnatela. Può lanciare *ragnatela* (CD del tiro salvezza 13). La ragnatela creata dall'incantesimo riempie un'area doppia rispetto al normale. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Resistenza al veleno. Ha resistenza ai danni da veleno.

Mantello della resistenza agli incantesimi

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo mantello, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

Mantello dell'invisibilità

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questo mantello ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Finché indossa il mantello, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per mettersi il cappuccio e consumare una carica per diventare invisibile per 1 ora. L'effetto termina in anticipo se il personaggio si toglie il cappuccio (nessuna azione richiesta) o se smette di indossare il mantello.

Mantello del pipistrello

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo mantello dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). In un'area di luce fioca o di oscurità, può afferrare i lembi del mantello e usarlo per ottenere una velocità di volo di 12 metri. Se per qualunque motivo il personaggio lascia un lembo del mantello o esce dalla zona di luce fioca o di oscurità, perde questa velocità di volo.

Finché il personaggio indossa il mantello in un'area di luce fioca o di oscurità, può lanciare l'incantesimo *metamorfosi* su se stesso per trasformarsi in un **pipistrello**. In questa forma, mantiene i suoi punteggi di Carisma, Intelligenza, Saggezza. Il mantello non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Mantello distorto

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questo mantello, proietta magicamente un'illusione che lo fa apparire in un punto diverso da quello in cui si trova in realtà. Di conseguenza, tutte le creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui. Se il personaggio subisce danni, la proprietà smette di funzionare fino all'inizio del suo turno successivo. La proprietà non funziona quando la velocità del personaggio è pari a 0.

Mantello elfico

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questo mantello, le prove di Saggezza (Percezione) eseguite per percepirti subiscono svantaggio, mentre il personaggio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Manuale dei golem

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo tomo contiene le informazioni e i rituali necessari alla creazione di un particolare tipo di golem. Il GM sceglie il tipo o lo determina in modo casuale tirando sulla tabella d'accompagnamento. Per decifrare e usare il manuale, il personaggio deve essere un incantatore e possedere almeno due slot incantesimo di 5° livello. Una creatura che non è in grado di usare il *manuale dei golem* e tenta di leggerlo comunque subisce 6d6 danni psichici.

Per creare un golem, il personaggio deve trascorrere il tempo indicato dalla tabella a lavorare ininterrottamente con il manuale a portata di mano e riposando al massimo per 8 ore al giorno. Deve inoltre pagare la somma specificata per procurarsi i materiali necessari.

Una volta terminato il processo di creazione del golem, il libro viene consumato da una fiammata soprannaturale. Il golem si anima quando su di esso vengono sparse le ceneri del manuale. Vedere "Mostri" per la scheda delle statistiche del golem. Il golem è sotto il controllo del personaggio e comprende ed esegue i suoi comandi.

Id20	Golem	Tempo	Costo
1-5	Golem di argilla	30 giorni	65.000 mo
6-17	Golem di carne	60 giorni	50.000 mo
18	Golem di ferro	120 giorni	100.000 mo
19-20	Golem di pietra	90 giorni	80.000 mo

Manuale della salute

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene suggerimenti utili sulla salute e l'alimentazione e le sue parole sono cariche di magia. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Costituzione aumenta di 2, fino a un massimo di 30. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Manuale della velocità di azione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene la descrizione di una serie di esercizi per la coordinazione e l'equilibrio, e le sue parole sono cariche di magia. Se il personaggio

trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Destrezza aumenta di 2, fino a un massimo di 30. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Manuale dell'esercizio fisico

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene la descrizione di una serie di esercizi ginnici e le sue parole sono cariche di magia. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Forza aumenta di 2, fino a un massimo di 30. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Martello dei fulmini

Arma (maglio o martello da guerra), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Il martello ha 5 cariche. Il personaggio può consumare 1 carica e usarlo per effettuare un attacco a distanza con l'arma, come se avesse la proprietà da lancio con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Se l'attacco va a segno, l'arma genera un rombo di tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e ogni creatura (eccetto il personaggio) entro 9 metri dal martello devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti diventano stordite fino al termine del turno successivo del personaggio. Subito dopo aver colpito o mancato il bersaglio, l'arma torna in mano al personaggio. L'arma recupera 1d4 + 1 cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Anatema del gigante. Finché il personaggio è in sintonia con l'arma e indossa una *cintura della forza dei giganti* o i *guanti del potere ogre* con cui si trova in sintonia, ottiene i seguenti benefici:

Anatema dei giganti. Quando il personaggio ottiene un risultato di 20 sul d20 ai tiri per colpire effettuati con quest'arma contro un gigante, quest'ultimo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti muore.

Forza dei giganti. Il punteggio di Forza conferito dalla *cintura della forza dei giganti* o dai *guanti del potere ogre* aumenta di 4, fino a un massimo di 30.

Martello nanico da lancio

Arma (martello da guerra), molto rara (richiede sintonia con un nano o con una creatura in sintonia con una cintura nanica)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma

magica. L'arma ha la proprietà da lancio con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Quando chi la impugna colpisce con un attacco a distanza usando quest'arma, questo infligge 1d8 ulteriori danni da forza, o 2d8 ulteriori danni da forza se il bersaglio è un gigante. Subito dopo aver colpito o mancato il bersaglio, l'arma torna in mano al personaggio.

Mazza della distruzione

Arma (mazza), rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio colpisce un immondo o un non morto con quest'arma magica, quella creatura subisce 2d6 danni radiosi extra. Se il colpo porta il bersaglio a 25 punti ferita o meno, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti viene distrutto. In caso di successo, la creatura è spaventata fino al termine del turno successivo del personaggio.

Luce. Finché il personaggio impugna quest'arma, essa proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Mazza della punizione

Arma (mazza), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e a quelli per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando la usa per attaccare un costrutto, questo bonus sale a +3.

Se il personaggio ottiene un 20 a un tiro per colpire con quest'arma, il bersaglio subisce 7 danni contundenti extra o 14 danni contundenti se si tratta di un costrutto. Se dopo aver subito tali danni un costrutto scende a 25 punti ferita o meno, viene distrutto.

Mazza del terrore

Arma (mazza), rara (richiede sintonia)

Quest'arma magica ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Mentre il personaggio la impugna, può effettuare un'azione di Magia e consumare 1 carica affinché venga sprigionata un'ondata di terrore. Ogni creatura a scelta del personaggio situata entro 9 metri da sé deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti sarà spaventata per 1 minuto. Finché è spaventata in questo modo, una creatura deve usare i suoi turni per spostarsi il più lontano possibile dall'arma e non può effettuare attacchi di opportunità. Come azione, può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che le impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcuno spazio, può usare l'azione di Schivata. Alla fine di ogni suo turno, la creatura ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Mazzo delle illusioni

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa scatola contiene un mazzo di carte. Un mazzo completo è composto da 34 carte: 32 raffiguranti creature specifiche e due con una superficie a specchio. In un mazzo trovato come tesoro solitamente mancano 1d20 - 1 carte.

La magia del mazzo funziona solo se le sue carte vengono estratte a caso. Il personaggio può usare un'azione di Magia per pescare una carta casuale dal mazzo e gettarla a terra in un punto entro 9 metri da sé. Sopra la carta lanciata, si genera l'illusione di una creatura, determinata con un tiro sulla tabella Mazzo delle illusioni, che rimane fino a quando non viene dissolta. La creatura illusoria creata dalla carta ha l'aspetto e il comportamento di una creatura reale del suo tipo, solo che non può infliggere danni. Finché il personaggio resta entro 36 metri dalla creatura illusoria ed è in grado di vederla, può effettuare un'azione di Magia per spostarla fino a un qualsiasi punto entro 9 metri dalla sua carta.

Ogni interazione fisica con la creatura illusoria ne rivela la falsità, in quanto gli oggetti la attraversano. Una creatura che compie un'azione di Studio per ispezionare visivamente la creatura illusoria la identifica come un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. L'illusione dura finché la carta non viene spostata o l'illusione non viene dissolta (usando un incantesimo *dissolvi magie* o simile). Quando l'illusione termina, l'immagine raffigurata sulla sua carta scompare e la carta non può più essere utilizzata.

Mazzo delle illusioni

IdI00	Illusione*
01–03	Arcimago
04–06	Assassino
07–09	Basilisco
10–12	Berserker
13–15	Capitano bandito
16–18	Cavaliere
19–21	Drago rosso adulto
22–24	Druido
25–27	Erinni
28–30	Ettin
31–33	Gigante del fuoco
34–36	Gigante del gelo
37–39	Gigante delle colline
40–42	Gigante delle nuvole
43–45	Golem di ferro
46–48	Guerriero bugbear

IdI00	Illusione*
49–51	Guerriero coboldo
52–54	Guerriero gnoll
55–57	Guerriero goblin
58–60	Guerriero hobgoblin
61–63	Guerriero veterano
64–66	Incubo
67–69	Lich
70–72	Medusa
73–75	Megea notturna
76–78	Naga guardiana
79–81	Ogre
82–84	Oni
85–87	Sacerdote
88–90	Succube
91–93	Troll
94–96	Viverna
97–00	Il personaggio

*Le schede delle statistiche per queste creature (eccetto il personaggio) sono disponibili nel capitolo "Mostri".

Mazzo delle meraviglie

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo mazzo in genere si trova in una scatola o in un sacchetto ed è composto da una serie di carte di avorio o di pergamena. La maggior parte (75%) di questi mazzi è composta da 13 carte, ma alcuni ne hanno 22. Fai riferimento alla colonna appropriata della tabella del Mazzo delle meraviglie per determinare le carte estratte dal mazzo in modo casuale.

Prima di pescare una carta, il personaggio deve dichiarare quante carte ha intenzione di pescare complessivamente e poi pescarle in maniera casuale. Le eventuali carte pescate in eccesso oltre il numero dichiarato non hanno alcun effetto. Altrimenti, non appena il personaggio pesca una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto. Il personaggio deve pescare ogni carta entro 1 ora dall'ultima carta pescata. Se non riesce a pescare il numero di carte dichiarato, le carte restanti volano via dal mazzo da sole e hanno effetto simultaneamente.

Una volta pescate dal mazzo, le carte svaniscono. A eccezione della Matta e del Giullare, le altre carte ricompaiono nel mazzo, quindi è possibile pescare la stessa carta due volte (una volta che queste due figure sono uscite dal mazzo, se la carta in questione esce di nuovo, il giocatore può ripetere il tiro sulla tabella).

Mazzo delle meraviglie

Id100 (Mazzo da 13 carte)	Id100 (Mazzo da 22 carte)	Carta
—	01–03	Artigli
—	04–08	Bilancia
01–08	09–13	Cavaliere
09–16	14–18	Chiave
—	19–23	Cometa
—	24–27	Destino
17–24	28–31	Eurialo
25–32	32–35	Fiamme
—	36–40	Gemma
33–40	41–45	Giullare
41–48	46–52	Luna
—	53–56	Matta
—	57–60	Prigione
49–56	61–64	Ribelle
—	65–68	Rompicapo
57–64	69–72	Rovina
—	73–77	Sapiente
65–72	78–82	Sole
73–80	83–87	Stella
81–88	88–91	Teschio
89–96	92–96	Trono
97–00	97–00	Vuoto

L'effetto di ciascuna carta è descritto di seguito.

Artigli. Tutti gli oggetti magici indossati o trasportati dal personaggio si disintegrano. I manufatti in suo possesso, invece, svaniscono.

Bilancia. Il personaggio può aumentare uno dei propri punteggi di caratteristica di 2, fino a un massimo di 22, a patto di ridurre di 2 un altro dei suoi punteggi di caratteristica. Non è possibile ridurre una caratteristica con un punteggio di 5 o inferiore. In alternativa, il personaggio può scegliere di non modificare i punteggi di caratteristica; in tal caso, questa carta non ha effetto.

Cavaliere. Il personaggio ottiene il servizio di un cavaliere, il quale compare magicamente in uno spazio libero a scelta del personaggio entro 9 metri da questi. Il cavaliere ha lo stesso allineamento del personaggio e lo serve fedelmente fino alla morte, credendo che sia stato il destino a farli incontrare. GM e giocatore devono collaborare per creare un nome e una storia per questo PNG. Il GM può utilizzare una scheda delle statistiche diversa per rappresentare il cavaliere, a seconda delle sue preferenze.

Chiave. Nella mano del personaggio compare un'arma magica rara, molto rara o leggendaria in cui è competente. L'arma viene scelta dal GM.

Cometa. La prossima volta che un personaggio entra in combattimento contro una o più creature ostili, può scegliere una di esse come nemico al momento del tiro per l'iniziativa. Se riduce il nemico a 0 punti ferita durante quel combattimento, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro morte per 1 anno. Se qualcun altro riduce a 0 punti ferita il nemico che il personaggio ha scelto, o se non viene scelto un nemico, questa carta non ha effetto.

Destino. La trama della realtà si disfa e si ricompone, permettendo al personaggio di evitare o annullare un evento come se non fosse mai avvenuto. Il personaggio può usare la magia della carta non appena la pesca o in qualsiasi altro momento prima della sua morte.

Eurialo. Il volto di medusa raffigurato sulla carta maledice il personaggio. Finché è maledetto in questo modo, il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza. Solo un dio o la magia della carta Destino può porre fine a questa maledizione.

Fiamme. Il personaggio si inimica un potente diavolo, il quale desidera condurlo alla rovina e tormentarlo, assaporando ogni istante della sua sofferenza prima di tentare di distruggerlo. Questa ostilità dura finché uno dei due non muore.

Gemma. Ai piedi del personaggio compaiono 25 gioielli del valore di 2.000 mo ognuna o 50 gemme del valore di 1.000 mo ognuna.

Giullare. Il personaggio dispone di vantaggio alle prove con d20 per le 72 ore successive, oppure può pescare due carte aggiuntive oltre a quelle dichiarate.

Luna. Il personaggio ottiene la capacità di lanciare l'incantesimo *desiderio* per 1d3 volte.

Matta. Il personaggio subisce svantaggio alle prove con d20 per le 72 ore successive. Deve pescare un'altra carta, in quanto questa non conta come una pesca ai fini del numero dichiarato di carte da pescare.

Prigione. Il personaggio scompare e resta intrappolato in stato di animazione sospesa —all'interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che indossava e trasportava sparisce, eccetto i manufatti, i quali restano nello spazio che occupava il personaggio quando è scomparso. Il personaggio resta imprigionato finché non viene trovato e rimosso dalla sfera. Non è possibile localizzare il personaggio attraverso alcuna magia di divinazione, ma un incantesimo *desiderio* può rivelare la posizione della prigione. Il personaggio non può pescare altre carte.

Ribelle. Un PNG scelto dal GM diventa ostile nei confronti del personaggio. L'identità di questo PNG resta sconosciuta finché lui o qualcun altro non

la rivela. Solo un incantesimo *desiderio* o un intervento divino possono annullare l'ostilità del PNG.

Rompicapo. Il punteggio di Intelligenza o di Saggezza del personaggio si riduce permanentemente di 1d4 + 1 (fino a un punteggio minimo di 1). Il personaggio può pescare un'altra carta oltre al numero dichiarato.

Rovina. Ogni forma di ricchezza trasportata o posseduta dal personaggio, a eccezione degli oggetti magici, va perduta. Le proprietà trasportabili svaniscono. Le attività commerciali, gli edifici e le terre possedute vanno perdute nel modo che richiede l'alterazione della realtà più limitata. Tutti i documenti che potrebbero dimostrare il possesso delle proprietà perdute a causa della carta svaniscono a loro volta.

Sapiente. In qualunque momento desiderato, entro 1 anno da quando pesca questa carta, il personaggio può porre una domanda mentre medita e ottenere mentalmente una risposta veritiera.

Sole. Un oggetto magico (scelto dal GM) compare addosso al personaggio. Inoltre, il personaggio ottiene 10 punti ferita temporanei all'alba di ogni giorno fino alla morte.

Stella. Un punteggio di caratteristica del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 24.

Teschio. Un **avatar della morte** (vedi la relativa scheda delle statistiche) compare in uno spazio libero il più vicino possibile al personaggio. L'avatar colpisce solo quest'ultimo con i suoi attacchi e ha l'aspetto di uno scheletro spettrale vestito con una tunica nera a brandelli e con una falce spettrale. L'avatar scompare quando scende a 0 punti ferita o quando il personaggio muore. Se un alleato del personaggio infligge danni all'avatar, quell'alleato richiama un altro **avatar della morte**. Il nuovo avatar compare in uno spazio libero il più vicino possibile all'alleato che l'ha evocato e con i suoi attacchi colpisce solo lui. Il personaggio e i suoi alleati possono richiamare un solo avatar come conseguenza di questa carta. Una creatura uccisa da un avatar della morte non può essere riportata in vita.

Avatar della morte

Non morto Medio, neutrale malvagio

CA 20 **Iniziativa** +3 (13)

PF metà dei PF massimi del suo invocatore

Velocità 18 m, volo 18 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	16	+3 +3	Cos	16	+3 +3
INT	16	+3 +3	SAG	16	+3 +3	CAR	16	+3 +3

Immunità necrotico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato

Sensi Percezione passiva 13, vista pura 18 m

Lingue tutte le lingue conosciute dal suo evocatore

GS nessuno (PE 0; BC uguale a quello dell'evocatore)

Trono. Il personaggio ottiene competenza e maestria in un'abilità a scelta fra Intimidire, Intuizione, Persuasione o Storia. Inoltre, il personaggio diventa il legittimo proprietario di un piccolo castello situato da qualche parte nel mondo. Tuttavia, la fortezza ospita attualmente uno o più mostri, che devono essere eliminati prima di poterla rivendere come propria.

Vuoto. L'anima del personaggio viene strappata dal corpo e rinchiusa in un oggetto situato in un luogo scelto dal GM. Tale luogo è protetto da uno o più potenti guardiani. Mentre l'anima è intrappolata in questo modo, il corpo è inerte, cessa di invecchiare e non necessita di cibo, aria o acqua. Un incantesimo *desiderio* non può restituire l'anima al corpo, ma l'incantesimo rivela la posizione dell'oggetto che la contiene. Il personaggio non può pescare altre carte.

Tratti

Movimento incorporato. L'avatar può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Se termina il suo turno all'interno di un oggetto, subisce 5 (1d10) danni da forza.

Azioni

Multiattacco. L'avatar effettua un numero di attacchi con Falce del mietitore uguale alla metà del bonus di competenza dell'evocatore (arrotondato per eccesso).

Falce del mietitore. *Tiro per colpire in mischia:* Successo automatico, portata 1,5 m *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti più 4 (1d8) danni necrotici.

Medaglione dei pensieri

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questo medaglione ha 5 cariche. Il personaggio che lo indossa può consumare 1 carica per lanciare *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 13). Il medaglione recupera 1d4 cariche consumate all'alba di ogni giorno.

Munizione +1, +2 o +3

Arma (qualsiasi munizione), non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3)

Il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con questa munizione magica. Il bonus è determinato dalla rarità della munizione. Una volta colpito il bersaglio, la munizione non è più magica.

Questa munizione è solitamente reperibile o venduta in quantità di dieci o venti pezzi. Dieci pezzi di queste munizioni hanno un valore equivalente a una pozione della stessa rarità.

Munizione assassina

Arma (qualsiasi munizione), molto rara

Questa munizione magica è destinata a uccidere creature di un tipo particolare, scelto dal GM o determinato in modo casuale tirando sulla tabella di seguito. Se una creatura di quel tipo subisce danni dalle munizioni, effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, subendo ulteriori 6d10 danni da forza se fallisce o la metà dei danni extra in caso di successo.

Una volta inflitti i danni extra, la munizione non è più magica.

IdI00	Tipo di creatura	IdI00	Tipo di creatura
01–10	Aberrazioni	51–60	Giganti
11–15	Bestie	61–70	Immondi
16–20	Celestiali	71–75	Melme
21–25	Costrutti	76–80	Mostruosità
26–35	Draghi	81–90	Non morti
36–45	Elementali	91–95	Umanoidi
46–50	Folletti	96–00	Vegetali

Occhiali della notte

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio indossa queste lenti scure, ottiene scurovisione fino a 18 metri. Se ha già scurovisione, gli occhiali ne aumentano il raggio di 18 metri.

Olio dell'affilatura

Pozione, molto rara

Una fiala di quest'olio può ricoprire un'arma da mischia o 20 munizioni, ma solo se si tratta di armi da mischia e munizioni non magiche che infliggono danni taglienti o perforanti. L'applicazione dell'olio richiede 1 minuto, dopo il quale penetra magicamente in qualsiasi oggetto su cui sia stato cosperso trasformando l'arma rivestita in un'*arma +3* e le munizioni in *munizioni +3*.

Quest'olio trasparente e gelatinoso luccica a causa di minuscoli e sottilissimi frammenti d'argento.

Olio della forma eterea

Pozione, rara

Una fiala di quest'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme all'equipaggiamento che indossa e trasporta (per ogni categoria di taglia superiore, è necessario usare una fiala aggiuntiva). L'applicazione dell'olio richiede 10 minuti. La creatura cosparsa d'olio ottiene gli effetti dell'incantesimo *forma eterea* per 1 ora.

All'esterno del contenitore di questo torbido olio grigiastro si formano in continuazione delle bolle che evaporano velocemente.

Olio della scivolosità

Pozione, non comune

Una fiala di quest'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme all'equipaggiamento che indossa e trasporta (per ogni categoria di taglia superiore, è necessario usare una fiala aggiuntiva). L'applicazione dell'olio richiede 10 minuti. La creatura cosparsa d'olio ottiene gli effetti dell'incantesimo *libertà di movimento* per 8 ore.

In alternativa, è possibile usare un'azione di Magia per versare l'olio a terra, dove copre una superficie quadrata con lato di 3 metri, in cui riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto* per 8 ore.

Questo unguento nero viscoso sembra denso e pesante, ma scorre fluidamente quando viene versato.

Pantofole del ragno

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossa queste scarpe leggere, il personaggio può muoversi in alto, in basso e lateralmente sulle superfici verticali e sui soffitti mantenendo le mani libere. Inoltre, ottiene velocità di scalata pari alla propria velocità. Tuttavia, le pantofole non gli permettono di muoversi in questo modo su una superficie scivolosa, come per esempio una superficie ricoperta di ghiaccio o d'olio.

Pergamena magica

Pergamena, rarità variabile

Una *pergamena magica* riporta le parole di un unico incantesimo, scritte in un codice mistico. Se l'incantesimo è nella lista degli incantesimi del personaggio, quest'ultimo può leggerla e lanciare l'incantesimo senza componenti materiali. In caso contrario, la pergamena risulta incomprensibile. Lanciare l'incantesimo leggendo la pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta lanciato l'incantesimo, la pergamena si sgretola. In caso di interruzione del lancio, la pergamena non viene persa.

Se l'incantesimo si trova sulla lista degli incantesimi del personaggio, ma è di un livello più alto rispetto a quelli che può lanciare normalmente, deve effettuare una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore per determinare se riesce a lanciarlo o meno. La CD è pari a 10 più il livello dell'incantesimo. In caso di fallimento, l'incantesimo scompare dalla pergamena senza alcun altro effetto.

Il livello dell'incantesimo sulla pergamena determina la CD del tiro salvezza dell'incantesimo e il bonus di attacco, così come la rarità della pergamena, come illustrato nella tabella seguente.

Livello dell'incantesimo	Rarità	CD del tiro salvezza	Bonus di attacco
Trucchetto	Comune	13	+5
1	Comune	13	+5
2	Non comune	13	+5
3	Non comune	15	+7
4	Rara	15	+7
5	Rara	17	+9
6	Molto rara	17	+9
7	Molto rara	18	+10
8	Molto rara	18	+10
9	Leggendaria	19	+11

Copiare una pergamena nel libro degli incantesimi. Gli incantesimi da mago scritti sulle *pergamene magiche* possono essere copiati in un libro degli incantesimi. Per farlo, chi copia deve superare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD pari a 10 più il livello dell'incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo viene copiato. A prescindere dal risultato della prova, la *pergamena magica* viene distrutta.

Perla del potere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia con un incantatore)

Finché il personaggio ha con sé questa sfera, può effettuare un'azione di Magia per ripristinare uno slot incantesimo consumato di 3° livello o inferiore. Una volta usata, la perla non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Perla nutriente

Oggetto meraviglioso, comune

Questa perla gelatinosa e insapore si scioglie sulla lingua e fornisce una quantità di nutrimento pari a quella di 1 giorno di razioni.

Pietra del controllo degli elementali della terra

Oggetto meraviglioso, raro

Se il personaggio tocca il terreno con questa pietra da 2,5 chilogrammi, può effettuare un'azione di Magia per richiamare un **elementale della terra**. L'elementale appare in uno spazio libero a scelta del giocatore entro 9 metri dal personaggio, obbedisce ai suoi ordini e svolge il proprio turno immediatamente dopo quello del personaggio che l'ha evocato con il suo punteggio di iniziativa. L'elementale scompare dopo 1 ora, quando muore o quando viene congedato come azione bonus. La pietra non può più essere utilizzata in questo modo fino all'alba successiva.

Pietra della buona fortuna (pietrafortuna)

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio ha con sé quest'agata levigata, ottiene un bonus di +1 alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

Pietra di Ioun

Oggetto meraviglioso, rarità variabile (richiede sintonia)

Le *pietre di Ioun* sono delle dimensioni approssimative di una biglia e devono il loro nome a Ioun, dea della conoscenza e della profezia venerata su alcuni mondi. Esistono molti tipi di *pietre di Ioun*, ognuno dei quali ha una diversa combinazione di forma e colore.

Quando il personaggio effettua un'azione di Magia per lanciare una *pietra di Ioun* in aria, l'oggetto orbita intorno alla sua testa a una distanza di 1d3 metri, conferendogli il suo beneficio nel frattempo. Una creatura può avere fino a tre *pietre di Ioun* che orbitano intorno alla sua testa contemporaneamente.

Ogni pietra che orbita intorno alla testa è considerata un oggetto indossato. La pietra orbitante evita il contatto con altre creature e oggetti, regolando la sua orbita per evitare collisioni e vanificando tutti i tentativi di altre creature di attaccarla o agguantarla.

Il personaggio può effettuare un'azione di Utilizzo per afferrare e riporre un numero qualsiasi di *pietre di Ioun* che orbitano intorno alla sua testa. Se la sintonia con una *pietra di Ioun* termina mentre orbita intorno alla testa, l'oggetto cade come se fosse stato lasciato cadere a terra.

Il tipo di pietra ne determina la rarità e gli effetti.

Agilità (molto rara). Finché questa sfera color rosso scuro orbita intorno alla testa del personaggio, il suo punteggio di Destrezza aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Assorbimento (molto rara). Finché orbita intorno alla testa del personaggio, questo ellissoide color lavanda chiaro gli permette di usare una reazione per annullare un incantesimo di 4° livello o inferiore lanciato da una creatura che il personaggio è in grado di vedere. Un incantesimo annullato non ha effetto e le risorse utilizzate per lanciarlo vengono sprecate. Dopo aver annullato 20 livelli di incantesimi, la pietra prende fuoco, assume una tonalità grigia e opaca e perde la sua magia.

Assorbimento superiore (leggendaria). Finché orbita intorno alla testa del personaggio, questo ellissoide con venature verdi e color lavanda gli permette di usare una reazione per annullare un incantesimo di 8° livello o inferiore lanciato da una creatura che il personaggio è in grado di vedere. Un incantesimo annullato non ha effetto e le risorse utilizzate per lanciarlo vengono sprecate. Dopo aver

annullato 20 livelli di incantesimi, la pietra prende fuoco, assume una tonalità grigia e opaca e perde la sua magia.

Autorità (molto rara). Finché questa sfera con venature rosa e verdi orbita intorno alla testa del personaggio, il punteggio di Carisma del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Consapevolezza (rara). Mentre questo romboide blu scuro orbita intorno alla testa del personaggio, quest'ultimo dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e alle prove di Saggezza (Percezione).

Forza (molto rara). Finché questo romboide azzurro orbita intorno alla testa del personaggio, il suo punteggio di Forza aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Intelletto (molto rara). Finché questa sfera con venature blu e rosso scarlatto orbita intorno alla testa del personaggio, il punteggio di Intelligenza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Intuizione (molto rara). Finché questa sfera blu incandescente orbita intorno alla testa del personaggio, il punteggio di Saggezza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Maestria (leggendaria). Finché questo prisma verde chiaro orbita intorno alla testa del personaggio, il bonus di competenza del personaggio aumenta di 1.

Protezione (rara). Finché questo prisma rosa antico orbita intorno alla testa del personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Rigenerazione (leggendaria). Finché questo fuso color madreperla orbita intorno alla testa del personaggio, quest'ultimo recupera 15 punti ferita alla fine di ogni ora, purché abbia almeno 1 punto ferita.

Riserva (rara). Questo prisma viola acceso accumula al suo interno gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli finché il personaggio non li usa. Può contenere fino a 4 livelli di incantesimo per volta. Quando viene trovata, contiene 1d4 livelli di incantesimi accumulati scelti dal GM.

Qualsiasi creatura può lanciare nella pietra un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 4° toccandola al momento del lancio dell'incantesimo. L'incantesimo non ha alcun effetto, a parte quello di essere immagazzinato nella pietra. Se la pietra non può contenere altri incantesimi, quello lanciato viene sprecato senza provocare alcun effetto. Il livello dello slot usato per lanciare l'incantesimo determina lo spazio che occupa.

Finché la pietra orbita intorno alla testa del personaggio, quest'ultimo può lanciare qualsiasi incantesimo conservato al suo interno. L'incantesimo usa il livello di slot, la CD del tiro salvezza sull'incantesimo, il bonus all'attacco con incantesimo e la caratteristica da incantatore di chi l'ha lanciato in origine, ma sotto ogni altro aspetto si

considera che sia stato il personaggio a lanciarlo. L'incantesimo lanciato dalla pietra non è più conservato al suo interno, liberando il relativo spazio.

Sostentamento (rara). Finché questo fuso trasparente orbita intorno alla testa del personaggio, quest'ultimo non ha bisogno di mangiare o bere.

Tempra (molto rara). Finché questo romboide rosa orbita intorno alla testa del personaggio, il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Pietre parlanti

Oggetto meraviglioso, non comune

Le pietre parlanti funzionano a coppie: ognuna di queste pietre è scolpita in modo da combaciare perfettamente con l'altra, rendendo la coppia facilmente riconoscibile. Quando il personaggio ne tocca una, può usarla per lanciare *inviare*. Il bersaglio è il possessore dell'altra pietra. Se nessuna creatura ha l'altra pietra, il personaggio viene a saperlo non appena la usa e quindi non lancia l'incantesimo.

Quando l'incantesimo *inviare* viene lanciato tramite le pietre, esse non possono essere riutilizzate fino all'alba successiva. Se una delle pietre di una coppia viene distrutta, l'altra smette di essere magica.

Pigmenti meravigliosi

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questa pregiata scatola di legno contiene 1d4 vasetti di pigmenti e un pennello (dal peso di 0,5 chilogrammi in totale).

Usando il pennello e consumando un vasetto di pigmento, il personaggio può creare un numero qualsiasi di oggetti tridimensionali ed elementi del terreno (come muri, porte, alberi, fiori, armi, reti e fosse), ammesso che siano contenuti all'interno di un cubo con spigolo di 6 metri. Quest'operazione richiede Concentrazione e 10 minuti di tempo (a prescindere dal numero di elementi creati), durante i quali il personaggio deve rimanere all'interno del cubo. Se la concentrazione si interrompe o il personaggio esce dal cubo prima del completamento dell'operazione, tutti gli elementi dipinti svaniscono e il vasetto di pigmento si consuma.

Una volta terminato il lavoro, tutti gli oggetti e gli elementi del terreno dipinti diventano reali. Di conseguenza, se il personaggio dipinge una porta su un muro, crea una vera porta che dà accesso a ciò che si trova dall'altra parte e, se dipinge una fossa sul pavimento, crea una fossa vera e propria, la cui profondità totale deve rientrare nel cubo con spigolo di 6 metri.

Nessun oggetto creato da un vasetto di pigmento deve avere un valore superiore a 25 mo, mentre il valore di tutti gli oggetti creati non può superare le 500 mo. Se il personaggio dipinge oggetti di valore maggiore (come una grossa montagna d'oro),

sembreranno autentici, ma un esame accurato rivelerà che sono fatti di poltiglia, biscotti o altri materiali analoghi.

Se viene dipinta una forma di energia come il fuoco o il fulmine, l'energia compare, ma si dissipa non appena il personaggio finisce di dipingerla, senza infliggere alcun danno.

Piuma di Quaal

Oggetto meraviglioso, rarità variabile

Quest'oggetto ha l'aspetto di una piuma. Esistono vari tipi di piume, ognuna con un effetto monouso diverso. Il GM può scegliere il tipo di piuma o determinarlo casualmente tirando sulla tabella Piume di Quaal. Il tipo di piuma ne determina il grado di rarità.

Albero (non comune). Il personaggio deve trovarsi all'esterno per usare questa piuma. Può effettuare un'azione di Magia per toccare con la piuma uno spazio libero sul terreno. Al suo posto compare una quercia non magica. L'albero è alto 18 metri, ha un tronco del diametro di 1,5 metri e i rami sulla cima si estendono in un raggio di 6 metri.

Ancora (non comune). Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per toccare con la piuma una barca o una nave. Per le 24 ore successive, il vascello non può essere spostato in alcun modo. Toccando nuovamente il vascello con la piuma, l'effetto termina. Quando l'effetto termina, la piuma scompare.

Barca cigno (raro). Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per toccare con la piuma uno specchio d'acqua del diametro di almeno 18 metri. Al posto della piuma compare una barca a forma di cigno, lunga 15 metri e larga 6 metri, che si muove da sola sull'acqua a una velocità di 9 chilometri orari. Finché si trova a bordo della barca, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per ordinarle di avanzare o virare di un massimo di 90 gradi. La barca permane per 24 ore e poi scompare. Il personaggio può congedarla con un'azione di Magia.

Frusta (raro). Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per lanciare la piuma in un punto entro 3 metri da sé. Al suo posto compare una frusta che fluttua nell'aria. Il personaggio può quindi usare un'azione bonus per effettuare un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura situata entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco di +9. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza.

Come azione bonus, il personaggio può ordinare alla frusta di alzarsi in volo a massimo 6 metri di altezza e ripetere l'attacco contro un bersaglio situato entro 3 metri da essa. La frusta scompare dopo 1 ora, quando il personaggio effettua un'azione di Magia per congedarla, muore o è incapacitato.

Uccello (raro). Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per lanciare la piuma in aria per 1,5 metri. Al posto della piuma compare un enorme uccello dal piumaggio sgargiante. Questo ha le statistiche di un **roc**, ma non può attaccare. Obbedisce ai comandi semplici del personaggio e può trasportare fino a 250 chilogrammi di peso in volo alla sua velocità massima (24 chilometri orari fino a un massimo di 216 chilometri al giorno, con un'ora di riposo ogni 3 ore di viaggio) o 500 chilogrammi a velocità dimezzata. L'uccello scompare dopo aver percorso in volo la sua distanza massima per un giorno di viaggio o se scende a 0 punti ferita. Il personaggio può congedarlo con un'azione di Magia.

Ventaglio (non comune). Se il personaggio si trova su una barca o una nave, può effettuare un'azione di Magia per lanciare la piuma in aria per 3 metri. Al posto della piuma compare un gigantesco ventaglio che si agita da solo, fluttua e crea vento forte. Il vento generato fa gonfiare le vele di una nave, aumentandone la velocità fino a 7,5 chilometri orari per 8 ore. Il personaggio può congedare il ventaglio con un'azione di Magia.

Piume di Quaal

Idl00	Piuma	Rarità
01–25	Albero	Non comune
26–45	Ancora	Non comune
46–60	Barca cigno	Rara
61–70	Frusta	Rara
71–85	Uccello	Rara
86–00	Ventaglio	Non comune

Polvere dell'invisibilità

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa polvere assomiglia a sabbia fine. Ce n'è abbastanza per un singolo uso. Quando il personaggio effettua un'azione di Utilizzo per lanciare la polvere nell'aria, questi, insieme a ogni creatura e oggetto entro un'emanazione di 3 metri che ha origine da lui, diventa invisibile per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutte le creature e gli oggetti influenzati e la polvere viene consumata quando la magia ha effetto. Subito dopo che una creatura interessata dalla polvere effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo, la condizione di invisibile termina.

Polvere dello starnuto e del soffocamento

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa polvere conservata in un piccolo contenitore assomiglia alla *polvere della sparizione* e un incantesimo *identificare* la indica come tale. Ce n'è abbastanza per un singolo uso.

Il personaggio può compiere un'azione di Utilizzo per lanciare la polvere in aria, costringendo se stesso e ogni creatura che si trova in un'emanazione di 9 metri originata da lui a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Costrutti, elementali, melme, non morti e vegetali superano automaticamente il tiro salvezza.

In caso di fallimento, la creatura inizia a star-nutire in modo incontrollato, diventa incapacitata e soffoca. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. L'effetto termina anche su qualsiasi creatura bersagliata da un incantesimo di *ristorare inferiore*.

Polvere prosciugante

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo pacchetto contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Il personaggio può compiere un'azione di Utilizzo per spargere un pizzico di polvere sull'acqua, trasformando un cubo d'acqua con spigolo di 4,5 metri in una sfera grande quanto una biglia, che galleggia o resta vicino al punto in cui è stata sparsa la polvere. Il peso della biglia è trascurabile. Una creatura può effettuare un'azione di Utilizzo per schiantare la biglia contro una superficie rigida, rompendola e liberando l'acqua che era stata assorbita. In questo modo la sfera viene distrutta e la sua magia termina.

Il personaggio può compiere un'azione di Utilizzo per spargere un pizzico di polvere su un elementale entro un raggio di 1,5 metri da sé che sia composto principalmente da acqua (come ad esempio un **elementale dell'acqua**). Tale creatura esposta a un pizzico di questa polvere deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; in caso di fallimento, subisce 10d6 danni necrotici, o la metà dei danni in caso di successo.

Pozione della forma gassosa

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *forma gassosa* per 1 ora (non è richiesta la concentrazione) o finché non vi pone fine con un'azione bonus.

Il contenitore di questa pozione sembra pieno di nebbia che ondeggia e si riversa all'esterno come se fosse acqua.

Pozione della forza dei giganti

Pozione, rarità variabile

Quando il personaggio beve questa pozione, il suo punteggio di Forza cambia per 1 ora, come determinato dal tipo di gigante (vedi la tabella sottostante). Se il punteggio di Forza del personaggio è pari o superiore a quello conferito dalla pozione, non ha alcun effetto.

Nel liquido trasparente di questa pozione galleggia un frammento argenteo che ricorda l'unghia di un gigante.

Pozione	For	Rarità
Pozione della forza dei giganti (delle colline)	21	Non comune
Pozione della forza dei giganti (del gelo o delle pietre)	23	Rara
Pozione della forza dei giganti (del fuoco)	25	Rara
Pozione della forza dei giganti (delle nuvole)	27	Molto rara
Pozione della forza dei giganti (delle tempeste)	29	Leggendaria

Pozione del respirare sott'acqua

Pozione, non comune

Il personaggio può respirare sott'acqua per 24 ore dopo aver bevuto questa pozione.

Il suo liquido verde torbido ha un odore salmastro e al suo interno galleggia una bolla simile a una medusa.

Pozione di amicizia con gli animali

Pozione, non comune

Quando il personaggio beve questa pozione, può lanciare la versione di 3° livello dell'incantesimo *amicizia con gli animali* (CD del tiro salvezza 13).

Agitando il liquido melmoso di questa pozione si notano alcuni piccoli oggetti al suo interno: una squama di pesce, la piuma di un colibrì, l'artiglio di un gatto o un pelo di scoiattolo.

Pozione di chiaroveggenza

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *chiaroveggenza* (non è richiesta la concentrazione).

Nel liquido giallastro galleggia un globo oculare, che scompare quando la pozione viene aperta.

Pozione di crescita

Pozione, non comune

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto "ingrandire" dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* per 10 minuti (non è richiesta la concentrazione).

All'interno della pozione è visibile un piccolo nucleo rosso che si espande progressivamente fino a tingere tutto il liquido trasparente intorno a esso per poi contrarsi fino a diventare un granello minuscolo. Agitare la bottiglia non interrompe il processo.

Pozione di diminuzione

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto "ridurre" dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* per 1d4 ore (non è richiesta la concentrazione).

All'interno della pozione è visibile un nucleo rosso che si contrae progressivamente fino a diventare un granello minuscolo per poi esplodere e tingere tutto il liquido trasparente intorno a esso. Agitare la bottiglia non interrompe il processo.

Pozione di eroismo

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene 10 punti ferita temporanei per 1 ora. Per la stessa durata, il personaggio è sotto l'effetto dell'incantesimo *benedizione* (non è richiesta la concentrazione).

Il liquido blu della pozione genera bolle e vapore, come se stesse ribollendo.

Pozione di invisibilità

Pozione, rara

Il contenitore di questa pozione sembra vuoto, ma pesa come se al suo interno ci fosse un liquido. Quando il personaggio beve la pozione, diventa invisibile per 1 ora. L'effetto termina in anticipo se il personaggio effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo.

Pozione di invulnerabilità

Pozione, rara

Dopo aver bevuto questa pozione, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni per 1 minuto.

Il liquido pastoso della pozione sembra ferro fuso.

Pozione di lettura della mente

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 13) per 10 minuti (non è richiesta la concentrazione).

Nel denso liquido violaceo di questa pozione fluttua una nuvola ovoidale di colore rosa.

Pozione di longevità

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, la sua età fisica viene ridotta di 1d6 + 6 anni, fino a un minimo di 13 anni. Ogni volta che il personaggio beve un'ulteriore *pozione di longevità*, c'è una probabilità cumulativa del 10% che invece invecchi di 1d6 + 6 anni.

Nel liquido ambrato di questa pozione galleggia un minuscolo cuore che, contro ogni logica, continua a battere. Quest'ingrediente svanisce una volta aperta la pozione.

Pozione di resistenza

Pozione, non comune

Quando beve questa pozione, il personaggio ottiene resistenza per 1 ora a un tipo di danno a scelta del GM o determinato in modo casuale tirando sulla seguente tabella.

IdIO	Tipo di danno	IdIO	Tipo di danno
1	Acido	6	Necrotico
2	Forza	7	Psichico
3	Freddo	8	Radio
4	Fulmine	9	Tuono
5	Fuoco	10	Veleno

Pozione di scalare

Pozione, comune

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene una velocità di scalata pari alla sua velocità base sul terreno per 1 ora. Per la stessa durata, dispone anche di vantaggio alle prove di Forza (Atletica) effettuate per scalare.

La pozione è composta da strati separati di colore marrone, argento e grigio, simili a strati geologici sovrapposti. Agitando la pozione, gli strati non si mescolano.

Pozione di velocità

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *velocità* per 1 minuto (non è richiesta la concentrazione) senza patire la sensazione di letargia che solitamente ne accompagna la conclusione.

Il fluido giallo della pozione è striato di nero e vortica costantemente.

Pozione di vitalità

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, rimuove ogni livello di indebolimento accumulato e pone fine alla condizione avvelenato su di sé. Per le 24 ore successive, recupera il numero massimo di punti ferita per ogni Dado Vita che spende.

Il liquido cremisi della pozione emana una luce fioca che pulsa regolarmente a un ritmo che ricorda il battito cardiaco.

Pozione di volare

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità base per 1 ora e può fluttuare. Se il personaggio si trova in aria quando l'effetto della pozione termina, cade a meno che non possieda altri mezzi per mantenersi in aria.

Il liquido trasparente di questa pozione rimane sospeso nella parte superiore del contenitore e al suo interno sono visibili alcune impurità biancastre simili a nuvole.

Pozione velenosa

Pozione, non comune

Questa miscela ha l'aspetto, l'odore e il sapore di una *pozione di guarigione* o altre pozioni benefiche. In realtà, si tratta di un veleno mascherato da un'illusione magica. L'incantesimo *identificare* rivela la sua vera natura.

Se il personaggio la beve, subisce 4d6 danni da veleno e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà avvelenato per 1 ora.

Pozioni di guarigione

Pozione, rarità variabile

Quando il personaggio beve questa pozione, recupera punti ferita. L'ammontare di punti ferita dipende dalla rarità della pozione, come indicato nella tabella sottostante.

A prescindere dalla sua potenza, il liquido rosso della pozione brilla quando viene agitato.

Pozione	PF recuperati	Rarità
Pozione di guarigione	2d4 + 2	Comune
Pozione di guarigione (maggiore)	4d4 + 4	Non comune
Pozione di guarigione (superiore)	8d4 + 8	Rara
Pozione di guarigione (suprema)	10d4 + 20	Molto rara

Pozzo dei mondi

Oggetto meraviglioso, leggendario

Quando è piegato, questo panno di elegante tessuto nero morbido come la seta ha le dimensioni di un fazzoletto. Una volta spiegato, copre una superficie circolare di 1,8 metri di diametro.

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per srotolare il *pozzo dei mondi* e posizionarlo su una superficie solida, dove crea un portale circolare a doppio senso dal diametro di 1,8 metri che conduce a un altro piano di esistenza. Ogni volta che l'oggetto apre un portale, il GM decide dove porterà. Il portale rimane aperto finché una creatura entro 1,5 metri da esso non effettua un'azione di Magia per afferrarne i lembi e richiuderlo.

Una volta che ha aperto un portale, il *pozzo dei mondi* non può essere riutilizzato per 1d8 ore.

Pugnale avvelenato

Arma (pugnale), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Può effettuare un'azione bonus per ricoprire magicamente la lama di veleno. Il veleno resta sulla lama per 1 minuto o finché un attacco sferrato con quest'arma non colpisce una creatura. La creatura colpita deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 2d10 danni da veleno e resta avvelenata per 1 minuto. L'arma non può più essere utilizzata in questo modo fino all'alba successiva.

Randello pesante del tuono

Arma (randello pesante), molto rara (richiede sintonia)

Finché il personaggio è in sintonia con quest'arma magica, la sua Forza ammonta a 20, a meno che non sia già pari o superiore a tale punteggio. L'arma infligge 1d8 danni da tuono extra a qualsiasi creatura colpisca e 3d8 danni da tuono extra agli oggetti colpiti che non siano indossati o trasportati.

L'arma ha le seguenti proprietà aggiuntive.

Terremoto. Effettuando un'azione di Magia, il personaggio può colpire il terreno con l'arma per creare un intenso fenomeno sismico in un cerchio dal raggio di 15 metri il cui centro è il punto di impatto. Le strutture a contatto col suolo in quell'area subiscono 50 danni contundenti e ogni creatura a terra nell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti cadrà a terra prona. Se la creatura interessata si sta concentrando, inoltre, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20, altrimenti la sua concentrazione verrà interrotta. Il personaggio può anche far sì che, in qualunque punto sul terreno dell'area interessata, si apra una fenditura profonda 9 metri e larga 3 metri. Qualsiasi creatura si trovi nel punto in cui si apre la fenditura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, cadendo al suo interno in caso di fallimento o spostandosi sull'orlo in caso di successo. Ogni struttura nel punto in cui si apre la fenditura crolla al suo interno. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Tuono possente. Effettuando un'azione di Magia, il personaggio colpisce una superficie dura con l'arma creando un possente rombo di tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Inoltre, crea un cono di 9 metri di energia tonante. Ogni creatura all'interno del cono deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cadrà a terra prona. Gli oggetti non magici nel cono che non sono indossati o trasportati subiscono 3d8 danni da tuono.

Ruba nove vite

Arma (qualsiasi arma semplice o da guerra), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e a quelli per i danni effettuati con quest'arma magica.

Furto vitale. L'arma ha 1d8 + 1 cariche. Se il personaggio usa quest'arma per attaccare una creatura con meno di 100 punti ferita e ottiene un 20 sul d20 al tiro per colpire, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti l'arma risucchierà l'energia vitale dal suo corpo facendolo morire all'istante. Costrutti e non morti superano automaticamente il tiro salvezza. L'arma perde 1 carica se la creatura viene uccisa in questo modo. Quando termina le cariche, perde questa proprietà.

Sacro vendicatore

Arma (qualsiasi arma semplice o da guerra), leggendaria (richiede sintonia con un paladino)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando colpisce con quest'arma un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni radiosi extra.

Mentre il personaggio impugna l'arma sguainata, crea un'emanazione di 3 metri che si origina da lui. Il personaggio e tutte le creature amichevoli nei suoi confronti situate all'interno dell'emanazione dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici. Se il personaggio ha 17 o più livelli nella classe del paladino, il raggio dell'emanazione aumenta a 9 metri.

Scarabeo di protezione

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Finché lo si ha con sé, questo medaglione a forma di scarabeo conferisce tre benefici.

Difesa. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Resistenza agli incantesimi Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

Salvaguardia. Lo scarabeo ha 12 cariche. Se il personaggio fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo proveniente da un non morto, può usare la sua reazione e consumare 1 carica per trasformare il tiro salvezza fallito in un successo. Una volta consumata l'ultima carica, lo scarabeo si sbriciola ed è distrutto.

Scimitarra della velocità

Arma (scimitarra), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e a quelli per i danni effettuati con quest'arma magica. Può inoltre effettuare un attacco con quest'arma come azione bonus a ogni suo turno.

Scopa volante

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questa scopa di legno funziona come una normale scopa fino a quando il personaggio non ci monta a cavallo ed effettua un'azione di Magia per farla sollevare in aria; a quel punto può essere cavalcata in volo. Ha una velocità di volo pari a 15 metri e può trasportare fino a 200 kg di peso, ma con un carico superiore a 100 kg la sua velocità di volo scende a 9 metri. La scopa smette di fluttuare quando il personaggio atterra o quando non è più in sella.

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per inviare la scopa in volo da sola fino a una destinazione entro 1,5 chilometri da sé nominando il luogo in questione, purché abbia familiarità con esso. La scopa torna dal personaggio quando questi effettua un'azione di Magia e usa una parola d'ordine se la scopa si trova ancora entro 1,5 chilometri da lui.

Scudo +1, +2 o +3

Armatura (scudo), non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3)

Finché il personaggio impugna questo scudo, ha un bonus alla Classe Armatura determinato dalla rarità dello scudo, oltre al normale bonus alla CA fornito da esso.

Scudo animato

Armatura (scudo), molto raro (richiede sintonia)

Il personaggio che impugna questo scudo può usare un'azione bonus per animarlo. Lo scudo si solleva in aria e fluttua nello spazio del personaggio per proteggerlo come quando viene impugnato normalmente, ma lasciando le mani libere. Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché il personaggio non usa un'azione bonus per terminare l'effetto o finché il personaggio non diventa incapacitato o muore. A questo punto, lo scudo cade a terra o torna in mano al personaggio, se quest'ultimo ha almeno una mano libera.

Scudo anti-incantesimi

Armatura (scudo), molto raro (richiede sintonia)

Mentre il personaggio impugna questo scudo, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e altri effetti magici. Inoltre, i tiri per colpire con incantesimo contro di lui subiscono svantaggio.

Scudo attiraproiettili

Armatura (scudo), rara (richiede sintonia)

Mentre il personaggio impugna questo scudo, ottiene resistenza ai danni inflitti dagli attacchi con armi a distanza.

Maledizione. Questo scudo è maledetto. Entrare in sintonia con esso rende il personaggio maledetto finché su di lui non viene lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione* o un'altra magia simile. Rimuovere lo scudo non basta per porre fine alla maledizione. Ogni volta che un attacco con arma a distanza prende di mira una creatura entro 3 metri dal personaggio, quest'ultimo diventa il bersaglio dell'attacco a causa della maledizione.

Scudo catturafrecce

Armatura (scudo), rara (richiede sintonia)

Il personaggio che impugna questo scudo riceve un bonus di +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi a distanza. Questo bonus è cumulativo al normale bonus alla CA dello scudo.

Ogni volta che un avversario effettua un tiro per colpire a distanza contro un bersaglio entro 1,5 metri dal possessore dello scudo, quest'ultimo può effettuare una reazione per diventare il bersaglio dell'attacco al posto di quello inteso.

Scudo del cavaliere

Armatura (scudo), molto raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio impugna questo scudo, ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura. Questo bonus è cumulativo al normale bonus alla CA dello scudo.

Lo scudo è dotato delle seguenti proprietà utilizzabili finché il personaggio lo impugna.

Campo protettivo. Con una reazione, quando il personaggio o un suo alleato che è in grado di vedere entro 1,5 metri diventa il bersaglio di un attacco o effettua un tiro salvezza contro un'area di effetto, può utilizzare lo scudo per creare un'emanazione immobile di 1,5 metri generata a partire da sé. Quando l'emanazione compare, qualsiasi creatura o oggetto non completamente racchiuso al suo interno viene spinto verso gli spazi liberi più vicini al di fuori di essa. L'attacco o l'area di effetto che attiva la reazione non influisce sulle creature o gli oggetti dentro l'emanazione, che permane finché il personaggio mantiene la concentrazione (massimo 1 minuto). Nulla può entrare o uscire dall'emanazione. Una creatura o un oggetto all'interno dell'emanazione non può essere danneggiato dagli attacchi o dagli effetti che provengono dall'esterno; analogamente, non può infliggere danni a qualsiasi cosa si trovi all'esterno. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Sfondamento possente. Durante l'azione di Attacco, il personaggio può effettuare uno dei tiri per colpire usando lo scudo contro un bersaglio entro 1,5 metri da sé. Al tiro per colpire applica il suo bonus di competenza e il modificatore di Forza. Se il colpo va a segno, lo scudo infligge danni da forza al bersaglio pari a $2d6 + 2$ più il modificatore di Forza del personaggio. Se il bersaglio è una creatura, la spingerà fino a 3 metri lontano da sé in linea retta. Inoltre, se la creatura è della stessa taglia del personaggio o inferiore, cadrà a terra prona.

Scudo sentinella

Armatura (scudo), non comune

Finché il personaggio impugna questo scudo, dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e alle prova di Saggezza (Percezione). Sullo scudo è inciso il simbolo di un occhio.

Sfera annientatrice

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sfera nera del diametro di 60 centimetri è un buco nel multiverso che fluttua a mezz'aria e che è stabilizzato da un campo magico che lo circonda.

La sfera annienta tutta la materia che attraversa e che passa attraverso di essa, a eccezione dei manufatti. A meno che un manufatto non sia suscettibile ai danni di una *sfera annientatrice*, esso vi passa attraverso e ne esce illeso. Ogni altra cosa che tocca la sfera, ma che non ne viene interamente inghiottita e annientata, subisce 8d10 danni da forza.

Controllare la sfera. La *sfera annientatrice* rimane stazionaria finché qualcuno non ne assume il controllo. Se il personaggio si trova entro 18 metri da una sfera, con un'azione di Magia può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 25. In caso di successo, assume il controllo della sfera fino all'inizio del turno successivo togliendolo a qualsiasi altra creatura la controllasse prima di lui. In caso di fallimento, la sfera si sposta in linea retta verso il personaggio, avvicinandosi di 3 metri.

Finché il personaggio controlla la sfera, può farla muovere in una direzione qualunque come azione bonus, fino a un numero di metri pari a $1,5 \times$ il suo modificatore di Intelligenza (per un minimo di 1,5 metri). Se la sfera entra nello spazio occupato da una creatura, quest'ultima deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19 per non farsi toccare, altrimenti subisce 8d10 danni da forza. Se la creatura scende a 0 punti ferita dopo aver subito tali danni viene oblitterata, lasciando i suoi averi ma nessun altro resto fisico.

Interazioni con la sfera. Se la sfera entra in contatto con un portale planare, come quello creato dall'incantesimo *portale*, o con uno spazio extradimensionale, come quello di un *buco portatile*, il GM

determina casualmente ciò che succede, usando la tabella seguente.

IdI00	Risultato
01–50	La sfera è distrutta.
51–85	La sfera si muove attraverso il portale o nello spazio extradimensionale.
86–00	Uno squarcio nello spazio trascina la sfera e ogni creatura e oggetto entro 54 metri da essa su un piano di esistenza casuale.

Sfera del drago

Oggetto meraviglioso, manufatto (richiede sintonia)

Una sfera è un globo di cristallo intagliato del diametro di circa 25 centimetri. Quando viene usata, cresce fino a raggiungere 50 centimetri di diametro e al suo interno è visibile una nebbia turbinante.

Se il personaggio è in sintonia con la sfera, può effettuare un'azione di Magia per scrutare nelle sue profondità. In tal caso, deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15. Se lo supera, il personaggio ottiene il controllo della sfera finché rimane in sintonia con essa. Se fallisce, la sfera impone la condizione affascinato su di lui finché rimane in sintonia con essa.

Mentre è affascinato, il personaggio non può interrompere volontariamente la sintonia con la sfera, che lancia *suggestione* su di lui a volontà (CD del tiro salvezza 18), incitandolo ad agire per favorire i suoi scopi malvagi. L'essenza del drago all'interno della sfera potrebbe desiderare molte cose: l'annientamento di una particolare società o organizzazione, la liberazione dalla sfera, seminare sofferenza nel mondo, promuovere il culto di Tiamat o qualsiasi altra cosa il GM decida.

Incantesimi. La sfera ha 7 cariche e recupera 1d4 + 3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Se è il personaggio a controllare la sfera, può usarla per lanciare uno degli incantesimi contenuti nella seguente tabella. La tabella indica quante cariche vanno consumate per lanciare l'incantesimo.

Incantesimo	Costo in cariche
Cura ferite (versione di 9° livello)	4
Individuazione del magico	0
Interdizione alla morte	2
Luce diurna	1
Scrutare (CD del tiro salvezza 18)	3

Richiamare draghi. Mentre il personaggio controlla la sfera, può effettuare un'azione di Magia per farle inviare un richiamo telepatico che si estende in tutte le direzioni per 60 chilometri. I draghi cromatici situati entro quel raggio sono obbligati

a raggiungere la sfera il più velocemente possibile lungo il percorso più diretto. Le divinità dei draghi come Tiamat sono immuni a questo richiamo. I draghi cromatici attirati dalla sfera potrebbero essere ostili nei confronti del personaggio per essere stati obbligati ad agire contro il loro volere. Una volta che il personaggio ha usato questa proprietà, non può riutilizzarla per 1 ora.

Distruggere una sfera. Una sfera del drago ha CA 20 ed è distrutta se subisce danni da un'arma +3 o da un incantesimo *disintegrazione*. Non può essere danneggiata in nessun altro modo.

Sfera di cristallo

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Toccando questa sfera di cristallo, il personaggio può lanciare *scrutare* (CD del tiro salvezza 17) con essa.

Sfera di cristallo della lettura del pensiero

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Toccando questa sfera di cristallo, il personaggio può lanciare *scrutare* (CD del tiro salvezza 17) con essa. Inoltre, può lanciare *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 17) rivolto alle creature che è in grado di vedere situate entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Non è obbligato a concentrarsi su *individuazione dei pensieri* per mantenerlo per la sua durata, ma l'incantesimo termina se *scrutare* viene interrotto.

Sfera di cristallo della telepatia

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Toccando questa sfera di cristallo, il personaggio può lanciare *scrutare* (CD del tiro salvezza 17) con essa. Inoltre, può comunicare telepaticamente con le creature che è in grado di vedere situate entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Può anche lanciare *suggestione* (CD del tiro salvezza 17) attraverso il sensore su una di queste creature. Non è obbligato a concentrarsi su *suggestione* per mantenerlo per la sua durata, ma l'incantesimo termina se *scrutare* viene interrotto. Non è possibile lanciare *suggestione* in questo modo fino all'alba successiva.

Sfera di cristallo della visione del vero

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Toccando questa sfera di cristallo, il personaggio può lanciare *scrutare* (CD del tiro salvezza 17) con essa. Inoltre, dispone di vista pura entro un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell'incantesimo.

Solvente universale

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa fiala contiene un liquido lattiginoso che emana un forte odore di alcool. Quando viene trovata, una fiala ne contiene (1d6 + 1) x 30 grammi.

Il personaggio può effettuare un'azione di Utilizzo per versare 30 grammi o più di solvente su una superficie a portata. Il liquido dissolve istantaneamente qualsiasi materiale o sostanza adesiva toccata, inclusa la *colla meravigliosa*, che copra fino a un'area quadrata con lato di 30 centimetri.

Spada affilata

Arma (falcione, scimitarra, spada lunga o spadone), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio attacca un oggetto con quest'arma magica e l'attacco va a segno, massimizza i dadi dei danni della sua arma contro il bersaglio.

Quando il personaggio attacca una creatura con quest'arma e ottiene 20 sul d20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti extra e ottiene 1 livello di indebolimento.

Spada danzante

Arma (scimitarra, spada corta, spada lunga, spadone o stocco), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio può effettuare un'azione bonus per lanciare quest'arma magica in aria. Quando lo fa, la spada inizia a fluttuare, vola fino a una distanza di 9 metri e attacca una creatura a scelta del personaggio situata entro 1,5 metri da sé. L'arma utilizza il proprio tiro per colpire e aggiunge il proprio modificatore di caratteristica ai tiri per i danni.

Finché la spada fluttua, il personaggio può effettuare un'azione bonus per farla volare in un altro punto entro 9 metri da sé. Come parte della stessa azione bonus, il personaggio può far sì che l'arma attacchi una creatura entro 1,5 metri da essa.

Dopo il quarto attacco, l'arma fluttuante vola verso il personaggio e cerca di tornare nella sua mano. Se il personaggio non ha una mano libera, l'arma cade a terra ai suoi piedi. Se non esiste un percorso sgombro fino al personaggio, la spada si avvicina a lui quanto più possibile e poi cade a terra. Smette di fluttuare anche se il personaggio la prende in mano o se si allontana più di 9 metri da essa.

Spada del ferimento

Arma (falcione, scimitarra, spada corta, spada lunga, spadone o stocco), rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio colpisce una creatura con un attacco utilizzando quest'arma magica, il bersaglio subisce 2d6 danni necrotici extra e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti non potrà recuperare punti ferita per 1 ora. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto svanisce.

Spada del furto vitale

Arma (falcione, scimitarra, spada corta, spada lunga, spadone o stocco), rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio attacca una creatura con quest'arma magica e ottiene 20 sul d20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 15 danni necrotici extra se non è un costrutto o un non morto. Inoltre, il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari alla quantità di danni necrotici inferti.

Spada vorpal

Arma (falcione, scimitarra, spada lunga o spadone), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e a quelli per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, l'arma ignora la resistenza ai danni taglienti.

Quando il personaggio usa quest'arma per attaccare una creatura che abbia almeno una testa e ottiene 20 sul d20 al tiro per colpire, taglia una delle sue teste. La creatura muore se non riesce a sopravvivere senza testa. L'effetto non si applica a una creatura che è immune ai danni taglienti, non possiede o non ha bisogno di una testa, oppure se il GM decide che la creatura è troppo grande perché la sua testa possa essere tagliata con quest'arma. In tal caso, la creatura subisce 30 danni taglienti extra dal colpo. Se la creatura ha Resistenza leggendaria, può consumare un utilizzo giornaliero di quel tratto per evitare di perdere la testa e subire invece i danni extra.

Spadone del gelo

Arma (falcione, scimitarra, spada corta, spada lunga, spadone o stocco), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio colpisce con un tiro per colpire effettuando un attacco con quest'arma magica, il bersaglio subisce 1d6 danni da freddo extra. Inoltre, finché impugna l'arma, il personaggio ha resistenza ai danni da fuoco.

A temperature gelide, l'arma proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Quando il personaggio sfodera quest'arma, può estinguere tutte le fiamme non magiche entro un raggio di 9 metri da sé. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata per 1 ora.

Specchio imprigionante

Oggetto meraviglioso, molto raro

Se si osserva indirettamente la superficie di questo specchio alto 1,2 metri e largo 0,5, esso mostra flebili immagini di alcune creature. Lo specchio pesa 25 kg, ha CA 11, 10 PF, immunità ai danni psichici e da veleno, e vulnerabilità ai danni contundenti. Quando scende a 0 punti ferita, va in frantumi ed è distrutto.

Se è appeso a una superficie verticale e il personaggio si trova entro 1,5 metri da esso, questi può effettuare un'azione di Magia e attivarlo usando la sua parola d'ordine. Dopodiché, rimarrà attivo finché il personaggio non effettua l'azione di Magia e ripete la parola d'ordine per disattivarlo.

Ogni creatura, a eccezione del personaggio, che vede la propria immagine riflessa nello specchio attivato e si trova entro 9 metri da esso deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15, altrimenti resta intrappolata in una delle sue dodici celle extradimensionali. Chiunque conosca la natura dello specchio effettua la prova con vantaggio, mentre i costrutti la superano automaticamente.

Una cella extradimensionale è una distesa infinita di spazio pervasa da una fitta nebbia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata in una cella può fuggire usando qualsiasi magia che consenta i viaggi planari; altrimenti, rimane confinata al suo interno finché non viene liberata.

Se lo specchio intrappola una creatura, ma tutte le sue dodici celle sono occupate, una delle creature intrappolate (scelta casualmente) viene liberata per fare spazio al nuovo prigioniero. Una creatura liberata appare in uno spazio libero a portata di vista dello specchio, ma rivolta nella direzione opposta. Se lo specchio va in frantumi, tutte le creature che contiene vengono liberate e compaiono in spazi liberi vicino a esso.

Mentre si trova entro 1,5 metri dallo specchio, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per pronunciare il nome di una creatura intrappolata all'interno o il numero di una cella. La creatura nominata o custodita nella cella di quel numero compare come immagine sulla superficie dello specchio. A questo punto, il personaggio e la creatura possono comunicare.

In modo analogo, il personaggio può effettuare un'azione di Magia e utilizzare una seconda parola d'ordine per liberare una creatura intrappolata che compare, insieme a tutto ciò che possiede, nello spazio libero più vicino allo specchio, con le spalle rivolte verso di esso.

Collocare lo specchio all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da una *borsa conservante*, un *buco portatile* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro 3 metri dal portale e senza copertura totale vengono attratte al suo interno e finiscono in un luogo casuale del Piano Astrale; dopodiché, il portale si

chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Statuina del potere meraviglioso

Oggetto meraviglioso, rarità variabile

Una *statuina del potere meraviglioso* è una scultura abbastanza piccola da stare in tasca. Se il personaggio effettua un'azione di Magia per lanciare la miniatura in un punto del suolo entro 18 metri da sé, la statuina diventa una creatura vivente specificata nella descrizione dell'oggetto qui di seguito. Se lo spazio dove dovrebbe comparire la creatura è già occupato da altre creature o oggetti, o se non c'è spazio a sufficienza, la statuina non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni, comprende le lingue parlate dal personaggio, obbedisce ai suoi ordini e svolge il suo turno subito dopo il personaggio con il suo punteggio di iniziativa. Se non riceve ordini, la creatura si difende ma non compie altre azioni.

La creatura permane per una durata specifica per ogni statuina. Esaurita la durata, la creatura riprende la forma di statuina. Può ritrasformarsi in anticipo se scende a 0 punti ferita o se il personaggio compie un'azione di Magia mentre tocca la creatura per farla tornare alla forma di statuina. Quando torna a essere una statuina, la sua proprietà non può essere riutilizzata prima che sia trascorso un certo periodo di tempo, come specificato nella descrizione della specifica statuina.

Cane di onice (rara). Questa statuina di onice raffigura un cane e può trasformarsi in un **mastino** per una durata massima di 6 ore. Il mastino ha un punteggio di Intelligenza pari a 8 e può parlare il Comune. È inoltre dotato di vista cieca fino a 18 metri. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Capre d'avorio (rara). Queste statue di avorio raffiguranti delle capre vengono sempre create in gruppi di tre pezzi. Ognuna delle capre ha un aspetto diverso dalle altre e funziona diversamente. Le loro caratteristiche speciali sono le seguenti:

Capra del terrore. La statuina può trasformarsi in una **capra gigante** per un massimo di 3 ore. La capra non può effettuare attacchi, ma il personaggio può rimuovere le corna (senza infliggere danni) e usarle come armi. Un corno diventa una *lancia da cavaliere +1*, l'altro una *spada lunga +2*. La rimozione di un corno richiede un'azione di Magia e le armi scompaiono quando la capra ritorna in forma di statuina, momento in cui recupera le sue corna. Mentre il personaggio cavalca la capra, qualsiasi creatura ostile che inizia il suo turno entro un'emanazione di 9 metri originata dalla capra deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o diventare spaventata

per 1 minuto, fino a quando il personaggio non cavalca più la capra o finché la capra non ritorna alla forma di statua. La creatura spaventata ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Una volta superato il tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per le 24 ore successive. Una volta usata, la statua non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 15 giorni.

Capra del viaggio. Questa statua può trasformarsi in una capra Grande con le stesse statistiche di un **cavallo da galoppo**. Ha 24 cariche e ogni ora o frazione di ora trascorsa in forma di capra costa 1 carica. Finché la statua ha ancora delle cariche, il personaggio può usarla ogni volta che desidera. Una volta esaurite le cariche, torna alla forma di statua e non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni, momento in cui recupera tutte le cariche spese.

Capra del dolore. La statua può trasformarsi in una **capra gigante** per un massimo di 3 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 30 giorni.

Corvo d'argento (non comune). Questa statua d'argento raffigurante un corvo può trasformarsi in un **corvo** per una durata massima di 12 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni. Finché si trova in forma di corvo, la statua permette al personaggio di lanciare un incantesimo *animale messaggero* su di essa.

Elefante di marmo (rara). Questa statuetta di marmo ricorda un elefante che barriera. Può trasformarsi in un **elefante** per una durata massima di 24 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Grifone di bronzo (rara). Questa statua di bronzo raffigura un grifone rampante. Può trasformarsi in **grifone** per una durata massima di 6 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 5 giorni.

Gufo di serpentino (rara). Questa statua di serpentino raffigurante un gufo può trasformarsi in un **gufo gigante** per una durata massima di 8 ore. Il gufo può comunicare telepaticamente con il personaggio a qualsiasi distanza, purché entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni.

Leoni d'oro (rara). Le statue di questi leoni vengono sempre create in coppia. È possibile usare una sola statua o entrambe contemporaneamente. Ognuna può trasformarsi in un **leone** per una durata massima di 1 ora. Ogni leone, una volta che è stato usato, non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 7 giorni.

Mosca d'ebano (rara). Questa statua in ebano, scolpita con le sembianze di un tafano, può diventare una **mosca gigante** (vedi la relativa scheda delle statistiche) per un massimo di 12 ore e può essere cavalcata. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni.

Mosca gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa +1 (11)**

PF 19 (3d10 + 3)

Velocità 9 m, volo 18 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	14	+2	+2	DES	13	+1	+1	Cos	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 0; BC +2)

Stallone di ossidiana (molto rara). Questa statua di ossidiana levigata può trasformarsi in un **cavallo degli incubi** per una durata massima di 24 ore. Il cavallo degli incubi combatte solo per difendersi. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 5 giorni.

Ogni volta che il personaggio usa la statua esiste una probabilità del 10% che il cavallo degli incubi ignori i suoi ordini, compreso quello di riprendere la forma di statua. Se il personaggio è in sella al cavallo degli incubi quando quest'ultimo ignora i suoi ordini, entrambi vengono istantaneamente trasportati in un luogo casuale sul piano dell'Ade, dove il cavallo degli incubi si ritrasforma in statua.

Stivali alati

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questi stivali hanno 4 cariche e recuperano 1d4 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Mentre indossa gli stivali, il personaggio può effettuare un'azione di Magia per consumare 1 carica, ottenendo una velocità di volo di 9 metri per 1 ora. Se il personaggio è in volo quando la durata si esaurisce, scende a una velocità di 9 metri per round finché non atterra.

Stivali della levitazione

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Indossando questi stivali, il personaggio può lanciare un incantesimo *levitazione* su di sé.

Stivali della velocità

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questi stivali può effettuare un'azione bonus per battere i tacchi tra di loro. Fatto questo, gli stivali raddoppiano la sua

velocità e le creature che effettuano un attacco di opportunità contro di lui subiscono svantaggio ai tiri per colpire. Se il personaggio batte di nuovo i tacchi, pone fine all'effetto.

Dopo avere usato la proprietà degli stivali per un totale di 10 minuti, la magia smette di funzionare finché il personaggio non completa un riposo lungo.

Stivali dell'inverno

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questi stivali foderati di pelliccia sono comodi e caldi. Il personaggio ottiene i seguenti benefici.

Resistenza al freddo. Ottiene resistenza ai danni da freddo e può tollerare temperature fino a -17 gradi Celsius o inferiori senza bisogno di ulteriori protezioni.

Passo invernale. Ignora il terreno difficile dovuto al ghiaccio o alla neve.

Stivali elfici

Oggetto meraviglioso, non comune

Indossando questi stivali, il personaggio non fa alcun rumore quando cammina, a prescindere dalla superficie su cui si muove. Inoltre, dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Stivali molleggiati

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questi stivali, la sua velocità è pari a 9 metri, a meno che la velocità normale non sia superiore. Inoltre, la velocità non viene ridotta se il personaggio trasporta un peso superiore alla propria capacità di carico o indossa un'armatura pesante.

Una volta per ogni turno, può saltare fino a 9 metri usando solo 3 metri di movimento.

Talismano anti-veleno

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa delicata catenella d'argento ha come pendente una gemma nera con taglio a brillante. Finché è indosso al personaggio, quest'ultimo ha immunità alla condizione avvelenato e ai danni da veleno.

Talismano del bene puro

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con un chierico o un paladino)

Questo talismano è un potente simbolo del bene. Qualsiasi immondo o non morto che tocchi il talismano subisce 8d6 danni radiosi, per poi subirla nuovamente ogni volta che termina il suo turno impugnando o trasportando il talismano.

Castigo puro. Il talismano ha 7 cariche. Mentre il personaggio lo indossa o lo impugna può effettuare un'azione di Magia per consumare 1 carica e prendere di mira una creatura che è in grado di

vedere a terra entro 36 metri da sé. Dopodiché, si apre una fenditura sotto il bersaglio, il quale effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 20. Se il bersaglio è un immondo o un non morto, effettua la prova con svantaggio. In caso di fallimento, cade nella fenditura e viene distrutto senza lasciare traccia. In caso di successo, non cade nella fenditura ma subisce 4d6 danni psichici. In ognuno dei due casi, la fenditura si richiude senza lasciare alcuna traccia della sua esistenza. Quando il personaggio consuma l'ultima carica, il talismano si disperde in una manciata di scintille dorate ed è distrutto.

Simbolo sacro. Il personaggio può usare il talismano come simbolo sacro. Mentre lo indossa o lo impugna, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo.

Talismano della rimarginazione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo pendente riceve i seguenti benefici:

Guarigione potenziata naturale. Ogni volta che il personaggio tira un Dado Vita per recuperare punti ferita, raddoppia il numero di punti ferita ripristinati.

Salvaguardia vitale. Ogni volta che il personaggio effettua un tiro salvezza contro morte, può trasformare un risultato di 9 o inferiore in un 10, ottenendo un successo anziché un fallimento.

Talismano della salute

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo pendente, può effettuare un'azione di Magia per recuperare 2d4 + 2 punti ferita. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Inoltre, finché indossa il pendente, il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare o porre fine alla condizione avvelenato.

Talismano della sfera

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio impugna o indossa questo talismano, dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Arcano) effettuate per controllare la *sfera annientatrice*. Inoltre, quando inizia il proprio turno avendo il controllo di una *sfera annientatrice*, può effettuare un'azione di Magia per spostarla di 3 metri più una distanza aggiuntiva pari a 3 metri × il suo modificatore di Intelligenza. Il movimento non deve essere per forza effettuato in linea retta.

Talismano del male estremo

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Quest'oggetto è un simbolo di malvagità impenitente. Se qualsiasi creatura che non sia un immondo o un non morto tocca il talismano subisce 8d6 danni

necrotici, per poi subirli nuovamente ogni volta che termina il suo turno impugnando o trasportando il talismano.

Obliterazione. Il talismano ha 6 cariche. Mentre il personaggio lo indossa o lo impugna può effettuare un'azione di Magia per consumare 1 carica e prendere di mira una creatura che è in grado di vedere a terra entro 36 metri da sé. Dopodiché, si apre una fenditura sotto il bersaglio, il quale effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 20. Se il bersaglio è un celestiale, effettua la prova con svantaggio. In caso di fallimento, cade nella fenditura e viene distrutto senza lasciare traccia. In caso di successo, non cade nella fenditura ma subisce 4d6 danni psichici. In ognuno dei due casi, la fenditura si richiude senza lasciare alcuna traccia della sua esistenza. Quando il personaggio consuma l'ultima carica, il talismano si dissolve in una melma dall'odore rivoltante ed è distrutto.

Simbolo sacro. Il personaggio può usare il talismano come simbolo sacro. Mentre lo indossa o lo impugna, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo.

Tappeto volante

Oggetto meraviglioso, molto raro

Il personaggio può far fluttuare e volare il tappeto volante effettuando un'azione di Magia e usando la parola d'ordine dell'oggetto. Il tappeto si muove in base ai comandi impartiti dal personaggio, che deve trovarsi entro 9 metri da esso.

Esistono *tappeti volanti* di quattro misure diverse. Il GM sceglie la dimensione di un tappeto o la determina in modo casuale tirando sulla seguente tabella. Un tappeto può trasportare fino al doppio del peso indicato in tabella, ma se trasporta più di quanto indicato la sua velocità di volo è dimezzata.

Id100	Dimensioni	Capacità di trasporto	Velocità di volo
01–20	90 cm × 150 cm	100 kg	24 metri
21–55	120 cm × 180 cm	200 kg	18 m
56–80	150 cm × 210 cm	300 kg	12 metri
81–00	180 cm × 270 cm	400 kg	9 m

Tomo del comando e dell'influenza

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene una serie di suggerimenti su come persuadere e ispirare gli altri, e le sue parole sono cariche di magia. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Carisma aumenta di 2, fino a un massimo di 30. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Tomo della comprensione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene la descrizione di una serie di esercizi di intuizione e percezione, e le sue parole sono cariche di magia. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino a un massimo di 30. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Tomo del nitido pensiero

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene la descrizione di una serie di esercizi di logica e memoria, e le sue parole sono cariche di magia. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Intelligenza aumenta di 2, fino a un massimo di 30. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Tridente del comando dei pesci

Arma (tridente), non comune (richiede sintonia)

Quest'arma magica possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Finché il personaggio la trasporta, può consumare 1 carica e usarla per lanciare *dominare bestie* (CD del tiro salvezza 15) su una bestia dotata di velocità di nuoto.

Tunica degli occhi

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa tunica è decorata con un motivo raffigurante vari occhi. Mentre il personaggio la indossa ottiene i benefici seguenti:

Sensi speciali. Il personaggio ha scurovisione e vista pura, entrambe con un raggio di 36 metri.

Visione a tutto tondo. La tunica conferisce vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Debolezze. Un incantesimo *luce* lanciato sulla tunica o un incantesimo *luce diurna* lanciato entro 1,5 metri dalla tunica rende il personaggio accecato per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno, il personaggio effettua un tiro salvezza su Costituzione (CD 11 per *luce* o CD 15 per *luce diurna*), terminando la cecità in caso di successo.

Tunica degli oggetti utili

Oggetto meraviglioso, non comune

Su questa tunica sono visibili alcune toppe di varie forme e colori. Finché il personaggio indossa la tunica, può effettuare un'azione di Magia per staccare una delle toppe, trasformandola nell'oggetto o nella creatura che essa raffigura. Quando anche

l'ultima toppa viene staccata, la tunica diventa un capo d'abbigliamento comune.

La tunica possiede due copie di ognuna delle seguenti toppe:

- Asta
- Corda (arrotolata)
- Lanterna a lente sporgente (piena e accesa)
- Pugnale
- Sacco
- Specchio

La tunica possiede altre 4d4 toppe scelte dal GM o determinate casualmente tirando sulla seguente tabella.

IdI00	Toppa
01–08	Una borsa con 100 mo
09–15	Un forziere d'argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo
16–22	Una porta di ferro (larga fino a 3 metri e alta 3 metri, sbarrata sul lato scelto dal personaggio) che può essere collocata in un'apertura entro portata del personaggio; la porta si adatta all'apertura, posizionandosi e infilandosi sui cardini
23–30	10 gemme del valore di 100 mo ciascuna
31–44	Una scala a pioli di legno (lunga 7,2 metri)
45–51	Un cavallo da galoppo dotato di sella
52–59	Una fossa aperta (cubo con spigolo di 3 metri) posizionabile a terra entro 3 metri dal personaggio
60–68	4 pozioni di guarigione
69–75	Una barca a remi (lunga 3,6 metri)
76–83	Una pergamena magica contenente un incantesimo di 1°, 2° o 3° livello (a scelta)
84–90	2 mastini
91–96	Una finestra (60 per 120 centimetri, profonda fino a 60 centimetri) che il personaggio può collocare su una superficie verticale entro la sua portata
97–00	Ariete portatile

Tunica dei colori scintillanti

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questa tunica ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche consumate all'alba di ogni giorno. Finché il personaggio la indossa, può effettuare un'azione di Magia e consumare 1 carica per far comparire sull'indumento un motivo cangiante dai colori sgargianti, che permane fino alla fine del suo turno successivo. In questo frangente, la tunica emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri; le creature che vedono il personaggio

hanno svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di lui. Inoltre, ogni creatura che si trova entro la luce intensa e che può vedere il personaggio quando la proprietà della tunica è attivata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventa stordita finché l'effetto non termina.

Tunica dell'arcimago

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con un mago, uno stregone o un warlock)

Questa elegante tunica è realizzata con un tessuto pregiato ricoperto di rune.

Finché il personaggio indossa la tunica, ottiene i benefici seguenti:

Armatura. Se il personaggio non indossa alcuna armatura, la sua Classe Armatura base è pari a 15 più il suo modificatore di Destrezza.

Mago da guerra. La CD del tiro salvezza sull'incantesimo e il bonus di attacco dell'incantesimo del personaggio aumentano entrambi di 2.

Resistenza alla magia. Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici.

Tunica delle stelle

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questa tunica, di colore nero o blu scuro, è ricamata con minuscole stelle bianche o argentate. Quando il personaggio la indossa, ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Sei stelle nella parte anteriore della tunica, in alto, sono particolarmente grandi. Finché il personaggio indossa la tunica, può effettuare un'azione di Magia per rimuovere una delle stelle e consumarla per lanciare una versione di 5° livello di *dardo incantato*. Ogni giorno al tramonto, 1d6 stelle rimosse ricompaiono sulla tunica.

Mentre il personaggio indossa la tunica, può effettuare un'azione di Magia per entrare nel Piano Astrale insieme a tutto ciò che indossa e trasporta e vi rimane finché non effettua un'azione di Magia per tornare sul piano in cui si trovava prima. Il personaggio ricompare nell'ultimo spazio che occupava o, se è occupato, nello spazio libero più vicino.

Ventaglio

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio impugna questo ventaglio, può usarlo per lanciare *folata di vento* (CD del tiro salvezza 13). Ogni volta che viene utilizzato di nuovo prima dell'alba successiva, c'è una probabilità cumulativa del 20% che non funzioni. Se ciò dovesse accadere, si ridurrà in inutili brandelli non magici.

Verga dell'allerta

Verga, molto rara (richiede sintonia)

Questa verga è dotata delle seguenti proprietà.

Allerta. Mentre il personaggio impugna la verga, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri per l'iniziativa.

Incantesimi. Mentre impugna la verga, il personaggio può usarla per lanciare i seguenti incantesimi:

- *Individuazione del bene e del male*
- *Individuazione del magico*
- *Individuazione delle malattie e dei veleni*
- *Vedere invisibilità*

Aura protettiva. Con un'azione di Magia, il personaggio può piantare l'asta della verga nel terreno; quando lo fa, l'estremità superiore della verga proietta luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per altri 18 metri. Finché il personaggio e i suoi alleati si trovano entro il raggio di quella luce intensa, ottengono un bonus di +1 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza, e possono percepire la presenza di eventuali creature invisibili che si trovano a loro volta entro la luce intensa.

La punta della verga smette di brillare e l'effetto termina dopo 10 minuti o quando una creatura usa un'azione di Magia per estrarla dal terreno. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Verga della potenza divina

Verga, leggendaria (richiede sintonia)

Questa verga ha una testa flangiata e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa. Possiede una serie di proprietà associate a sei pulsanti diversi disposti in fila lungo l'asta. Possiede anche le tre proprietà descritte di seguito.

Pulsanti. Il personaggio può premere uno dei pulsanti seguenti come azione bonus; l'effetto di un pulsante dura finché il personaggio non ne preme un altro o finché non lo preme di nuovo, riportando la verga alla sua forma originaria.

Pulsante 1. Una lama fiammeggiante spunta dall'estremità opposta alla testa flangiata della verga. Le fiamme proiettano luce intensa in un raggio di 12 metri e luce fioca per altri 12 metri; la lama funziona come una spada lunga o una spada corta magica (a scelta) e infligge 2d6 danni da fuoco extra quando mette a segno un colpo.

Pulsante 2. La testa flangiata della verga si ritrae e due lame a forma di mezzaluna spuntano da quell'estremità, trasformandola in un'ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa.

Pulsante 3. La testa flangiata della verga si ritrae, una punta di lancia emerge da quell'estremità e l'impugnatura si allunga fino a diventare un'asta

lunga 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa.

Pulsante 4. La verga si trasforma in una pertica di una lunghezza a scelta, fino a un massimo di 15 metri. I pulsanti della verga rimangono a portata. Sulle superfici dure come il granito, la pertica viene fissata grazie a uno spuntone sul fondo e a tre uncini sulla cima. Dai lati spuntano delle sbarre lunghe 7,5 centimetri a intervalli di 30 centimetri che formano una scala a pioli. La pertica può reggere un peso massimo di 2.000 kg. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio sicuro fa tornare la verga alla sua forma originaria.

Pulsante 5. La verga si trasforma in un ariete portatile e conferisce un bonus di +10 alle prove di Forza (Atletica) effettuate per abbattere porte, barricate e altri ostacoli.

Pulsante 6. La verga rimane nella sua forma originaria o la riassume e indica il nord magnetico (se questa funzione viene usata in un luogo dove non esiste un nord magnetico, non accade nulla). La verga fornisce inoltre al personaggio un'indicazione approssimativa della profondità o dell'altitudine a cui si trova rispetto al terreno.

Paralizzante. Quando il personaggio colpisce una creatura con un attacco in mischia usando la verga, può obbligare il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17. In caso di fallimento, il bersaglio resta paralizzato per 1 minuto e ripeterà il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto svanisce. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Risucchio vitale. Quando il personaggio colpisce una creatura con un attacco in mischia usando la verga, può obbligare il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17. In caso di fallimento, il bersaglio subisce 4d6 danni necrotici extra e il personaggio recupera un numero di punti ferita pari alla metà di quei danni. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Terrificante. Mentre il personaggio impugna la verga, può effettuare un'azione di Magia per costringere tutte le creature situate entro 9 metri da sé che è in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17. In caso di fallimento, il bersaglio è spaventato per 1 minuto e ripeterà il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto svanisce. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Verga della resurrezione

Verga, leggendaria (richiede sintonia)

Questa verga ha 5 cariche. Mentre il personaggio la impugna, può usarla per lanciare uno dei seguenti incantesimi: *guarigione* (consumando 1 carica) o *resurrezione* (consumando 5 cariche).

La verga recupera 1 carica consumata all'alba di ogni giorno. Se il personaggio consuma l'ultima carica, deve tirare 1d20. Con un risultato di 1, la verga scompare in un'innocua esplosione abbagliante.

Verga della sicurezza

Verga, molto rara

Mentre il personaggio impugna questa verga, può effettuare un'azione di Magia per attivarla. Così facendo, la verga trasporta istantaneamente il personaggio e un massimo di altre 199 creature consenzienti che è in grado di vedere in un semipiano. È il personaggio a scegliere la forma di quest'ultimo. Potrebbe trattarsi di un placido giardino, un'allegria taverna, un palazzo immenso, un'isola tropicale, una festa fantastica o qualsiasi altra cosa gli venga in mente. A prescindere dalla sua natura, il semipiano contiene abbastanza acqua e cibo per soddisfare i bisogni dei visitatori e non è in grado di nuocere loro in alcun modo. Ogni altra cosa con cui è possibile interagire in questo spazio può esistere solamente al suo interno. Per esempio, un fiore colto in un giardino scompare se portato fuori dal semipiano.

Per ogni ora passata nel semipiano, un visitatore recupera punti ferita come se avesse speso 1 Dado Vita. Inoltre, nonostante sia un luogo in cui il tempo scorre normalmente, le creature al suo interno non invecchiano. I visitatori possono rimanere fino a un massimo di 200 giorni suddivisi per il numero delle creature presenti (arrotondato per difetto).

Quando il tempo si esaurisce o il personaggio effettua un'azione di Magia per terminare l'effetto, tutti i visitatori ricompaiono nello spazio che occupavano quando il personaggio ha attivato la verga o nello spazio libero più vicino. Una volta utilizzata, questa proprietà non può essere riutilizzata prima che siano trascorsi 10 giorni.

Verga della sovranità

Verga, rara (richiede sintonia)

Il personaggio può effettuare un'azione di Magia per mostrare la verga e costringere all'obbedienza ogni creatura a sua scelta che è in grado di vedere situata entro 36 metri da sé. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti rimane affascinato per 8 ore. Finché è affascinato in questo modo, una creatura considera il personaggio come un capo in cui ha piena fiducia. Se il personaggio o i suoi alleati le fanno del male

o se riceve l'ordine di agire in modo contrario alla sua natura, la creatura smette di essere affascinata in questo modo. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Verga dell'assorbimento

Verga, molto rara (richiede sintonia)

Mentre impugna questa verga, il personaggio può usare la sua reazione per assorbire un incantesimo che sta bersagliando solo lui e non ha un'area di effetto. L'effetto dell'incantesimo assorbito è annullato e l'energia dell'incantesimo (ma non l'incantesimo vero e proprio) viene accumulata nella verga. L'energia ha lo stesso livello dell'incantesimo nel momento in cui è stato lanciato. Un incantesimo annullato si dissipa senza produrre alcun effetto e le risorse utilizzate per lanciarlo vengono sprecate. La verga può assorbire e accumulare fino a 50 livelli di energia nel corso della sua esistenza. Dopo aver assorbito 50 livelli di energia, non può assorbirne altri. Se il personaggio è bersagliato da un incantesimo che non può essere accumulato, la verga non ha alcun effetto su quell'incantesimo.

Quando il personaggio entra in sintonia con la verga, scopre quanti livelli di energia quest'ultima ha assorbito nel corso della propria esistenza e quanti livelli di energia degli incantesimi contiene attualmente.

Se il personaggio è un incantatore e impugna la verga, può trasformare l'energia accumulata al suo interno in slot incantesimo e usarli per lanciare gli incantesimi che ha preparato o che conosce. Il personaggio può creare soltanto slot incantesimo di livello pari o inferiore a quello dei propri slot, fino al 5° livello al massimo. Inoltre, usa i livelli accumulati al posto dei propri slot, ma sotto ogni altro aspetto lancia l'incantesimo normalmente. Per esempio, può usare 3 livelli accumulati nella verga come uno slot incantesimo di 3° livello.

Una verga appena trovata solitamente ha già 1d10 livelli di energia di incantesimi accumulati. Una verga che non può assorbire altra energia degli incantesimi e a cui non rimane più energia smette di essere un oggetto magico.

Verga inamovibile

Verga, non comune

Questa verga di ferro è dotata di un tasto su un'estremità. Il personaggio può effettuare un'azione di Utilizzo per premere il tasto e fare in modo che la verga si fissi magicamente nel luogo in cui si trova. Finché il personaggio o un'altra creatura non effettua un'azione di Utilizzo per premere nuovamente il tasto, la verga non si sposta, sfidando anche la forza di gravità. La verga può sostenere un peso massimo di 4 tonnellate; un peso superiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può

compiere un'azione di Utilizzo per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 30, spostando la verga per un massimo di 3 metri in caso di successo.

Zainetto pratico

Oggetto meraviglioso, raro

Questo zaino è dotato di una tasca centrale e due laterali che si aprono su altrettanti spazi extradimensionali. Ognuna delle tasche laterali può custodire fino a 100 chilogrammi di materiale, per un volume che non superi 25 cubi con spigolo di 30 centimetri. La tasca centrale può contenere fino a 250 chilogrammi di materiale, per un volume massimo di 64 cubi con spigolo di 30 centimetri. Lo zaino pesa sempre 2,5 chilogrammi, a prescindere dal contenuto.

Recuperare un oggetto dallo zainetto richiede un'azione di Utilizzo o un'azione bonus (a scelta del personaggio). Quando fruga nello zainetto alla ricerca di un oggetto specifico, questo si trova sempre magicamente in cima.

Se una delle sue tasche viene caricata eccessivamente, perforata o strappata, lo zainetto si rompe

e viene distrutto. In tal caso, gli oggetti contenuti al suo interno sono perduti per sempre, anche se un manufatto prima o poi rispunterà fuori da qualche altra parte. Se lo zainetto viene rivoltato, tutto ciò che conteneva cade a terra senza danneggiarsi, ma lo zainetto deve essere rivoltato di nuovo per poter essere riutilizzato.

Ogni tasca dello zainetto contiene una quantità d'aria sufficiente per 10 minuti, da dividere per il numero di creature che respirano al suo interno.

Collocare uno zainetto all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da una *borsa conservante*, un *buco portatile* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro 3 metri dal portale e senza copertura totale vengono attratte al suo interno e depositate in un luogo casuale del Piano Astrale; dopodiché, il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Mostri

Panoramica della scheda delle statistiche

Un mostro possiede una scheda delle statistiche che contiene le regole necessarie per utilizzarlo nel gioco. Tali schede sono suddivise nelle seguenti sezioni:

Nome e dati generali. Il nome del mostro è seguito dalla sua taglia, dal tipo di creatura (con eventuali descrittori) e dall'allineamento.

Statistiche di combattimento. Qui trovi la classe armatura, i punti ferita, la velocità e l'iniziativa.

Punteggi di caratteristica. I punteggi di caratteristica, i modificatori di caratteristica e i tiri salvezza di un mostro sono elencati qui.

Altri dettagli. Questa sezione contiene le voci Sensi, Lingue e GS (grado di sfida). Per alcuni mostri sono disponibili ulteriori dettagli, come le competenze nelle abilità, le resistenze, le immunità e l'attrezzatura. Se la creatura non possiede questi dettagli, le relative voci non sono presenti nella scheda.

Tratti. Qui trovi le caratteristiche dei mostri che sono attive in qualunque momento o in determinate situazioni.

Azioni. Il mostro può compiere le azioni qui riportate in aggiunta a quelle presenti nel capitolo "Come si gioca".

Azioni bonus. Questa sezione fornisce le azioni bonus di un mostro, se presenti.

Reazioni e azioni leggendarie. Queste sezioni riportano le reazioni e le azioni leggendarie, se presenti.

Componenti di una scheda delle statistiche

Le regole di una scheda delle statistiche sono descritte nel capitolo "Glossario delle regole" e in questa sezione.

Taglia

Un mostro può essere Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande, Enorme o Mastodontico. Puoi scegliere la taglia della creatura da un elenco di opzioni se questo è presente. Consulta il capitolo "Come si gioca" per avere informazioni sulle taglie.

Tipo di creatura

Ogni mostro possiede un descrittore che identifica il tipo di creatura. Certi incantesimi, oggetti magici, privilegi di classe e altri effetti di gioco

interagiscono in modi speciali con le creature di un particolare tipo.

Il gioco include le seguenti categorie, a cui non è associata alcuna regola intrinseca:

Aberrazioni. Sono esseri completamente alieni, come aboleth e manti assassini.

Bestie. Sono creature naturali non umanoidi, come cavalli e lupi, oltre alla maggior parte degli animali giganti.

Celestiali. Sono creature magiche legate ai Piani Superiori, come angeli e pegasi.

Costrutti. Sono esseri creati attraverso la magia, come i guardiani protettori e gli omuncoli.

Draghi. Sono creature squamose di origine antica, come i draghi rossi e le viverne.

Elementali. Sono esseri provenienti dai Piani Elementali, come gli efreet e gli elementali dell'acqua.

Folletti. Sono creature legate alla Selva Fatata o alle forze della natura, come le driadi e i goblin.

Giganti. Sono esseri imponenti dalle forme umane, come i giganti del fuoco e i troll.

Immondi. Sono creature legate ai terrificanti Piani Inferiori, come i balor e i segugi infernali.

Melme. Sono creature gelatinose, come i cubi gelatinosi e i protoplasmi neri.

Mostruosità. Sono creature innaturali dalle strane origini, come i mimic e i gli orsigufo.

Non morti. Sono spiriti e morti rianimati, come i fantasmi, i vampiri e gli zombi.

Umanoidi. Sono persone definite dai loro ruoli e professioni, come guerrieri, maghi e pirati. Comprendono membri di diverse specie.

Vegetali. Sono vegetazione senziente e mostri fungini, come i cumuli striscianti e i treant.

Descrittori

Uno o più descrittori potrebbero comparire tra parentesi dopo il tipo di mostro. Tali descrittori forniscono ulteriori categorie e non hanno regole proprie, ma alcuni effetti di gioco possono fare riferimento ad essi.

Allineamento

L'allineamento specificato nella scheda delle statistiche di un mostro è un suggerimento predefinito su come interpretare la creatura, ispirato al suo ruolo tradizionale nel gioco o al folklore del mondo reale. Cambia l'allineamento di un mostro per adattarlo alle tue esigenze narrative. L'allineamento neutrale, in particolare, è un invito a considerare se un individuo propende per uno degli altri allineamenti.

Il capitolo "Creazione del personaggio" descrive i nove allineamenti e le creature senza allineamento.

Classe Armatura

La Classe Armatura (CA) di un mostro include la sua armatura naturale, la Destrezza, l'attrezzatura e altre difese. Consulta il capitolo "Come si gioca" per avere informazioni sulla Classe Armatura.

Iniziativa

La voce Iniziativa specifica il modificatore di iniziativa del mostro seguito dal suo punteggio di iniziativa tra parentesi. Usa il modificatore quando tiri per determinare l'iniziativa di un mostro. Tenzialmente il modificatore di iniziativa di un mostro è pari al suo modificatore di Destrezza, ma alcuni mostri hanno modificatori aggiuntivi, come il bonus di competenza, applicati a quel numero.

Se non vuoi tirare per l'iniziativa di un mostro, usa il punteggio di iniziativa come iniziativa della creatura in combattimento. Puoi trovare ulteriori dettagli sull'iniziativa nel capitolo "Come si gioca".

Punti ferita

I punti ferita di un mostro sono presentati come un numero seguito da parentesi, in cui sono indicati i Dadi Vita del mostro e l'eventuale contributo dato dalla sua Costituzione. Per determinare i punti ferita del mostro in modo casuale, puoi usare il suo numero di punti ferita o tirare la formula con i dadi tra parentesi. Non è possibile usare entrambi.

Di solito la taglia di un mostro determina il dado da usare per calcolare i suoi punti ferita, come indicato dalla tabella Dadi Vita in base alla taglia.

Dadi Vita in base alla taglia

Taglia del mostro	Dado Vita	Media dei PF per dado
Minuscola	d4	2½
Piccola	d6	3½
Media	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Mastodontica	d20	10½

Il modificatore di Costituzione di un mostro va moltiplicato per il numero di Dadi Vita che possiede e il risultato si somma ai suoi punti ferita. Per esempio, se un mostro ha un punteggio di Costituzione pari a 12 (con un modificatore di +1) e 2d8 Dadi Vita, avrà 2d8 + 2 punti ferita (per una media di 11).

Per ulteriori informazioni sui punti ferita, consulta il capitolo "Come si gioca".

Velocità

La voce Velocità specifica la velocità di un mostro. Alcune creature hanno una o più delle seguenti velocità: nuoto, scalata, scavo, volo. Le regole per

GESTIRE UN MOSTRO

Per assicurarti che un mostro agisca in base al suo grado di sfida, segui queste regole durante il combattimento:

Capacità speciali. Se il mostro possiede una capacità speciale che infligge molti danni ma ha un numero limitato di utilizzi, come un Soffio che si ricarica o un incantesimo che può lanciare solo una volta al giorno, fagli usare quell'abilità speciale il più rapidamente e il più spesso possibile.

Multiattacco. Se il mostro possiede Multiattacco, faglielo usare in ogni turno in cui non sta usando una delle sue abilità più potenti.

Azioni bonus, reazioni, azioni leggendarie.

Se il mostro ha azioni bonus, reazioni o azioni leggendarie nella sua scheda delle statistiche, assicurati che le usi il più spesso possibile.

la velocità e queste velocità speciali sono riportate nel capitolo "Glossario delle regole".

Punteggi di caratteristica

Ogni mostro possiede sei punteggi di caratteristica con i modificatori dei punteggi di caratteristica corrispondenti e dei tiri salvezza. Per ulteriori informazioni sui punteggi di caratteristica e sui tiri salvezza, consulta il capitolo "Come si gioca".

Abilità

La voce Abilità specifica le eventuali competenze del mostro. Per esempio, un mostro molto percettivo e furtivo potrebbe possedere dei bonus alle prove di Saggezza (Percezione) e Destrezza (Furtività). Un bonus di abilità è dato dalla somma del modificatore di caratteristica di un mostro e del suo bonus di competenza. Altri modificatori potrebbero essere applicabili.

Resistenze e vulnerabilità

Queste voci elencano le resistenze e le vulnerabilità di un mostro, se presenti. Consulta il capitolo "Come si gioca" per ulteriori informazioni.

Immunità

Questa voce elenca le eventuali immunità del mostro. Se il mostro ha immunità ai danni e alle condizioni, i tipi di danno sono elencati prima delle condizioni. Consulta il capitolo "Come si gioca" per ulteriori informazioni.

Attrezzatura

I mostri hanno competenza nel loro equipaggiamento. Se un mostro possiede equipaggiamento che può essere regalato o recuperato, gli oggetti sono elencati nella voce Attrezzatura. La scheda delle statistiche del mostro potrebbe includere

attività speciali che si verificano quando il mostro usa un oggetto, e la scheda potrebbe ignorare le regole presenti nel capitolo "Equipaggiamento" per quell'oggetto. Quando viene utilizzato da qualcun altro, un oggetto recuperabile usa le regole nel capitolo "Equipaggiamento", ignorando qualsiasi caratteristica speciale presente nella scheda delle statistiche.

La voce Attrezzatura non elenca necessariamente tutto l'equipaggiamento di un mostro. Ad esempio, si presume che un mostro che indossa degli indumenti sia vestito in modo appropriato, e questi abiti non sono presenti nella voce.

L'equipaggiamento menzionato al di fuori della voce Attrezzatura è da considerarsi soprannaturale o altamente specializzato, ed è inutilizzabile quando il mostro viene sconfitto.

Munizioni e attacchi a distanza

Un mostro che richiede munizioni per effettuare attacchi a distanza porta con sé le munizioni necessarie.

Equipaggiare un mostro con altri oggetti

Puoi equipaggiare i mostri con attrezzature aggiuntive a seconda delle tue preferenze, utilizzando il capitolo "Equipaggiamento" come ispirazione. Puoi decidere quale parte dell'equipaggiamento del mostro è recuperabile dopo che la creatura è stata uccisa e se una qualsiasi parte di quell'equipaggiamento è ancora utilizzabile.

Attenzione a non dare a un mostro oggetti magici orientati al combattimento, poiché potrebbero alterare il suo grado di sfida. Se fornisci un oggetto magico a un mostro, questo può essere in sintonia con gli oggetti magici come indicato nel capitolo "Equipaggiamento". Un mostro con un descrittore dopo il tipo di creatura è considerato un membro di quella classe ai fini della sintonizzazione.

Sensi

La voce Sensi indica il punteggio di Percezione passiva di un mostro, nonché i sensi speciali che potrebbe possedere. La Percezione passiva e i sensi speciali sono descritti nel "Glossario delle regole".

Lingue

Questa voce elenca le lingue che il mostro può utilizzare per comunicare. A volte un mostro è in grado di comprendere una lingua ma non riesce a usarla per comunicare; in tal caso, ciò viene annotato accanto a questa voce. "Nessuna" indica che una creatura non comprende alcuna lingua.

Telepatia

La telepatia è un'abilità magica che consente a una creatura di comunicare mentalmente con un'altra

creatura entro un raggio specificato. Consulta il "Glossario delle regole" per ulteriori informazioni.

Grado di sfida

Il grado di sfida è definito nel "Glossario delle regole", mentre le indicazioni sull'uso del GS per pianificare i potenziali incontri di combattimento sono contenute nel capitolo "Strumenti di gioco".

Punti esperienza

Quanti punti esperienza (PE) vale un mostro dipende dal suo grado di sfida, come dettagliato nella tabella Punti esperienza per grado di sfida. I punti PE vengono assegnati per aver sconfitto il mostro in combattimento o per averlo neutralizzato in altro modo.

Salvo dove specificato diversamente, un mostro evocato da un incantesimo o da un'altra abilità magica vale i PE indicati nella sua scheda delle statistiche.

Punti esperienza per grado di sfida

GS	PE	GS	PE
0	0 o 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Bonus di competenza

Il bonus di competenza (BC) di un mostro è determinato dal suo GS, come indicato nella tabella Bonus di competenza per grado di sfida, e si riflette nei tiri salvezza, nelle abilità e in altre statistiche in cui l'attitudine eccezionale del mostro è un fattore.

Bonus di competenza per grado di sfida

GS	BC	GS	BC
0–4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Tratti

I tratti di un mostro, se presenti, sono caratteristici che sempre attive o attive solo in certe situazioni.

Azioni

Un mostro può eseguire le azioni di questa sezione o compiere una delle azioni disponibili per tutte le creature, come descritto nel capitolo "Come si gioca".

Informazioni sull'attacco

La voce che descrive l'attacco di un mostro fornisce varie informazioni, a partire dal tipo di attacco (in mischia o a distanza), il bonus al tiro per colpire, la sua portata o gittata, e le conseguenze se il colpo va a segno. Un attacco è inteso contro un singolo bersaglio, a meno che la voce non indichi altrimenti. Consulta i capitoli "Come si gioca" e "Incantesimi" per scoprire i dettagli sui vari tipi di attacco.

Colpito. Gli eventuali danni inflitti o altri effetti che si verificano quando un attacco colpisce un bersaglio sono descritti dopo la dicitura *Colpito*:

Mancato. Se un attacco prevede un effetto che si verifica in caso di colpo mancato, questa informazione è presentata alla voce *Mancato*:

Colpito o mancato. Se un attacco ha un effetto che si verifica indipendentemente dal fatto che colpisca o meno il bersaglio, questa informazione segue la dicitura *Colpito o mancato*:

Informazioni sul tiro salvezza

Se un effetto costringe a effettuare un tiro salvezza, l'effetto indica il tipo di tiro salvezza richiesto e fornisce la CD dell'incantesimo, una descrizione di quali creature effettuano il tiro, e le conseguenze di un tiro salvezza riuscito o fallito.

La dicitura "danni dimezzati" con un tiro salvezza riuscito significa che il bersaglio subisce la metà dei danni (arrotondati per difetto) dei bersagli che falliscono il tiro salvezza, ignorando anche tutte le altre componenti dell'effetto.

Informazioni sui danni

La scheda delle statistiche, per ogni istanza di danno, di solito fornisce sia un numero sia una formula che utilizza i dadi. Ad esempio, un attacco potrebbe infliggere 4 (1d4 + 2) danni se il colpo va a segno. Sta a te decidere se usare il numero o la formula di dadi tra parentesi. Non è possibile usare entrambi.

Multiattacco

Alcune creature possono effettuare più di un attacco quando effettuano l'azione di Attacco e presentano la voce Multiattacco nella sezione Azioni della loro scheda delle statistiche. Tale voce descrive in dettaglio gli attacchi che una creatura può effettuare e le abilità aggiuntive che può utilizzare come parte dell'azione di Attacco.

Incantesimi

Se un mostro può lanciare incantesimi, la sua scheda delle statistiche elenca gli incantesimi e fornisce la caratteristica da incantatore della creatura, la CD del tiro salvezza sull'incantesimo (se gli incantesimi richiedono un tiro salvezza) e il bonus di attacco dell'incantesimo (se gli incantesimi richiedono un tiro per colpire). Salvo dove specificato diversamente, un incantesimo di livello pari o superiore al 1° viene sempre lanciato al livello più basso possibile e non può essere lanciato a un livello superiore.

L'incantesimo di un mostro può essere soggetto ad alcune regole o restrizioni speciali. Ad esempio, una megera verde può lanciare l'incantesimo *invisibilità*, ma possiede una restrizione "solo se stessa", il che significa che l'incantesimo ha effetto solo sulla megera.

Componenti dell'incantesimo. Il tratto Incantesimo indica se l'incantesimo del mostro ignora la necessità di alcune componenti per lanciarlo. Se sono richieste componenti dell'incantesimo, descrivi l'uso di componenti verbali, somatiche o materiali da parte del mostro per segnalare ai personaggi che sta lanciando un incantesimo. Un mostro possiede le componenti materiali se sono richieste.

Tempi di lancio di 1 minuto o più. Se un incantesimo ha un tempo di lancio di 1 minuto o più, ma è elencato in un'azione da incantatore, il mostro non lancia l'incantesimo in una sola azione, a meno che la descrizione dell'azione non indichi diversamente; il mostro deve effettuare l'azione di Magia in ogni suo turno e mantenere la concentrazione per lanciare l'incantesimo, come descritto nel "Glossario delle regole".

Azione bonus

Se un mostro ha delle azioni bonus da effettuare, sono indicate in questa sezione. Consulta il capitolo "Come si gioca" per ulteriori informazioni sulle azioni bonus.

Reazioni

Se il mostro ha delle reazioni, sono elencate in questa sezione insieme ai loro fattori scatenanti. Consulta il capitolo "Come si gioca" per ulteriori informazioni sulle reazioni.

Azioni leggendarie

Se il mostro ha delle azioni leggendarie, sono elencate in questa sezione. Un'azione leggendaria è un'azione che un mostro può compiere immediatamente dopo il turno di un'altra creatura. Solo una di queste azioni può essere intrapresa alla volta e solo dopo la fine del turno di un'altra creatura. Il mostro non può effettuare un'azione leggendaria se è incapaciato o altrimenti impossibilitato a compiere azioni.

Inoltre, possiede un numero limitato di utilizzi delle azioni leggendarie che viene specificato nella scheda delle statistiche. Il mostro consuma un utilizzo ogni volta che compie un'azione leggendaria e recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Uso limitato

Alcune parti di una scheda delle statistiche hanno restrizioni sul numero di volte in cui possono essere utilizzate. Ecco i modi più comuni in cui l'utilizzo è limitato:

X/giorno. La voce della scheda delle statistiche che presenta questa dicitura può essere utilizzata un

determinato numero di volte (rappresentato da X); ciò significa che un mostro deve terminare un riposo lungo per recuperare gli utilizzi consumati. Per esempio, una reazione seguita dalla scritta "1/giorno" può essere effettuata una volta sola e il mostro deve terminare un riposo lungo per poterla compiere di nuovo.

Ricarica X-Y. Questa dicitura indica che un mostro può utilizzare quella voce della scheda delle statistiche una sola volta. All'inizio di ogni turno del mostro, tira 1d6. Se il tiro rientra nell'intervallo di numeri indicato nella dicitura (rappresentato da X-Y), il mostro riacquista l'utilizzo di quella parte, che si ricarica anche al termine di un riposo breve o lungo. Ad esempio, un'azione seguita dalla dicitura "ricarica 5-6" può essere effettuata una volta; dopodiché, il mostro recupera l'utilizzo di quell'azione all'inizio del proprio turno se ottiene un risultato di 5 o 6 al tiro di 1d6.

Ricarica dopo un riposo breve o lungo. Questa dicitura indica che il mostro può usare la voce della scheda delle statistiche a cui si riferisce una volta e deve poi terminare un riposo breve o lungo per usarla di nuovo.

Mostri A-Z

Aboleth

Aboleth

Aberrazione Grande, legale malvagio

CA 17 **Iniziativa** +7 (17)

PF 150 (20d10 + 40)

Velocità 3 m, nuoto 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	21	+5 +5	DES	9	-1 +3	COS	15	+2 +6
INT	18	+4 +8	SAG	15	+2 +6	CAR	18	+4 +4

Abilità Percezione +10, Storia +12

Sensi Percezione passiva 20; scurovisione 36 m

Lingue Gergo delle Profondità; telepatia 36 m

GS 10 (PE 5.900, o 7.200 nella tana; BC +4)

Tratti

Anfibio. L'aboleth può respirare in aria e in acqua.

Nube di muco. Finché si trova sott'acqua, l'aboleth è circondato da uno strato di muco. **Tiro salvezza su Costituzione:** CD 14, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui l'aboleth è il punto di origine, alla fine del turno dell'aboleth. **Fallimento:** il bersaglio è maledetto. Finché la maledizione perdura, la pelle del bersaglio diventa viscosa, il bersaglio può respirare in aria e in acqua e non può recuperare punti ferita finché si trova sott'acqua.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se l'aboleth fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Ristoro occulto. Se viene annientato, l'aboleth ottiene un nuovo corpo dopo 5d10 giorni, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita nel Reame Remoto o in un altro luogo a scelta del GM.

Sonda telepatica. Se una creatura che l'aboleth è in grado di vedere comunica telepaticamente con l'aboleth, quest'ultimo apprende i più grandi desideri della creatura.

Finché la creatura maledetta si trova fuori da uno specchio d'acqua, subisce 6 (1d12) danni da acido a intervalli di 10 minuti, a meno che la sua pelle non venga inumidita prima che siano trascorsi i 10 minuti.

Azioni

Multiattacco. L'aboleth effettua due attacchi Tentacolo e usa Consuma ricordi o Domina mente, se disponibili.

Tentacolo. **Tiro per colpire in mischia:** +9, portata 4,5 m. **Colpito:** 12 (2d6 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire) da uno dei quattro tentacoli.

Consuma ricordi. **Tiro salvezza su Intelligenza:** CD 16, una creatura entro 9 metri affascinata o afferrata dall'aboleth. **Fallimento:** 10 (3d6) danni psichici. **Successo:** danni dimezzati. **Fallimento o successo:** l'aboleth acquisisce i ricordi del bersaglio se questo è un umanoide e viene ridotto a 0 punti ferita da questa azione.

Domina mente (2/giorno). **Tiro salvezza su Saggezza:** CD 16, una creatura che l'aboleth è in grado di vedere entro 9 metri. **Fallimento:** la creatura è affascinata finché l'aboleth muore o si sposta su un piano di esistenza diverso da quello del bersaglio. Finché è affascinato, il bersaglio agisce come un alleato dell'aboleth ed è sotto il suo controllo finché si trova entro 18 metri da esso. Inoltre, l'aboleth e il bersaglio possono comunicare telepaticamente tra loro a qualsiasi distanza.

Il bersaglio ripete il tiro salvezza ogni volta che subisce danni e ogni volta che trascorre 24 ore ad almeno 1,5 chilometri di distanza dall'aboleth e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, l'aboleth può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. L'aboleth recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Risucchio psichico. Se l'aboleth ha affascinato o afferrato almeno una creatura, utilizza Consuma ricordi e recupera 5 (1d10) punti ferita.

Sferzata. L'aboleth effettua un attacco Tentacolo.

Ameba paglierina

Ameba paglierina

Melma Grande, senza allineamento

CA 8 **Iniziativa** -2 (8)

PF 52 (7d10 + 14)

Velocità 6 m, scalata 6 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	6	-2 -2	COS	14	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	6	-2 -2	CAR	1	-5 -5

Resistenze acido

Immunità fulmine, tagliente; affascinato, afferrato,

assordato, indebolimento, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Movimenti del ragno. L'ameba può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Pseudopode. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m **Colpito:** 12 (3d6 + 2) danni da acido.

Reazioni

Scindersi. Attivazione: l'ameba, finché è di taglia Grande o Media e ha 10 punti ferita o più, diventa sanguinante o è soggetta a danni da fulmine o taglienti. **Esito:** l'ameba paglierina si scinde in due nuove **amebe paglierine**. Ogni nuova ameba è inferiore di una taglia rispetto all'ameba originale, e agisce di propria iniziativa. I punti ferita dell'ameba originale sono divisi equamente tra le due nuove amebe (arrotondati per difetto).

Ankheg

Ankheg

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +0 (10)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 9 m, scavo 3 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 17	+3	+3	DES 11	+0	+0	Cos 14	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 13	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 11; percezione tellurica 18 m; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Scavatore di tunnel. L'ankheg può scavare nella roccia a metà della sua velocità di scavo e lascia dietro di sé un tunnel del diametro di 3 metri.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5 (con vantaggio se il bersaglio è afferrato dall'ankheg), portata 1,5 m. **Colpito:** 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire).

Spruzzo acido (ricarica 6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 12, tutte le creature in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. **Fallimento:** 14 (4d6) danni da acido. **Successo:** danni dimezzati.

Arpia

Arpia

Mostruosità Media, caotico malvagio

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 38 (7d8 + 7)

Velocità 6 m, volo 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 12	+1	+1	DES 13	+1	+1	Cos 12	+1	+1
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CAR 13	+1	+1

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Canto seducente. L'arpia intona un canto melodioso, che dura finché non termina la sua concentrazione su di esso. **Tiro salvezza su Saggezza:** CD 11, ogni umanoide e gigante in un'emanazione di 90 metri di cui l'arpia è il punto d'origine quando comincia la canzone. **Fallimento:** il bersaglio è affascinato finché la canzone non finisce e ripete il tiro salvezza al termine di ogni suo turno. Mentre è affascinato, il bersaglio è incapacitato e ignora il Canto seducente delle altre arpie. Se si trova a più di 1,5 metri di distanza dall'arpia, deve muoversi nel proprio turno verso di essa seguendo il percorso più diretto e cercando di giungere entro 1,5 metri. Il bersaglio non evita gli attacchi di opportunità, ma prima di muoversi su un terreno pericoloso (come per esempio un lago di lava o una fossa) e qualora subisca danni da una fonte diversa dall'arpia, ripete il tiro salvezza. **Successo:** il bersaglio è immune al Canto seducente di questa arpia per 24 ore.

Artiglio strisciante

Orda di artigli striscianti

Sciame Medio di non morti Minuscoli, neutrale malvagio

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 49 (11d8)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 14	+2	+2	DES 14	+2	+2	Cos 11	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CAR 4	-3	-3

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità necrotico, veleno; affascinato, afferrato, avvelenato, incapacitato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10; vista cieca 9 m

Lingue capisce il Comune ma non lo parla

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Sciame. L'orda può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare una creatura di taglia Minuscola. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Orda di mani afferranti. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. *Colpito:* 20 (4d8 + 2) danni necrotici, o 11 (2d8 + 2) danni necrotici se l'orda è sanguinante. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono.

Assassino

Assassino

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 16 **Iniziativa** +10 (20)

PF 97 (15d8 + 30)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	11	+0 +0	DES	18	+4 +7	COS	14	+2 +2
INT	16	+3 +6	SAG	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Abilità Acrobazia +7, Furtività +10, Percezione +6

Resistenze veleno

Attrezzatura armatura di cuoio borchiato, balestra leggera, spada corta

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Comune, Gergo ladresco

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Elusione. Se l'assassino è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire danni dimezzati, non subisce alcun danno in caso di successo, e ne subisce solo metà in caso di fallimento. Non può usare questo tratto se è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. L'assassino effettua tre attacchi, usando Spada corta o Balestra leggera in qualsiasi combinazione.

Balestra leggera. Tiro per colpire a distanza: +7, gittata 24/96 m. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti più 21 (6d6) danni da veleno.

Spada corta. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo dell'assassino.

Azioni bonus

Azione scaltra. L'assassino effettua l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Azer

Azer sentinella

Elementale Medio, legale neutrale

CA 17 **Iniziativa** +1 (11)

PF 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	12	+1 +1	COS	15	+2 +4
INT	12	+1 +1	SAG	13	+1 +1	CAR	10	+0 +0

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 11

Lingue Primordiale (Ilgan)

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Aura di fuoco. Al termine di ogni turno dell'azer, tutte le creature a scelta dell'azer che si trovano in un'emanazione di 1,5 metri di cui l'azer è il punto di origine subiscono 5 (1d10) danni da fuoco, a meno che l'azer non sia incapacitato.

Illuminazione. L'azer emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Azioni

Martello ardente. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Balor

Balor

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

CA 19 **Iniziativa** +14 (24)

PF 287 (23d12 + 138)

Velocità 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	26	+8 +8	DES	15	+2 +2	COS	22	+6 +12
INT	20	+5 +5	SAG	16	+3 +9	CAR	22	+6 +6

Abilità Percezione +9

Resistenze freddo, fulmine

Immunità fuoco, veleno; affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 19; vista pura 36 m

Lingue Abissale; telepatia 36 m

GS 19 (PE 22.000; BC +6)

Tratti

Aura di fuoco. Al termine di ogni turno del balor, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui il balor è il punto di origine subiscono 13 (3d8) danni da fuoco.

Resistenza alla magia. Il balor dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza leggendaria (3/giorno). Se il balor fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Spasmi di morte. Quando il balor muore, esplode. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 20, tutte le creature in un'emanazione di 9 metri di cui il balor è il punto di origine. *Fallimento:* 31 (9d6) danni da fuoco più 31 (9d6) danni da forza. *Successo:* danni dimezzati. *Fallimento o successo:* se il balor muore al di fuori dell'Abisso, acquisisce un corpo nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nell'Abisso.

Azioni

Multiattacco. Il balor effettua un attacco Frusta fiammeggiante e un attacco Lama fulminante.

Frusta fiammeggiante. *Tiro per colpire in mischia:* +14, portata 9 m. *Colpito:* 18 (3d6 + 8) danni da forza più 17 (5d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, il balor trascina il bersaglio in linea retta verso di sé fino a 7,5 metri, e il bersaglio cade a terra prono.

Lama fulminante. *Tiro per colpire in mischia:* +14, portata 3 m. *Colpito:* 21 (3d8 + 8) danni da forza più 22 (4d10) danni da fulmine, e il bersaglio non può effettuare reazioni fino all'inizio del turno successivo del balor.

Azioni bonus

Teletrasporto. Il balor teletrasporta se stesso (o un demone consenziente entro 3 metri da sé) fino a 18 metri in uno spazio libero che il balor è in grado di vedere.

Banditi

Bandito

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 12 **Iniziativa +1 (11)**

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 11	+0	+0	DES 12	+1	+1	Cos 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CAR 10	+0	+0

Attrezzatura armatura di cuoio, balestra leggera, scimitarra

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune, Gergo ladresco

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Balestra leggera. *Tiro per colpire a distanza:* +3, gittata 24/96 m. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Scimitarra. *Tiro per colpire in mischia:* +3, portata 1,5 m. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Capo dei banditi

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 15 **Iniziativa +3 (13)**

PF 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 15	+2	+4	DES 16	+3	+5	Cos 14	+2	+2
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CAR 14	+2	+2

Abilità Atletica +4, Inganno +4

Attrezzatura armatura di cuoio borchiato, pistola, scimitarra

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune, Gergo ladresco

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il bandito effettua due attacchi, usando Scimitarra e Pistola in qualsiasi combinazione.

Pistola. *Tiro per colpire a distanza:* +5, gittata 9/27 m. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Scimitarra. *Tiro per colpire in mischia:* +5, portata 1,5 m. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Reazioni

Parata. *Attivazione:* il bandito viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. *Esito:* il bandito aggiunge 2 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Basilisco

Basilisco

Mostruosità Media, senza allineamento

CA 15 **Iniziativa -1 (9)**

PF 52 (8d8 + 16)

Velocità 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 16	+3	+3	DES 8	-1	-1	Cos 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 8	-1	-1	CAR 7	-2	-2

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Morso. *Tiro per colpire in mischia:* +5, portata 1,5 m. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Azioni bonus

Sguardo pietrificante (ricarica 4–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 12, tutte le creature in un cono di 9 metri. Se il basilisco vede il suo riflesso nel cono, deve effettuare questo tiro salvezza. *Primo fallimento:* il bersaglio è trattenuto. Ripete il tiro salvezza al termine del proprio turno successivo se è ancora trattenuto e, se lo supera, l'effetto svanisce. *Secondo fallimento:* il bersaglio è pietrificato invece che trattenuto.

Beccoaguzzo

Beccoaguzzo

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 19 (3d10 + 3)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	14	+2 +2	DES	12	+1 +1	Cos	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Becco. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Behir

Behir

Mostruosità Enorme, neutrale malvagio

CA 17 Iniziativa +3 (13)

PF 168 (16d12 + 64)

Velocità 15 m, scalata 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	23	+6 +6	DES	16	+3 +3	Cos	18	+4 +4
INT	7	-2 -2	SAG	14	+2 +2	CAR	12	+1 +1

Abilità Furtività +7, Percezione +6

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 27 m

Lingue Draconico

GS 11 (PE 7.200; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il behir effettua un attacco Morso e usa Stritolare.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m.
Colpito: 19 (2d12 + 6) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 16, tutte le creature in una linea lunga

27 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento:* 66 (12d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Stritolare. Tiro salvezza su Forza: CD 18, una creatura di taglia Grande o inferiore che il behir è in grado di vedere entro 1,5 metri. *Fallimento:* 28 (5d8 + 6) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 16 per sfuggire) ed è trattenuto finché la presa perdura.

Azioni bonus

Inghiottire. Tiro salvezza su Destrezza: CD 18, una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dal behir (il behir può inghiottire solo una creatura alla volta). *Fallimento:* Il behir inghiotte il bersaglio, che non è più afferrato. Finché è inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del behir, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del behir.

Se il behir subisce 30 o più danni in un singolo turno dalla creatura inghiottita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita la creatura, che cade prona in uno spazio entro 3 metri dal behir. Se il behir muore, la creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Berserker

Berserker

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 13 Iniziativa +1 (11)

PF 67 (9d8 + 27)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	12	+1 +1	Cos	17	+3 +3
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CAR	9	-1 -1

Attrezzatura ascia bipenne, armatura di pelle

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Frenesia sanguinante. Finché è sanguinante, il berserker dispone di vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Azioni

Ascia bipenne. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Bruti

Bruto

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 12 Iniziativa +1 (11)

PF 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	12	+1 +1	COS	14	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAG	10	+0 +0	CAR	11	+0 +0

Attrezzatura armatura di cuoio, balestra pesante, mazza

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il bruto dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Mazza. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra pesante. Tiro per colpire a distanza: +3, gittata 30/120 m. Colpito: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Capo dei bruti

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 16 Iniziativa +2 (12)

PF 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +5	DES	14	+2 +2	COS	16	+3 +5
INT	11	+0 +0	SAG	10	+0 +0	CAR	11	+0 +2

Attrezzatura balestra pesante, cotta di maglia, martello da guerra

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il bruto dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. Il bruto effettua due attacchi, usando Martello da guerra o Balestra pesante in qualsiasi combinazione.

Martello da guerra. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni contundenti.

Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, il bruto lo spinge fino a 3 metri lontano da sé.

Balestra pesante. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 30/120 m. Colpito: 13 (2d10 + 2) danni perforanti.

Bugbear

Bugbear cacciatore

Folletto Medio (goblinoid), caotico malvagio

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	14	+2 +2	COS	14	+2 +4
INT	11	+0 +0	SAG	12	+1 +3	CAR	11	+0 +0

Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +3

Attrezzatura giaco di maglia, giavellotti (6), mazza chiodata

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Rapimento. Il bugbear non ha bisogno di usare movimento extra per spostare una creatura che sta afferrando.

Azioni

Multiattacco. Il bugbear effettua due attacchi Giavellotto o Mazza chiodata.

Giavellotto. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +5, portata 3 m o gittata 9/36 m. Colpito: 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Mazza chiodata. Tiro per colpire in mischia: +5 (con vantaggio se il bersaglio è afferrato dal bugbear), portata 3 m. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Azioni bonus

Presa rapida. Tiro salvezza su Destrezza: CD 13, una creatura di taglia Media o inferiore che il bugbear è in grado di vedere entro 3 metri da sé. *Fallimento:* il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire).

Bugbear guerriero

Folletto Medio (goblinoid), caotico malvagio

CA 14 Iniziativa +2 (12)

PF 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	15	+2	+2	DES	14	+2	+2	Cos	13	+1	+1
INT	8	-1	-1	SAG	11	+0	+0	CAR	9	-1	-1

Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +2

Attrezzatura armatura di pelle, martelli leggeri (3)

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Rapimento. Il bugbear non ha bisogno di usare movimento extra per spostare una creatura che sta afferrando.

Azioni

Martello leggero. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +4 (con vantaggio se il bersaglio è afferrato dal bugbear), portata 3 m o gittata 6/18 m. **Colpito:** 9 (3d4 + 2) danni contundenti.

Presa. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 3 m. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 12 per sfuggire).

Bulette

Bulette

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 17 **Iniziativa** +0 (10)

PF 94 (9d10 + 45)

Velocità 12 m, scavo 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	19	+4	+4	DES	11	+0	+0	Cos	21	+5	+5
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Abilità Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16; percezione tellurica 36 m, scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il bulette effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 17 (2d12 + 4) danni perforanti.

Balzo letale. Il bulette usa 1,5 metri di movimento per saltare in uno spazio entro 4,5 metri che contiene una o più creature di taglia Grande o inferiore. **Tiro salvezza su Destrezza:** CD 15, tutte le creature nello spazio di destinazione del bulette. **Fallimento:** 19 (3d12) danni contundenti, e il bersaglio è prono. **Successo:** danni dimezzati, e il bersaglio viene spinto a 1,5 metri di distanza dal bulette.

Azioni bonus

Balzo. Il bulette salta fino a un massimo di 9 metri usando 3 metri di movimento.

Cacciatore invisibile

Cacciatore invisibile

Elementale Grande, neutrale

CA 14 **Iniziativa** +7 (22)

PF 97 (13d10 + 26)

Velocità 15 m, volo 15 m (fluttuare)

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	16	+3	+3	DES	19	+4	+4	Cos	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAG	15	+2	+2	CAR	11	+0	+0

Abilità Furtività +10, Percezione +8

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità veleno; afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto

Sensi Percezione passiva 18; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Primordiale (Auran)

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Tratti

Forma d'aria. Il cacciatore invisibile può entrare nello spazio di un nemico e fermarsi. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Invisibilità. Il cacciatore è invisibile.

Azioni

Multiattacco. Il cacciatore invisibile effettua tre attacchi Colpo di vento. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Vortice.

Colpo di vento. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni da forza.

Vortice. Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, una creatura di taglia Grande o inferiore nello spazio del cacciatore. **Fallimento:** 7 (1d8 + 3) danni da tuono, e il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché la presa perdura, il bersaglio non può lanciare incantesimi con una componente verbale, e subisce 7 (2d6) danni da tuono all'inizio di ogni turno del cacciatore.

Cane della morte

Cane della morte

Mostruosità Media, neutrale malvagio

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 39 (6d8 + 12)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	COS	14	+2 +2
INT	3	-4 -4	SAG	13	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Immunità accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato, stordito

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 36 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il cane della morte effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, subisce il seguente effetto. **Tiro salvezza su Costituzione:** CD 12. **Primo fallimento:** il bersaglio è avvelenato. Finché lo resta, i punti ferita massimi del bersaglio non tornano alla normalità al termine di un riposo lungo. La creatura ripete il tiro salvezza ogni 24 ore trascorse e, se lo supera, l'effetto svanisce. **Fallimenti successivi:** i punti ferita massimi del bersaglio avvelenato sono ridotti di 5 (1d10).

Cane intermittente

Cane intermittente

Folletto Medio, legale buono

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 22 (4d8 + 4)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	12	+1 +1	DES	17	+3 +3	COS	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Abilità Furtività +5, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue Cane intermittente; capisce l'Elfico e il Silvano ma non li parla

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Azioni bonus

Teletrasporto (ricarica 4–6). Il cane si teletrasporta fino a un massimo di 12 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere.

Cavaliere

Cavaliere

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 18 **Iniziativa** +0 (10)

PF 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	16	+3 +3	DES	11	+0 +0	COS	14	+2 +4
INT	11	+0 +0	SAG	11	+0 +2	CAR	15	+2 +2

Immunità spaventato

Attrezzatura armatura a piastre, balestra pesante, spadone

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il cavaliere effettua due attacchi, usando Spadone o Balestra pesante in qualsiasi combinazione.

Spadone. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 4 (1d8) danni radiosi.

Balestra pesante. Tiro per colpire a distanza: +2, gittata 30/120 m. Colpito: 11 (2d10) danni perforanti più 4 (1d8) danni radiosi.

Reazioni

Parata. Attivazione: il cavaliere viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. **Esito:** il cavaliere aggiunge 2 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Cavallo degli incubi

Cavallo degli incubi

Immondo Grande, neutrale malvagio

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 68 (8d10 + 24)

Velocità 18 m, volo 27 m (fluttuare)

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	COS	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CAR	15	+2 +2

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 11

Lingue capisce l'Abissale, il Comune e l'Infernale ma non li parla

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Conferire resistenza al fuoco. Il cavallo degli incubi può conferire resistenza ai danni da fuoco a un cavaliere finché questi si trova sul cavallo.

Illuminazione. Il cavallo degli incubi emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 10 (3d6) danni da fuoco.

Passo etereo. Il cavallo degli incubi e un massimo di tre creature consenzienti situate entro 1,5 metri da esso si teletrasportano dal Piano Materiale al Piano Etereo o viceversa.

Centauro

Centauro combattente

Folletto Grande, neutrale buono

CA 16 Iniziativa +2 (12)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 15 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	COS	14	+2 +2
INT	9	-1 -1	SAG	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Abilità Atletica +6, Percezione +3

Attrezzatura arco lungo, corazza di piastre, picca

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Elfico, Silvano

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il centauro effettua due attacchi, utilizzando Picca o Arco lungo in qualsiasi combinazione.

Picca. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arco lungo. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 45/180 m. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Azioni bonus

Carica travolgente (Ricarica 5–6). Il centauro si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità e può attraversare gli spazi di qualsiasi creatura di taglia Media o inferiore. Ogni creatura il cui spazio viene invaso dal centauro viene bersagliata una volta dal seguente effetto. Tiro salvezza su Forza: CD 14. Fallimento: 7 (1d6 + 4) danni contundenti, e il bersaglio è prono.

Chimera

Chimera

Mostruosità Grande, caotico malvagio

CA 14 Iniziativa +0 (10)

PF 114 (12d10 + 48)

Velocità 9 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	19	+4 +4	DES	11	+0 +0	COS	19	+4 +4
INT	3	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CAR	10	+0 +0

Abilità Percezione +8

Sensi Percezione passiva 18; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Draconico ma non lo parla

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. La chimera effettua un attacco Sfondamento, un attacco Morso e un attacco Artiglio. Può sostituire l'attacco Artiglio con un utilizzo di Soffio di fuoco, se disponibile.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 18 (4d6 + 4) danni perforanti se la chimera dispone di vantaggio al tiro per colpire.

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 10 (1d12 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 15, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. Fallimento: 31 (7d8) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Chuul

Chuul

Aberrazione Grande, caotico malvagio

CA 16 Iniziativa +0 (10)

PF 76 (9d10 + 27)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	19	+4 +4	DES	10	+0 +0	COS	16	+3 +3
INT	5	-3 -3	SAG	11	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Abilità Percezione +4

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Gergo delle Profondità ma non lo parla

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il chuul può respirare in aria e in acqua.

Percezione della magia. Il chuul percepisce la magia entro 36 metri da sé. Sotto ogni altro aspetto, questo tratto funziona come l'incantesimo *individuazione del magico*, ma di per sé non è magico.

Azioni

Multiattacco. Il chuul effettua due attacchi Tenaglia e utilizza Tentacoli paralizzanti.

Tenaglia. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire) da una delle due tenaglie.

Tentacoli paralizzanti. Tiro salvezza su Costituzione: CD 13, una creatura afferrata dal chuul. *Fallimento:* il bersaglio è avvelenato e ripete il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente. Finché è avvelenato, il bersaglio è paralizzato.

Cinghiale mannaro

Cinghiale mannaro

Mostruosità Media o Piccola (licantropo), neutrale malvagio

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 97 (15d8 + 30)

Velocità 9 m, 12 m (solo in forma di cinghiale)

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	17		+3		+3	DES	10		+0		+0	COS	15		+2		+2
INT	10		+0		+0	SAG	11		+0		+0	CAR	8		-1		-1

Abilità Percezione +2

Attrezzatura giavellotti (6)

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune (non può parlare in forma di cinghiale)

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il cinghiale mannaro effettua due attacchi, usando Giavellotto o Zanne in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un attacco Traffiggere.

Giavellotto (solo in forma umanoide o ibrida). Tiro per colpire in mischia o a distanza: +5, portata 1,5 m o gittata 9/36 m. *Colpito:* 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Traffiggere (solo in forma di cinghiale o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, subisce il seguente effetto. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 12. *Fallimento:* il bersaglio è maledetto. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita, diventa un **cinghiale mannaro** sotto il controllo del GM e ha 10 punti ferita. *Successo:* il bersaglio è immune alla maledizione del cinghiale mannaro per 24 ore.

Zanne (solo in forma di cinghiale o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore e il cinghiale mannaro si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso

subito prima del colpo, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Azioni bonus

Mutaforma. Il cinghiale mannaro si trasforma in un ibrido umanoide-cinghiale di taglia Media o in un cinghiale di taglia Piccola, altrimenti torna alla sua forma originale di umanoide. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Coboldo

Coboldo guerriero

Drago Piccolo, neutrale

CA 14

Iniziativa +2 (12)

PF 7 (3d6 - 3)

Velocità 9 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	7	-2	-2	DES	15	+2	+2	COS	9	-1	-1						
INT	8	-1	-1	SAG	7	-2	-2	CAR	8	-1	-1						

Attrezzatura pugnali (3)

Sensi Percezione passiva 8; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Sensibilità al sole. Finché è esposto alla luce del sole, il coboldo subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire.

Tattiche del branco. Il coboldo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del mostro si trova entro 1,5 metri dalla creatura e l'alleato non è incapacitato.

Azioni

Pugnale. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +4, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Coccatrice

Coccatrice

Mostruosità Piccola, senza allineamento

CA 11

Iniziativa +1 (11)

PF 22 (5d6 + 5)

Velocità 6 m, volo 12 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV								
FOR	6	-2	-2	DES	12	+1	+1	COS	12	+1	+1	INT	2	-4	-4	SAG	13	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Immunità pietrificato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Morso pietrificante. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. **Colpito:** 3 (1d4 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, subisce il seguente effetto. **Tiro salvezza su Costituzione:** CD 11. **Primo fallimento:** il bersaglio è trattenuto. Ripete il tiro salvezza alla fine del proprio turno successivo se è ancora trattenuto e, se lo supera, l'effetto svanisce. **Secondo fallimento:** il bersaglio è pietrificato invece che trattenuto per 24 ore.

Couatl

Couatl

Celestiale Medio, legale buono

CA 19 **Iniziativa** +5 (15)

PF 60 (8d8 + 24)

Velocità 9 m, volo 27 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 16	+3	+3	DES 20	+5	+5	Cos 17	+3	+5
INT 18	+4	+4	SAG 20	+5	+7	CAR 18	+4	+4

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità psichico, radioso

Sensi Percezione passiva 15; vista pura 36 m

Lingue tutte; telepatia 36 m

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Mente schermata. I pensieri del couatl non possono essere letti in alcun modo e le altre creature possono comunicare telepaticamente con lui solo se lo permette.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 11 (1d12 + 5) danni perforanti, e il bersaglio è avvelenato fino al termine del turno successivo del couatl.

Incantesimi. Il couatl lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 15):

1/giorno ciascuno: creare cibo e acqua, ristorare superiore, scrutare, sogno, sonno

A volontà: individuazione dei pensieri, individuazione del bene e del male, individuazione del magico, trasformazione (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Stritolare. Tiro salvezza su Forza: CD 15, una creatura di taglia Media o inferiore che il couatl è in grado di vedere entro 1,5 metri. **Fallimento:** 8 (1d6 + 5) danni

contendenti. Il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire) ed è trattenuto finché la presa perdura.

Azioni bonus

Aiuto divino (2/giorno). Il couatl lancia benedizione, ristorare inferiore o santuario senza bisogno di componenti, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Cubo gelatinoso

Cubo gelatinoso

Melma Grande, senza allineamento

CA 6

Iniziativa -4 (6)

PF 63 (6d10 + 30)

Velocità 4,5 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 14	+2	+2	DES 3	-4	-4	Cos 20	+5	+5
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CAR 1	-5	-5

Immunità acido; accecato, affascinato, assordato, indebolimento, prono, spaventato

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Cubo di melma. Il cubo occupa il suo intero spazio ed è trasparente. Le altre creature possono entrare in quello spazio, ma la creatura che lo fa è soggetta all'azione del cubo Avviluppare e subisce svantaggio al tiro salvezza.

Le creature all'interno del cubo beneficiano di copertura totale, e il cubo può contenere una creatura di taglia Grande o fino a quattro creature di taglia Media o Piccola contemporaneamente.

Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dal cubo può tirare fuori dal cubo una creatura o un oggetto superando una prova di Forza (Atletica) con CD 12, e chi esegue questa azione subisce 10 (3d6) danni da acido.

Trasparente. Anche quando il cubo è in piena vista, una creatura deve superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per avvistare il cubo se la creatura non ha visto il cubo muoversi o agire in un altro modo.

Azioni

Pseudopode. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m **Colpito:** 12 (3d6 + 2) danni da acido.

Avviluppare. Il cubo si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità. Il cubo può muoversi nello spazio di creature di taglia Grande o inferiore se, al suo interno, ha spazio sufficiente a contenerle (vedi il tratto Cubo di melma). **Tiro salvezza su Destrezza:** CD 12, tutte le creature nel cui spazio il cubo entra per la prima volta durante questo movimento. **Fallimento:** 10 (3d6) danni da acido,

e il bersaglio è avviluppato. Un bersaglio avviluppato soffoca, non può lanciare incantesimi con una componente Verbale, è trattenuto e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del cubo. Quando il cubo si muove, il bersaglio avviluppato si muove insieme a esso. Un bersaglio avviluppato può tentare di sfuggire usando un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Se la prova viene superata, il bersaglio sfugge ed entra nello spazio libero più vicino. **Successo:** danni dimezzati, e il bersaglio si sposta in uno spazio libero entro 1,5 metri dal cubo. Se non c'è alcuno spazio libero, il bersaglio fallisce la prova.

Cultisti

Cultista

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 12 **Iniziativa +1 (11)**

PF 9 (2d8)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 11	+0	+0	DES 12	+1	+1	Cos 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CAR 10	+0	+0

Abilità Inganno +2, Religione +2

Attrezzatura armatura di cuoio, falcetto

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Falcetto rituale. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m **Colpito:** 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 1 danno necrotico.

Cultista fanatico

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 13 **Iniziativa +2 (12)**

PF 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 11	+0	+0	DES 14	+2	+2	Cos 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+4	CAR 13	+1	+1

Abilità Inganno +3, Persuasione +3, Religione +2

Attrezzatura armatura di cuoio, simbolo sacro

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Lama del patto. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Incantesimi. Il cultista lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Saggezza come caratteristica da

incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno: *Blocca persone*

2/giorno: *Comando*

A volontà: *Luce, taumaturgia*

Azioni bonus

Arma spirituale (2/giorno). Il cultista lancia l'incantesimo *arma spirituale*, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Cumulo strisciante

Cumulo strisciante

Vegetale Grande, senza allineamento

CA 15 **Iniziativa -1 (9)**

PF 110 (13d10 + 39)

Velocità 9 m, nuoto 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 8	-1	-1	Cos 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Abilità Furtività +3

Resistenze freddo, fuoco

Immunità fulmine; assordato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Assorbimento del fulmine. Ogni volta che il cumulo strisciante subisce danni da fulmine, recupera un numero di punti ferita pari ai danni da fulmine inflitti.

Azioni

Multiattacco. Il cumulo strisciante effettua tre attacchi Radice elettrificata. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Avviluppare.

Radice elettrificata. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 5 (2d4) danni da fulmine. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, il cumulo strisciante lo tira in linea retta verso di sé per 1,5 metri.

Avviluppare. Tiro salvezza su Forza: CD 15, una creatura di taglia Media o inferiore entro 1,5 metri. **Fallimento:** il bersaglio viene attirato nello spazio del cumulo strisciante ed è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché la presa perdura il bersaglio è accecato e trattenuto, e subisce 10 (3d6) danni da fulmine all'inizio di ogni suo turno. Quando il cumulo strisciante si muove, il bersaglio afferrato si muove con esso senza fargli consumare movimento extra. Il cumulo strisciante può afferrare una sola creatura per volta con questa azione.

Deva

Deva

Celestiale Medio (angelo), legale buono

CA 17 Iniziativa +4 (14)

PF 229 (27d8 + 108)

Velocità 9 m, volo 27 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	18	+4 +4	Cos	18	+4 +4
INT	17	+3 +3	SAG	20	+5 +9	CAR	20	+5 +9

Abilità Intuizione +9, Percezione +9

Resistenze radioso

Immunità affascinato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 19; scurovisione 36 m

Lingue tutte; telepatia 36 m

GS 10 (PE 5.900; BC +4)

Tratti

Resistenza alla magia. Il deva dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro glorioso. Se il deva muore al di fuori di Monte Celestia, il suo corpo scompare ed esso ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte a Monte Celestia.

Azioni

Multiattacco. Il deva effettua due attacchi Mazza divina.

Mazza divina. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 18 (4d8) danni radiosi.

Incantesimi. Il deva lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17):

1/giorno ciascuno: Comunione, rianimare morti

A volontà: Individuazione del bene e del male, trasformazione (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Azioni bonus

Aiuto divino (2/giorno). Il deva lancia cura ferite, rimuovi maledizione o ristorare inferiore, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Diavolo barbuto

Diavolo barbuto

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

CA 13 Iniziativa +2 (12)

PF 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +5	DES	15	+2 +2	Cos	15	+2 +4
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CAR	14	+2 +4

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 36 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Resistenza alla magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua un attacco Barba e un attacco Falcione infernale.

Barba. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo del diavolo. Finché è avvelenato, il bersaglio non può recuperare punti ferita.

Falcione infernale. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 3 m. Colpito: 8 (1d10 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura e non ha già una ferita infernale, subisce il seguente effetto. Tiro salvezza su Costituzione: CD 12. Fallimento: Il bersaglio subisce una ferita infernale. Finché è ferito, il bersaglio perde 5 (1d10) punti ferita all'inizio di ogni suo turno. La ferita si rimargina dopo 1 minuto, dopo che un incantesimo ripristina i punti ferita del bersaglio, o dopo che il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri effettua un'azione per tamponare la ferita superando una prova di Saggezza (Medicina) con CD 12.

Diavolo cornuto

Diavolo cornuto

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

CA 18 Iniziativa +7 (17)

PF 199 (19d10 + 95)

Velocità 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	22	+6 +10	DES	17	+3 +7	Cos	21	+5 +5
INT	12	+1 +1	SAG	16	+3 +7	CAR	18	+4 +8

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 45 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 11 (PE 7.200; BC +4)

Tratti

Resistenza alla magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro diabolico. Se il diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi, utilizzando Forcone ardente o Scagliare fiamma in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Coda infernale.

Forcone ardente. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 9 (2d8) danni da fuoco.

Scagliare fiamma. Tiro per colpire a distanza: +8, gittata 45 m. *Colpito:* 26 (5d8 + 4) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, inizia a bruciare.

Coda infernale. Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, una creatura che il diavolo è in grado di vedere entro 3 metri. *Fallimento:* 10 (1d8 + 6) danni necrotici, e il bersaglio subisce una ferita infernale se non ne ha già una. Finché è ferito, il bersaglio perde 10 (3d6) punti ferita all'inizio di ogni suo turno. La ferita si chiude dopo 1 minuto, dopo che un incantesimo ripristina i punti ferita del bersaglio, o dopo che il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri effettua un'azione per tamponare la ferita superando una prova di Saggezza (Medicina) con CD 17.

Diavolo del ghiaccio

Diavolo del ghiaccio

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

CA 18 **Iniziativa +7 (17)**

PF 228 (24d10 + 96)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 21	+5	+5	DES 14	+2	+7	Cos 18	+4	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+7	CAR 18	+4	+9

Abilità Intuizione +7, Percezione +7, Persuasione +9

Immunità freddo, fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 17; vista cieca 36 m

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 14 (PE 11.500; BC +5)

Tratti

Resistenza alla magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro diabolico. Se il diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi Lancia di ghiaccio. Può sostituire un attacco con un attacco Coda.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. *Colpito:* 15 (3d6 + 5) danni contundenti più 18 (4d8) danni da freddo.

Lancia di ghiaccio. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +10, portata 1,5 m o gittata 9/36 m. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. Fino al termine del proprio turno successivo, il bersaglio non può effettuare un'azione bonus o una reazione, la sua velocità è ridotta di 3 metri e durante il suo turno può muoversi o effettuare un'azione, ma non entrambe le cose. *Colpito o mancato:* la lancia fa magicamente ritorno nella mano del diavolo subito dopo un attacco a distanza.

Muro di ghiaccio (ricarica 6). Il diavolo lancia muro di ghiaccio (di 8° livello), senza bisogno di componenti e utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17).

Diavolo della fossa

Diavolo della fossa

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

CA 21 **Iniziativa +14 (24)**

PF 337 (27d10 + 189)

Velocità 9 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 26	+8	+8	DES 14	+2	+8	Cos 24	+7	+7
INT 22	+6	+6	SAG 18	+4	+10	CAR 24	+7	+7

Abilità Percezione +10, Persuasione +19

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 20; vista pura 36 m

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 20 (PE 25.000; BC +6)

Tratti

Aura di paura. Il diavolo della fossa irradia un'aura in un'emanazione di 6 metri fintanto che non è incapacitato. *Tiro salvezza su Saggezza:* CD 21, qualsiasi nemico che inizi il suo turno all'interno dell'aura. *Fallimento:* il bersaglio è spaventato fino all'inizio del proprio turno successivo. *Successo:* il bersaglio è immune all'aura di questo diavolo della fossa per 24 ore.

Resistenza alla magia. Il diavolo della fossa dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza leggendaria (4/giorno). Se il diavolo della fossa fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Ristoro diabolico. Se il diavolo della fossa muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo della fossa effettua un attacco Morso, due attacchi Artiglio diabolico e un attacco Mazza fiammeggiante.

Artiglio diabolico. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. *Colpito:* 26 (4d8 + 8) danni necrotici.

Mazza fiammeggiante. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. *Colpito:* 22 (4d6 + 8) danni da forza più 21 (6d6) danni da fuoco.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. *Colpito:* 18 (3d6 + 8) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare il seguente tiro salvezza. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 21. *Fallimento:* il bersaglio viene avvelenato. Finché è avvelenato, il bersaglio non può recuperare punti ferita e subisce 21 (6d6) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno; il bersaglio ripete il tiro salvezza al termine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, la prova viene superata automaticamente.

Incantesimi del fuoco infernale (ricarica 4–6). Il diavolo della fossa lancia *palla di fuoco* (di 5° livello) due volte, senza bisogno di componenti materiali e utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 21). Può sostituire un incantesimo *palla di fuoco* con *blocca mostri* (di 7° livello) o con *muro di fuoco*.

Diavolo delle catene

Diavolo delle catene

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

CA 15 **Iniziativa** +5 (15)
PF 85 (10d8 + 40)
Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 18	+4	+4	DES 15	+2	+2	Cos 18	+4	+7
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+4	CAR 14	+2	+2

Resistenze contundente, freddo, perforante, tagliente

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 36 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Resistenza alla magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro diabolico. Se il diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi Catena e utilizza Evoca catena infernale.

Catena. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire) da una delle due catene, e resta trattenuto finché la presa perdura.

Evoca catena infernale. Il diavolo evoca una catena di fuoco per legare una creatura. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 15, una creatura che il diavolo è in grado di vedere entro 18 metri. *Fallimento:* 9 (2d4 + 4) danni da fuoco, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del diavolo; a quel punto la catena scompare. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, il diavolo lo trascina in linea retta verso di sé fino a un massimo di 9 metri. *Successo:* La catena svanisce.

Reazioni

Sguardo snervante. *Attivazione:* una creatura che il diavolo è in grado di vedere inizia il suo turno entro 9 metri da quest'ultimo e può vedere il diavolo.

Esito – Tiro salvezza su Saggezza: CD 15, la creatura che ha provocato la reazione. *Fallimento:* il bersaglio è spaventato fino al termine del proprio turno successivo. *Successo:* il bersaglio è immune allo Sguardo snervante di questo diavolo per 24 ore.

Diavolo d'ossa

Diavolo d'ossa

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

CA 16 **Iniziativa** +7 (17)
PF 161 (17d10 + 68)
Velocità 12 m, volo 12 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	18	+4	+8	DES	16	+3	+3	COS	18	+4	+4
INT	13	+1	+5	SAG	14	+2	+6	CAR	16	+3	+7

Abilità Inganno +7, Intuizione +6

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 36 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Tratti

Resistenza alla magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro diabolico. Se il diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi Artiglio e un attacco Pungiglione infernale.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Pungiglione infernale. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. Colpito: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 18 (4d8) danni da veleno, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo del diavolo. Finché è avvelenato, il bersaglio non può recuperare punti ferita.

Diavolo uncinato

Diavolo uncinato

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

CA 15 **Iniziativa** +3 (13)

PF 110 (13d8 + 52)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	16	+3	+6	DES	17	+3	+3	COS	18	+4	+7
INT	12	+1	+1	SAG	14	+2	+5	CAR	14	+2	+5

Abilità Inganno +5, Intuizione +5, Percezione +8

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 18; scurovisione 36 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Pelle uncinata. All'inizio di ogni suo turno, il diavolo infligge 5 (1d10) danni perforanti a tutte le creature che afferra o a qualsiasi creatura lo afferri.

Resistenza alla magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro diabolico. Se il diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua un attacco Artigli e un attacco Coda, o effettua due attacchi Scagliare fiamma.

Artigli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) da entrambi gli artigli.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. Colpito: 14 (2d10 + 3) danni taglienti.

Scagliare fiamma. Tiro per colpire a distanza: +5, gittata 45 m. Colpito: 17 (5d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, inizia a bruciare.

Djinni

Djinni

Elementale Grande (genio), neutrale

CA 17 **Iniziativa** +2 (12)

PF 218 (19d10 + 114)

Velocità 9 m, volo 27 m (fluttuare)

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	21	+5	+5	DES	15	+2	+6	COS	22	+6	+6
INT	15	+2	+2	SAG	16	+3	+7	CAR	20	+5	+5

Immunità fulmine, tuono

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 36 m

Lingue Primordiale (Auran)

GS 11 (PE 7.200; BC +4)

Tratti

Desideri. Il djinni ha una probabilità del 30% di conoscere l'incantesimo *desiderio*. Se il djinni lo conosce, può lanciarlo solo per conto di una creatura diversa da un genio che comunica un desiderio in un modo che il djinni è in grado di comprendere. Se il djinni lancia l'incantesimo per conto della creatura, non subisce alcuna conseguenza derivante dal lancio dell'incantesimo. Una volta che il djinni l'ha lanciato tre volte, non può farlo di nuovo per 365 giorni.

Resistenza alla magia. Il djinni dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro elementale. Se il djinni muore al di fuori del Piano Elementale dell'Aria, il suo corpo si dissolve nell'aria ed esso ne acquisisce uno nuovo dopo 1d4 giorni, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte sul Piano Elementale dell'Aria.

Azioni

Multiattacco. Il djinni effettua tre attacchi, usando Lama burrascosa o Lampo burrascoso in qualsiasi combinazione.

Lama burrascosa. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 1,5 m. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fulmine.

Lampo burrascoso. Tiro per colpire a distanza: +9, gittata 36 m. *Colpito:* 13 (3d8) danni da tuono. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Creare vortice. Il djinni evoca un vortice in un punto che è in grado di vedere entro 36 metri. Il vortice riempie un cilindro del raggio di 6 metri e alto 18 metri, centrato su quel punto, e perdura fino al termine della concentrazione del djinni su di esso. Il djinni può spostare il vortice fino a 6 metri all'inizio di ogni suo turno.

Ogni volta che il vortice entra nello spazio di una creatura o una creatura entro nello spazio del vortice, la creatura è soggetta al seguente effetto. *Tiro salvezza su Forza:* CD 17 (una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno, e il djinni non subisce alcun effetto). *Fallimento:* Finché si trova nel vortice, il bersaglio è trattenuto e si sposta insieme al vortice. All'inizio di ogni suo turno, il bersaglio trattenuto subisce 21 (6d6) danni da tuono. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Incantesimi. Il djinni lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17):

1/giorno ciascuno: creazione, forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, spostamento planare

2/giorno ciascuno: *Camminare nel vento, creare cibo e acqua* (è in grado di creare vino invece di acqua), *linguaggi*

A volontà: individuazione del bene e del male, individuazione del magico

Doppelganger

Doppelganger

Mostruosità Media, neutrale

CA 14 **Iniziativa +4 (14)**

PF 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 11	+0	+0	DES 18	+4	+4	Cos 14	+2	+2
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CAR 14	+2	+2

Abilità Inganno +6, Intuizione +3

Immunità affascinato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Comune più altre tre lingue

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il doppelganger effettua due attacchi Schianto e usa Sembianze inquietanti.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +6 (con vantaggio durante il primo round di ogni combattimento), portata 1,5 m. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Lettura del pensiero. Il doppelganger lancia *individuazione dei pensieri* senza bisogno di componenti, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 12).

Sembianze inquietanti (ricarica 6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 12, tutte le creature in grado di vedere il doppelganger e che si trovano in un'emanazione di 4,5 metri di cui il doppelganger è il punto di origine. *Fallimento:* il bersaglio è spaventato, ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Azioni bonus

Mutaforma. Il doppelganger si trasforma in un umanoide di taglia Media o Piccola, oppure ritorna alla sua vera forma. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Draghi bianchi

Drago bianco cucciolo

Drago Medio (cromatico), caotico malvagio

CA 16 **Iniziativa +2 (12)**

PF 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 14	+2	+2	DES 10	+0	+2	Cos 14	+2	+2
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+2	CAR 11	+0	+0

Abilità Furtività +2, Percezione +4

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Camminare sul ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, un terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 6 (1d8 + 2) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 12, tutte le creature in un cono di 4,5 metri.
Fallimento: 22 (5d8) danni da freddo. **Successo:** danni dimezzati.

Drago bianco giovane

Drago Grande (cromatico), caotico malvagio

CA 17 **Iniziativa +3 (13)**

PF 123 (13d10 + 52)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 6 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 10	+0	+3	Cos 18	+4	+4
INT 6	-2	2	SAG 11	+0	+3	CAR 12	+1	+1

Abilità Furtività +3, Percezione +6

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Tratti

Camminare sul ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, un terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m.
Colpito: 9 (2d4 + 4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 15, tutte le creature in un cono di 9 metri.
Fallimento: 40 (9d8) danni da freddo. **Successo:** danni dimezzati.

Drago bianco adulto

Drago Enorme (cromatico), caotico malvagio

CA 18 **Iniziativa +10 (20)**

PF 200 (16d12 + 96)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 22	+6	+6	DES 10	+0	+5	Cos 22	+6	+6
INT 8	-1	-1	SAG 12	+1	+6	CAR 12	+1	+1

Abilità Furtività +5, Percezione +11

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 21; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 13 (PE 10.000, o 11.500 nella tana; BC +5)

Tratti

Camminare sul ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, un terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m.
Colpito: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 4 (1d8) danni da freddo.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 19, tutte le creature in un cono di 18 metri.
Fallimento: 54 (12d8) danni da freddo. **Successo:** danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Esplosione congelante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, tutte le creature in una sfera di 9 metri di raggio centrata su un punto che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. **Fallimento:** 7 (2d6) danni da freddo, e la velocità del bersaglio è pari a 0 fino al termine del turno successivo del bersaglio. **Fallimento o successo:** il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Presenza terrificante. Il drago lancia *paura* senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Drago bianco antico

Drago Mastodontico (Cromatico), Caotico Malvagio

CA 20 **Iniziativa +12 (22)**

PF 333 (18d20 + 144)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 26	+8	+8	DES 10	+0	+6	COS 26	+8	+8
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+7	CAR 18	+4	+4

Abilità Furtività +6, Percezione +13

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 23; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 20 (PE 25.000, o 33.000 nella tana; BC +6)

Tratti

Camminare sul ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, un terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 4,5 m. Colpito: 17 (2d8 + 8) danni taglienti più 7 (2d6) danni da freddo.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 22, tutte le creature in un cono di 27 metri. Fallimento: 63 (14d8) danni da freddo. Successo: danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Esplosione congelante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 20, tutte le creature in una sfera di 9 metri di raggio centrata su un punto che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. Fallimento: 14 (4d6) danni da freddo, e la velocità del bersaglio è pari a 0 fino al termine del turno successivo del bersaglio. Fallimento o successo: il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Presenza terrificante. Il drago lancia paura senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro

salvezza sull'incantesimo 18). Il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Draghi blu

Drago blu cucciolo

Drago Medio (cromatico), legale malvagio

CA 17 **Iniziativa +2 (12)**

PF 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 17	+3	+3	DES 10	+0	+2	COS 15	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CAR 15	+2	+2

Abilità Furtività +2, Percezione +4

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 8 (1d10 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine.

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 12, tutte le creature in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Fallimento: 21 (6d6) danni da fulmine. Successo: danni dimezzati.

Drago blu giovane

Drago Grande (cromatico), legale malvagio

CA 18 **Iniziativa +4 (14)**

PF 152 (16d10 + 64)

Velocità 12 m, scavo 6 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 21	+5	+5	DES 10	+0	+4	COS 19	+4	+4
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+5	CAR 17	+3	+3

Abilità Furtività +4, Percezione +9

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 19; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 3 m. Colpito: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 16, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento:* 55 (10d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Drago blu adulto

Drago Enorme (cromatico), legale malvagio

CA 19 **Iniziativa** +10 (20)

PF 212 (17d12 + 102)

Velocità 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 25	+7	+7	DES 10	+0	+5	COS 23	+6	+6
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+7	CAR 20	+5	+5

Abilità Furtività +5, Percezione +12

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 22; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 16 (PE 15.000, o 18.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *frantumare*.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +12, portata 3 m. *Colpito:* 16 (2d8 + 7) danni taglienti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 18):

1/giorno ciascuno: *Inviare, scrutare*

A volontà: *Frantumare, individuazione del magico, invisibilità, mano magica*

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 19, tutte le creature in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento:* 60 (11d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Boato sonico. Il drago usa Incantesimi per lanciare *frantumare*. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Spazzata di coda. Il drago effettua un attacco Squarcio.

Volo celato. Il drago usa Incantesimi per lanciare *invisibilità* su se stesso, e può volare fino a metà della sua velocità di volo. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago blu antico

Drago Mastodontico (cromatico), legale malvagio

CA 22 **Iniziativa** +14 (24)

PF 481 (26d20 + 208)

Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 29	+9	+9	DES 10	+0	+7	COS 27	+8	+8
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CAR 25	+7	+7

Abilità Furtività +7, Percezione +17

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 27; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 23 (PE 50.000, o 62.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *frantumare* (di 3° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +16, portata 4,5 m. *Colpito:* 18 (2d8 + 9) danni taglienti più 11 (2d10) danni da fulmine.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 22):

1/giorno ciascuno: *Inviare, scrutare*

A volontà: *frantumare* (di 3° livello), *individuazione del magico, invisibilità, mano magica*

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 23, tutte le creature in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. *Fallimento:* 88 (16d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Boato sonico. Il drago usa Incantesimi per lanciare *frantumare* (di 3° livello). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Spazzata di coda. Il drago effettua un attacco Squarcio.

Volo celato. Il drago usa Incantesimi per lanciare *invisibilità* su se stesso, e può volare fino a metà della sua velocità di volo. Il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi d'argento

Drago d'argento cucciolo

Drago Medio (metallico), legale buono

CA 17 Iniziativa +2 (12)

PF 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	10	+0 +2	Cos	17	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	11	+0 +2	CAR	15	+2 +2

Abilità Furtività +2, Percezione +4

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 13, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. Fallimento: 18 (4d8) danni da freddo. Successo: danni dimezzati.

Soffio paralizzante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 13, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. *Primo fallimento:* il bersaglio è incapacitato fino al termine del proprio turno successivo. A quel punto, ripete il tiro salvezza. *Secondo fallimento:* il bersaglio è paralizzato e ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Drago d'argento giovane

Drago Grande (metallico), legale buono

CA 18 Iniziativa +4 (14)

PF 168 (16d10 + 80)

Velocità 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	23	+6 +6	DES	10	+0 +4	Cos	21	+5 +5
INT	14	+2 +2	SAG	11	+0 +4	CAR	19	+4 +4

Abilità Furtività +4, Percezione +8, Storia +6

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 18; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Soffio paralizzante.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. Colpito: 15 (2d8 + 6) danni taglienti.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 17, tutte le creature in un cono di 9 metri. Fallimento: 49 (11d8) danni da freddo. Successo: danni dimezzati.

Soffio paralizzante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 17, tutte le creature in un cono di 9 metri. *Primo fallimento:* il bersaglio è incapacitato fino al termine del proprio turno successivo. A quel punto, ripete il tiro salvezza. *Secondo fallimento:* il bersaglio è paralizzato e ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Drago d'argento adulto

Drago Enorme (metallico), Legale Buono

CA 19 Iniziativa +10 (20)

PF 216 (16d12 + 112)

Velocità 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	27	+8 +8	DES	10	+0 +5	Cos	25	+7 +7
INT	16	+3 +3	SAG	13	+1 +6	CAR	22	+6 +6

Abilità Furtività +5, Percezione +11, Storia +8

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 21; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 16 (PE 15.000, o 18.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di (A) Soffio paralizzante o (B) Incantesimi per lanciare *coltello di ghiaccio*.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +13, portata 3 m. Colpito: 17 (2d8 + 8) danni taglienti più 4 (1d8) danni da freddo.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 19, +11 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Tempesta di ghiaccio* (di 5° livello), *zona di verità*

A volontà: *Blocca mostri, coltello di ghiaccio, individuazione del magico, trasformazione* (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di freddo (ricarica 5–6). *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 20, tutte le creature in un cono di 18 metri. *Fallimento:* 54 (12d8) danni da freddo. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio paralizzante. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 20, tutte le creature in un cono di 18 metri. *Primo fallimento:* il bersaglio è incapaciato fino al termine del proprio turno successivo. A quel punto, ripete il tiro salvezza. *Secondo fallimento:* il bersaglio è paralizzato e ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Assideramento. Il drago usa Incantesimi per lanciare *blocca mostri*. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Bufera. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 19, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 3 metri. *Fallimento:* 14 (4d6) danni da freddo, e il bersaglio viene spinto in linea retta fino a un massimo di 9 metri lontano dal drago. *Successo:* danni dimezzati. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago d'argento antico

Drago Mastodontico (Metallico), Legale Buono

CA 22 **Iniziativa +14 (24)**

PF 468 (24d20 + 216)

Velocità 12 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 30	+10	+10	DES 10	+0	+7	Cos 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+9	CAR 26	+8	+8

Abilità Furtività +7, Percezione +16, Storia +11

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 26; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 23 (PE 50.000, o 62.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di (A) Soffio paralizzante o (B) Incantesimi per lanciare *coltello di ghiaccio* (di 2° livello).

Squarcio. *Tiro per colpire in mischia:* +17, portata 4,5 m. *Colpito:* 19 (2d8 + 10) danni taglienti più 9 (2d8) danni da freddo.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 23, +15 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Controllare tempo atmosferico, teletrasporto, tempesta di ghiaccio* (di 7° livello), *zona di verità*

A volontà: *Blocca mostri, coltello di ghiaccio* (di 2° livello), *individuazione del magico, trasformazione* (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di freddo (ricarica 5–6). *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 24, tutte le creature in un cono di 27 metri. *Fallimento:* 67 (15d8) danni da freddo. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio paralizzante. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 24, tutte le creature in un cono di 27 metri. *Primo fallimento:* il bersaglio è incapaciato fino al termine del proprio turno successivo. A quel punto, ripete il tiro salvezza. *Secondo fallimento:* il bersaglio è paralizzato e ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Assideramento. Il drago usa Incantesimi per lanciare *blocca mostri*. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Bufera. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 23, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 3 metri. *Fallimento:* 14 (4d6) danni da freddo, e il bersaglio viene spinto in linea retta fino a un massimo di

9 metri lontano dal drago. *Successo*: danni dimezzati.
Fallimento o successo: il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi di bronzo

Drago di bronzo cucciolo

Drago Medio (metallico), legale buono

CA 15 **Iniziativa +2 (12)**

PF 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	10	+0 +2	Cos	15	+2 +2
INT	12	+1 +1	SAG	11	+0 +2	CAR	15	+2 +2

Abilità Furtività +2, Percezione +4

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 12, tutte le creature in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento*: 16 (3d10) danni da fulmine. *Successo*: danni dimezzati.

Soffio repulsivo. Tiro salvezza su Forza: CD 12, tutte le creature in un cono di 9 metri. *Fallimento*: il bersaglio viene spinto fino a un massimo di 9 metri di distanza dal drago e cade a terra prono.

Drago di bronzo giovane

Drago Grande (metallico), legale buono

CA 17 **Iniziativa +3 (13)**

PF 142 (15d10 + 60)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	21	+5 +5	DES	10	+0 +3	Cos	19	+4 +4
INT	14	+2 +2	SAG	13	+1 +4	CAR	17	+3 +3

Abilità Furtività +3, Intuizione +4, Percezione +7

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Soffio repulsivo.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m.
Colpito: 16 (2d10 + 5) danni taglienti.

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 15, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento*: 49 (9d10) danni da fulmine. *Successo*: danni dimezzati.

Soffio repulsivo. Tiro salvezza su Forza: CD 15, tutte le creature in un cono di 9 metri. *Fallimento*: il bersaglio viene spinto fino a un massimo di 12 metri di distanza dal drago e cade a terra prono.

Drago di bronzo adulto

Drago Enorme (metallico), Legale Buono

CA 18 **Iniziativa +10 (20)**

PF 212 (17d12 + 102)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	25	+7 +7	DES	10	+0 +5	Cos	23	+6 +6
INT	16	+3 +3	SAG	15	+2 +7	CAR	20	+5 +5

Abilità Furtività +5, Intuizione +7, Percezione +12

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 22; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 15 (PE 13.000, o 15.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di (A) Soffio repulsivo o (B) Incantesimi per lanciare *dardo tracciante* (di 2° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +12, portata 3 m.
Colpito: 16 (2d8 + 7) danni taglienti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: Individuazione dei pensieri, respirare sott'acqua

A volontà: Dardo tracciante (di 2° livello), individuazione del magico, parlare con gli animali, taumaturgia, trasformazione (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 19, tutte le creature in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento:* 55 (10d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio repulsivo. Tiro salvezza su Forza: CD 19, tutte le creature in un cono di 9 metri. *Fallimento:* il bersaglio viene spinto fino a un massimo di 18 metri di distanza dal drago e cade a terra prono.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Luce guida. Il drago usa Incantesimi per lanciare dardo tracciante (di 2° livello).

Rombo di tuono. Tiro salvezza su Costituzione: CD 17, tutte le creature in una sfera di 6 metri di raggio centrata su un punto che il drago è in grado di vedere entro 27 metri. *Fallimento:* 10 (3d6) danni da tuono, e il bersaglio è assordato fino al termine del proprio turno successivo.

Drago di bronzo antico

Drago Mastodontico (Metallico), Legale Buono

CA 22 **Iniziativa +14 (24)**

PF 444 (24d20 + 192)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD. SALV			MOD. SALV			MOD. SALV		
FOR	29	+9 +9	DES	10	+0 +7	COS	27	+8 +8
INT	18	+4 +4	SAG	17	+3 +10	CAR	25	+7 +7

Abilità Furtività +7, Intuizione +10, Percezione +17

Immunità fulmine

Sensi Percezione passiva 27; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 22 (PE 41.000, o 50.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di (A) Soffio repulsivo o (B) Incantesimi per lanciare dardo tracciante (di 2° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +16, portata 4,5 m. *Colpito:* 18 (2d8 + 9) danni taglienti più 9 (2d8) danni da fulmine.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 22, +14 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: dardo tracciante (di 2° livello), individuazione del magico, parlare con gli animali, taumaturgia, trasformazione (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

1/giorno ciascuno: controllare acqua, individuazione dei pensieri, respirare sott'acqua, scrutare

Soffio di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 23, tutte le creature in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. *Fallimento:* 82 (15d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio repulsivo. Tiro salvezza su Forza: CD 23, tutte le creature in un cono di 9 metri. *Fallimento:* il bersaglio viene spinto fino a un massimo di 18 metri di distanza dal drago e cade a terra prono.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Luce guida. Il drago usa Incantesimi per lanciare dardo tracciante (di 2° livello).

Rombo di tuono. Tiro salvezza su Costituzione: CD 22, tutte le creature in una sfera di 6 metri di raggio centrata su un punto che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 13 (3d8) danni da tuono, e il bersaglio è assordato fino al termine del proprio turno successivo.

Draghi di rame

Drago di rame cucciolo

Drago Medio (metallico), caotico buono

CA 16 **Iniziativa +3 (13)**

PF 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 15	+2	+2	DES 12	+1	+3	COS 13	+1	+1
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CAR 13	+1	+1

Abilità Furtività +3, Percezione +4

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d10 + 2) danni taglienti.

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 11, tutte le creature in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. **Fallimento:** 18 (4d8) danni da acido. **Successo:** danni dimezzati.

Soffio rallentante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 11, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. **Fallimento:** il bersaglio non può effettuare reazioni, la sua velocità è dimezzata e nel suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, non entrambe. L'effetto dura fino al termine del proprio turno successivo.

Drago di rame giovane

Drago Grande (metallico), caotico buono

CA 17 **Iniziativa** +4 (14)

PF 119 (14d10 + 42)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 19	+4	+4	DES 12	+1	+4	COS 17	+3	+3
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+4	CAR 15	+2	+2

Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 7 (PE 2.900; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Soffio rallentante.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m.
Colpito: 15 (2d10 + 4) danni taglienti.

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 14, tutte le creature in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. **Fallimento:** 40 (9d8) danni da acido. **Successo:** danni dimezzati.

Soffio rallentante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, tutte le creature in un cono di 9 metri. **Fallimento:** il bersaglio non può effettuare reazioni, la sua velocità è dimezzata e nel suo turno può effettuare un'azione

o un'azione bonus, non entrambe. L'effetto dura fino al termine del proprio turno successivo.

Drago di rame adulto

Drago Enorme (metallico), caotico buono

CA 18 **Iniziativa** +11 (21)

PF 184 (16d12 + 80)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 23	+6	+6	DES 12	+1	+6	COS 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+7	CAR 18	+4	+4

Abilità Furtività +6, Inganno +9, Percezione +12

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 22; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 14 (PE 11.500, o 13.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di (A) Soffio rallentante o (B) Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 4° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m.
Colpito: 17 (2d10 + 6) danni taglienti più 4 (1d8) danni da acido.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17):

1/giorno ciascuno: *Immagine maggiore*, *ristorare superiore*

A volontà: *Aculeo mentale* (di 4° livello), *illusione minore*, *individuazione del magico*, *trasformazione* (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 18, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. **Fallimento:** 54 (12d8) danni da acido. **Successo:** danni dimezzati.

Soffio rallentante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 18, tutte le creature in un cono di 18 metri. **Fallimento:** il bersaglio non può effettuare reazioni, la sua velocità è dimezzata e nel suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, non entrambe. L'effetto dura fino al termine del proprio turno successivo.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Magia ridacchiante. Tiro salvezza su Carisma: CD 17, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 27 metri. *Fallimento:* 24 (7d6) danni psichici. Fino al termine del proprio turno successivo, il bersaglio tira 1d6 ogni volta che effettua una prova di caratteristica o un tiro per colpire e sottrae il risultato dalla prova con d20. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Scossa mentale. Il drago usa Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 4° livello). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago di rame antico

Drago Mastodontico (metallico), caotico buono

CA 21 **Iniziativa** +15 (25)

PF 367 (21d20 + 147)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	27	+8 +8	DES	12	+1 +8	COS	25	+7 +7
INT	20	+5 +5	SAG	17	+3 +10	CAR	22	+6 +6

Abilità Furtività +8, Inganno +13, Percezione +17

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 27; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 21 (PE 33.000, o 41.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di (A) Soffio rallentante o (B) Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 5° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +15, portata 4,5 m. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni taglienti più 9 (2d8) danni da acido.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 21):

1/giorno ciascuno: Immagine maggiore, immagine proiettata, ristorare superiore

A volontà: *Aculeo mentale* (di 5° livello), *illusione minore*, *individuazione del magico*, *trasformazione* (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di acido (ricarica 5-6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 22, tutte le creature in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. *Fallimento:* 63 (14d8) danni da acido. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio rallentante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 22, tutte le creature in un cono di 27 metri. *Fallimento:* il bersaglio non può effettuare reazioni, la sua velocità è dimezzata e nel suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, non entrambe. L'effetto dura fino al termine del proprio turno successivo.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Magia ridacchiante. Tiro salvezza su Carisma: CD 21, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 31 (9d6) danni psichici. Fino al termine del proprio turno successivo, il bersaglio tira 1d8 ogni volta che effettua una prova di caratteristica o un tiro per colpire e sottrae il risultato dalla prova con d20. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Scossa mentale. Il drago usa Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 5° livello). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi d'oro

Drago d'oro cucciolo

Drago Medio (metallico), legale buono

CA 17 **Iniziativa** +4 (14)

PF 60 (8d8 + 24)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	14	+2 +4	COS	17	+3 +3
INT	14	+2 +2	SAG	11	+0 +2	CAR	16	+3 +3

Abilità Furtività +4, Percezione +4

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni taglienti.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 13, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. Fallimento: 22 (4d10) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Soffio indebolente. Tiro salvezza su Forza: CD 13, ogni creatura che al momento non è sotto l'effetto di questo soffio in un cono di 4,5 metri. Fallimento: il bersaglio subisce svantaggio alle prove con d20 basate sulla Forza e sottrae 2 (1d4) ai tiri per i danni. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Drago d'oro giovane

Drago Grande (metallico), legale buono

CA 18 **Iniziativa +6 (16)**

PF 178 (17d10 + 85)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD. SALV			MOD. SALV			MOD. SALV		
FOR 23	+6	+6	DES 14	+2	+6	Cos 21	+5	+5
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+5	CAR 20	+5	+5

Abilità Furtività +6, Intuizione +5, Percezione +9, Persuasione +9

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 19; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 10 (PE 5.900; BC +4)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Soffio indebolente.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. Colpito: 17 (2d10 + 6) danni taglienti.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, tutte le creature in un cono di 9 metri. Fallimento: 55 (10d10) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Soffio indebolente. Tiro salvezza su Forza: CD 17, ogni creatura che al momento non è sotto l'effetto di questo soffio in un cono di 9 metri. Fallimento: il bersaglio subisce svantaggio alle prove con d20 basate sulla

Forza e sottrae 3 (1d6) ai tiri per i danni. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Drago d'oro adulto

Drago Enorme (metallico), Legale Buono

CA 19 **Iniziativa +14 (24)**

PF 243 (18d12 + 126)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD. SALV			MOD. SALV			MOD. SALV		
FOR 27	+8	+8	DES 14	+2	+8	Cos 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+8	CAR 24	+7	+7

Abilità Furtività +8, Intuizione +8, Percezione +14, Persuasione +13

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 24; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 17 (PE 18.000, o 20.000 nella tana; BC +6)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di (A) Incantesimi per lanciare *dardo tracciante* (di 2° livello) o (B) Soffio indebolente.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. Colpito: 17 (2d8 + 8) danni taglienti più 4 (1d8) danni da fuoco.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 21, +13 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Colpo infuocato*, *zona di verità*

A volontà: *Dardo tracciante* (di 2° livello), *individuazione del magico*, *trasformazione* (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 21, tutte le creature in un cono di 18 metri. Fallimento: 66 (12d10) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Soffio indebolente. Tiro salvezza su Forza: CD 21, ogni creatura che al momento non è sotto l'effetto di questo

soffio in un cono di 18 metri. *Fallimento*: il bersaglio subisce svantaggio alle prove con d20 basate sulla Forza e sottrae 3 (1d6) ai tiri per i danni. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Luce guida. Il drago usa Incantesimi per lanciare *dardo tracciante* (di 2° livello).

Ostracismo. *Tiro salvezza su Carisma*: CD 21, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento*: 10 (3d6) danni da forza, il bersaglio è incapacitato e viene trasportato su un semipiano sicuro fino all'inizio del turno successivo del drago, durante cui riappare in uno spazio libero a scelta del drago entro 36 metri da quest'ultimo. *Fallimento o successo*: il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago d'oro antico

Drago Mastodontico (Metallico), Legale Buono

CA 22 **Iniziativa** +16 (26)

PF 546 (28d20 + 252)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 30	+10	+10	DES 14	+2	+9	COS 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CAR 28	+9	+9

Abilità Furtività +9, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +16

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 27; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 24 (PE 62.000, o 75.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di (A) Incantesimi per lanciare *dardo tracciante* (di 4° livello) o (B) Soffio indebolente.

Squarcio. *Tiro per colpire in mischia*: +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m. *Colpito*: 19 (2d8 + 10) danni taglienti più 9 (2d8) danni da fuoco.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 24, +16 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Colpo infuocato* (versione di 6° livello), *parola del ritiro*, *zona di verità*

A volontà: *Dardo tracciante* (di 4° livello), *individuazione del magico*, *trasformazione* (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). *Tiro salvezza su Destrezza*: CD 24, tutte le creature in un cono di 27 metri. *Fallimento*: 71 (13d10) danni da fuoco. *Successo*: danni dimezzati.

Soffio indebolente. *Tiro salvezza su Forza*: CD 24, ogni creatura che al momento non è sotto l'effetto di questo soffio in un cono di 27 metri. *Fallimento*: il bersaglio subisce svantaggio alle prove con d20 basate sulla Forza e sottrae 5 (1d10) ai tiri per i danni. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Luce guida. Il drago usa Incantesimi per lanciare *dardo tracciante* (di 4° livello).

Ostracismo. *Tiro salvezza su Carisma*: CD 24, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento*: 24 (7d6) danni da forza, il bersaglio è incapacitato e viene trasportato su un semipiano sicuro fino all'inizio del turno successivo del drago, durante cui riappare in uno spazio libero a scelta del drago entro 36 metri da quest'ultimo. *Fallimento o successo*: il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi d'ottone

Drago d'ottone cucciolo

Drago Medio (metallico), caotico buono

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV			
FOR	15	+2	+2	DES	10	+0	+2	COS	13	+1	+1
INT	10	+0	+0	SAG	11	+0	+2	CAR	13	+1	+1

Abilità Furtività +2, Percezione +4

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d10 + 2) danni taglienti.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 11, tutte le creature in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Fallimento: 14 (4d6) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Soffio di sonno. Tiro salvezza su Costituzione: CD 11, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. Fallimento: il bersaglio è incapaciato fino al termine del proprio turno successivo, a quel punto ripete il tiro salvezza. Secondo fallimento: il bersaglio cade privo di sensi per 1 minuto. Questo effetto termina se il bersaglio subisce danni o se una creatura entro 1,5 metri da esso esegue un'azione per svegliarlo.

Drago d'ottone giovane

Drago Grande (metallico), caotico buono

CA 17 Iniziativa +3 (13)

PF 110 (13d10 + 39)

Velocità 12 m, scavo 6 m, volo 24 m

MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV			
FOR	19	+4	+4	DES	10	+0	+3	Cos	17	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAG	11	+0	+3	CAR	15	+2	+2

Abilità Furtività +3, Percezione +6, Persuasione +5

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire due attacchi con un utilizzo di Soffio di sonno.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m.
Colpito: 15 (2d10 + 4) danni taglienti.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 14, tutte le creature in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Fallimento: 38 (11d6) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Soffio di sonno. Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, tutte le creature in un cono di 9 metri. Fallimento: il bersaglio è incapaciato fino al termine del proprio turno successivo, a quel punto ripete il tiro salvezza. Secondo fallimento: il bersaglio cade privo di sensi per 1 minuto. Questo effetto termina se il bersaglio subisce danni o se una creatura entro 1,5 metri da esso esegue un'azione per svegliarlo.

Drago d'ottone adulto

Drago Enorme (metallico), caotico buono

CA 18 Iniziativa +10 (20)

PF 172 (15d12 + 75)

Velocità 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

MOD			SALV	MOD			SALV	MOD			SALV
FOR	23	+6	+6	DES	10	+0	+5	COS	21	+5	+5
INT	14	+2	+2	SAG	13	+1	+6	CAR	17	+3	+3

Abilità Furtività +5, Percezione +11, Persuasione +8, Storia +7

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 21; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 13 (PE 10.000, o 11.500 nella tana; BC +5)

Tratti

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di (A) Soffio di sonno o (B) Incantesimi per lanciare raggio rovente.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m.
Colpito: 17 (2d10 + 6) danni taglienti più 4 (1d8) danni da fuoco.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 16):

1/giorno ciascuno: Controllare tempo atmosferico, individuazione dei pensieri

A volontà: Illusione minore, individuazione del magico, parlare con gli animali, raggio rovente, trasformazione (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richie-

dere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 18, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento:* 45 (10d8) danni da fuoco. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio di sonno. Tiro salvezza su Costituzione: CD 18, tutte le creature in un cono di 18 metri. *Fallimento:* il bersaglio è incapacitato fino al termine del proprio turno successivo, a quel punto ripete il tiro salvezza. *Secondo fallimento:* il bersaglio cade privo di sensi per 10 minuti. Questo effetto termina se il bersaglio subisce danni o se una creatura entro 1,5 metri da esso esegue un'azione per svegliarlo.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Luce accecante. Il drago usa Incantesimi per lanciare raggio rovente.

Sabbie roventi. Tiro salvezza su Destrezza: CD 16, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 27 (6d8) danni da fuoco, e la velocità del bersaglio è dimezzata fino al termine del proprio turno successivo. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago d'ottone antico

Drago Mastodontico (metallico), caotico buono

CA 20 Iniziativa +12 (22)

PF 332 (19d20 + 133)

Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 27	+8	+8	DES 10	+0	+6	COS 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+8	CAR 22	+6	+6

Abilità Furtività +6, Percezione +14, Persuasione +12, Storia +9

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 24; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 20 (PE 25.000, o 33.000 nella tana; BC +6)

Tratti

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di (A) Soffio di sonno o (B) Incantesimi per lanciare raggio rovente (di 3° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 4,5 m. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 20):

1/giorno ciascuno: Controllare tempo atmosferico, individuazione dei pensieri

A volontà: Illusione minore, individuazione del magico, parlare con gli animali, raggio rovente (di 3° livello), trasformazione (solo in forma di bestia o umanoide, senza punti ferita temporanei ottenuti dall'incantesimo, e senza richiedere concentrazione o punti ferita temporanei per mantenere l'incantesimo)

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 21, tutte le creature in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. *Fallimento:* 58 (13d8) danni da fuoco. *Successo:* danni dimezzati.

Soffio di sonno. Tiro salvezza su Costituzione: CD 21, tutte le creature in un cono di 27 metri. *Fallimento:* il bersaglio è incapacitato fino al termine del proprio turno successivo, a quel punto ripete il tiro salvezza. *Secondo fallimento:* il bersaglio cade privo di sensi per 10 minuti. Questo effetto termina se il bersaglio subisce danni o se una creatura entro 1,5 metri da esso esegue un'azione per svegliarlo.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Luce accecante. Il drago usa Incantesimi per lanciare raggio rovente (di 3° livello).

Sabbie roventi. Tiro salvezza su Destrezza: CD 20, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 36 (8d8) danni da fuoco, e la velocità del bersaglio è dimezzata fino al termine del proprio turno successivo. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi neri

Drago nero cucciolo

Drago Medio (cromatico), caotico malvagio

CA 17 Iniziativa +4 (14)

PF 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	14	+2 +4	Cos	13	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAG	11	+0 +2	CAR	13	+1 +1

Abilità Furtività +4, Percezione +4

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti più 2 (1d4) danni da acido.

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 11, tutte le creature in una linea lunga 4,5 metri e larga 1,5 metri. Fallimento: 22 (5d8) danni da acido. Successo: danni dimezzati.

Drago nero giovane

Drago Grande (cromatico), caotico malvagio

CA 18 Iniziativa +5 (15)

PF 127 (15d10 + 45)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	14	+2 +5	Cos	17	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	11	+0 +3	CAR	15	+2 +2

Abilità Furtività +5, Percezione +6

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 7 (PE 2.900; BC +3)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m.
Colpito: 9 (2d4 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni da acido.

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 14, tutte le creature in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Fallimento: 49 (14d6) danni da acido. Successo: danni dimezzati.

Drago nero adulto

Drago Enorme (cromatico), caotico malvagio

CA 19 Iniziativa +12 (22)

PF 195 (17d12 + 85)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	23	+6 +6	DES	14	+2 +7	Cos	21	+5 +5
INT	14	+2 +2	SAG	13	+1 +6	CAR	19	+4 +4

Abilità Furtività +7, Percezione +11

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 21; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 14 (PE 11.500, o 13.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *freccia acida* (di 3° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m.
Colpito: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 4 (1d8) danni da acido.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Parlare con i morti*, *sfera al vetriolo*

A volontà: *Freccia acida* (di 3° livello), *individuazione del magico*, *paura*

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 18, tutte le creature in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Fallimento: 54 (12d8) danni da acido. Successo: danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Nugolo di insetti. Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 22 (4d10) danni da veleno, e il bersaglio subisce svantaggio ai tiri salvezza per mantenere la concentrazione fino al termine del proprio turno successivo. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Presenza terrificante. Il drago usa Incantesimi per lanciare *paura*. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago nero antico

Drago Mastodontico (Cromatico), Caotico Malvagio

CA 22 **Iniziativa** +16 (26)

PF 367 (21d20 + 147)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 27	+8	+8	DES 14	+2	+9	Cos 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+9	CAR 22	+6	+6

Abilità Furtività +9, Percezione +16

Immunità acido

Sensi Percezione passiva 26; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 21 (PE 33.000, o 41.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *freccia acida* (di 4° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +15, portata 4,5 m. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni taglienti più 9 (2d8) danni da acido.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 21, +13 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Creare non morti*, *parlare con i morti*, *sfera al vetriolo* (di 5° livello)

A volontà: *Freccia acida* (di 4° livello), *individuazione del magico*, *paura*

Soffio di acido (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 22, tutte le creature in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. *Fallimento:* 67 (15d8) danni da acido. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Nugolo di insetti. Tiro salvezza su Destrezza: CD 21, una creatura che il drago è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 33 (6d10) danni da veleno, e il bersaglio subisce svantaggio ai tiri salvezza per mantenere la concentrazione fino al termine del proprio turno successivo. *Fallimento o successo:* il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Presenza terrificante. Il drago usa Incantesimi per lanciare *paura*. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi rossi

Drago rosso cucciolo

Drago Medio (cromatico), caotico malvagio

CA 17 **Iniziativa** +2 (12)

PF 75 (10d8 + 30)

Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 19	+4	+4	DES 10	+0	+2	Cos 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CAR 15	+2	+2

Abilità Furtività +2, Percezione +4

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 13, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. *Fallimento:* 24 (7d6) danni da fuoco. *Successo:* danni dimezzati.

Drago rosso giovane

Drago Grande (cromatico), caotico malvagio

CA 18 **Iniziativa** +4 (14)

PF 178 (17d10 + 85)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 23	+6	+6	DES 10	+0	+4	COS 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+4	CAR 19	+4	+4

Abilità Furtività +4, Percezione +8

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 18; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 10 (PE 5.900; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. Colpito: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, tutte le creature in un cono di 9 metri. Fallimento: 56 (16d6) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Drago rosso adulto

Drago Enorme (cromatico), caotico malvagio

CA 19 **Iniziativa** +12 (22)

PF 256 (19d12 + 133)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 27	+8	+8	DES 10	+0	+6	COS 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+7	CAR 23	+6	+6

Abilità Furtività +6, Percezione +13

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 23; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 17 (PE 18.000, o 20.000 nella tana; BC +6)

Tratti

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *raggio rovente*.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. Colpito: 13 (1d10 + 8) danni taglienti più 5 (2d4) danni da fuoco.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 20, +12 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno: palla di fuoco

A volontà: Comando (di 2° livello), individuazione del magico, raggio rovente

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 21, tutte le creature in un cono di 18 metri. Fallimento: 59 (17d6) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Presenza imponente. Il drago usa Incantesimi per lanciare comando (di 2° livello). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Raggi fiammeggianti. Il drago usa Incantesimi per lanciare *raggio rovente*. il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago rosso antico

Drago Mastodontico (Cromatico), Caotico Malvagio

CA 22 **Iniziativa** +14 (24)

PF 507 (26d20 + 234)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 30	+10	+10	DES 10	+0	+7	COS 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+9	CAR 27	+8	+8

Abilità Furtività +7, Percezione +16

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 26; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 24 (PE 62.000, o 75.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di Incantesimi per lanciare *raggio rovente* (di 3° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +17, portata 4,5 m. Colpito: 19 (2d8 + 10) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 23, +15 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: *Palla di fuoco* (di 6° livello), *scrutare*
A volontà: *Comando* (di 2° livello), *individuazione del magico, raggio rovente* (di 3° livello)

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 24, tutte le creature in un cono di 27 metri. **Fallimento:** 91 (26d6) danni da fuoco. **Successo:** danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Presenza imponente. Il drago usa Incantesimi per lanciare *comando* (di 2° livello). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Raggi fiammegianti. Il drago usa Incantesimi per lanciare *raggio rovente* (di 3° livello). il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Draghi verdi

Drago verde cucciolo

Drago Medio (cromatico), legale malvagio

CA 17 **Iniziativa +3 (13)**

PF 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	12	+1 +3	COS	13	+1 +1
INT	14	+2 +2	SAG	11	+0 +2	CAR	13	+1 +1

Abilità Furtività +3, Percezione +4

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Draconico

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d10 + 2) danni taglienti più 3 (1d6) danni da veleno.

Soffio di veleno (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 11, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. **Fallimento:** 21 (6d6) danni da veleno. **Successo:** danni dimezzati.

Drago verde giovane

Drago Grande (cromatico), legale malvagio

CA 18 **Iniziativa +4 (14)**

PF 136 (16d10 + 48)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	12	+1 +4	COS	17	+3 +3
INT	16	+3 +3	SAG	13	+1 +4	CAR	15	+2 +2

Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Lingue Comune, Draconico

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m.
Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti più 7 (2d6) danni da veleno.

Soffio di veleno (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, tutte le creature in un cono di 9 metri. **Fallimento:** 42 (12d6) danni da veleno. **Successo:** danni dimezzati.

Drago verde adulto

Drago Enorme (cromatico), legale malvagio

CA 19 **Iniziativa +11 (21)**

PF 207 (18d12 + 90)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	23	+6 +6	DES	12	+1 +6	COS	21	+5 +5
INT	18	+4 +4	SAG	15	+2 +7	CAR	18	+4 +4

Abilità Furtività +6, Inganno +9, Percezione +12, Persuasione +9

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 22; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 15 (PE 13.000, o 15.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 3° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m. Colpito: 15 (2d8 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da veleno.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17):

1/giorno: Costrizione

A volontà: *Aculeo mentale* (di 3° livello), *individuazione del magico*

Soffio di veleno (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 18, tutte le creature in un cono di 18 metri. Fallimento: 56 (16d6) danni da veleno. Successo: danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Invasione mentale. Il drago usa Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 3° livello).

Miasma nocivo. Tiro salvezza su Costituzione: CD 17, tutte le creature in una sfera di 6 metri di raggio centrata su un punto che il drago è in grado di vedere entro 27 metri. Fallimento: 7 (2d6) danni da veleno, e il bersaglio subisce una penalità di –2 alla CA fino al termine del proprio turno successivo. Fallimento o successo: il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Drago verde antico

Drago Mastodontico (cromatico), legale malvagio

CA 21 **Iniziativa** +15 (25)

PF 402 (23d20 + 161)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 27	+8	+8	DES 12	+1	+8	Cos 25	+7	+7
INT 20	+5	+5	SAG 17	+3	+10	CAR 22	+6	+6

Abilità Furtività +8, Inganno +13, Percezione +17, Persuasione +13

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 27; scurovisione 36 m, vista cieca 18 m

Lingue Comune, Draconico

GS 22 (PE 41.000, o 50.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 5° livello).

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +15, portata 4,5 m. Colpito: 17 (2d6 + 8) danni taglienti più 10 (3d6) danni da veleno.

Incantesimi. Il drago lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 21):

1/giorno ciascuno: Costrizione, *modificare memoria*

A volontà: *Aculeo mentale* (di 5° livello), *individuazione del magico*

Soffio di veleno (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 22, tutte le creature in un cono di 27 metri. Fallimento: 77 (22d6) danni da veleno. Successo: danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il drago può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il drago recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Balzo. Il drago si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Squarcio.

Invasione mentale. Il drago usa Incantesimi per lanciare *aculeo mentale* (di 5° livello).

Miasma nocivo. Tiro salvezza su Costituzione: CD 21, tutte le creature in una sfera di 9 metri di raggio centrata su un punto che il drago è in grado di vedere entro 27 metri. Fallimento: 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio subisce una penalità di –2 alla CA fino al termine del proprio turno successivo. Fallimento o successo: il drago non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Dretch

Dretch

Immondo Piccolo (demone), caotico malvagio

CA 11 **Iniziativa** +0 (10)

PF 18 (4d6 + 4)

Velocità 6 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	12	+1	+1	DES	11	+0	+0	COS	12	+1	+1
INT	5	-3	-3	SAG	8	-1	-1	CAR	3	-4	-4

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue Abissale; telepatia 18 m (funziona solo con le creature che capiscono l'Abissale)

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Nube fetida (1/giorno) Tiro salvezza su Costituzione: CD 11, tutte le creature in un'emanazione di 3 metri di cui il dretch è il punto di origine. **Fallimento:** il bersaglio è avvelenato fino al termine del proprio turno successivo. Finché è avvelenata, la creatura può effettuare nel suo turno un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe, e non può effettuare reazioni.

Driade

Driade

Folletto Medio, neutrale

CA 16 **Iniziativa** +1 (11)

PF 22 (5d8)

Velocità 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	10	+0	+0	DES	12	+1	+1	COS	11	+0	+0
INT	14	+2	+2	SAG	15	+2	+2	CAR	18	+4	+4

Abilità Furtività +5, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Elfico, Silvano

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Parlare con bestie e vegetali. La driade può comunicare con le bestie e i vegetali come se condividesse con loro una lingua.

Resistenza alla magia. La driade dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. La driade effettua un attacco Sferzata di rampicante o Esplosione di spine, e può usare Incantesimi per lanciare *charme sui mostri*.

Sferzata di rampicante. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Esplosione di spine. Tiro per colpire a distanza: +6, gittata 18 m. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Incantesimi. La driade lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali,

utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14):

1/giorno ciascuno: *Intralciare*, *passare senza tracce*

A volontà: *Amicizia con gli animali*, *artificio druidico*, *charme sui mostri* (dura 24 ore; termina in anticipo se la driade lancia nuovamente l'incantesimo)

Azioni bonus

Passo arboreo. Se si trova entro 1,5 metri da un albero di taglia Grande o superiore, la driade si teletrasporta in uno spazio libero entro 1,5 metri da un secondo albero di taglia Grande o superiore che si trova entro 18 metri dall'altro albero.

Drider

Drider

Mostruosità Grande, caotico malvagio

CA 19 **Iniziativa** +4 (14)

PF 123 (13d10 + 52)

Velocità 9 m, scalata 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	16	+3	+3	DES	19	+4	+4	COS	18	+4	+4
INT	13	+1	+1	SAG	16	+3	+3	CAR	12	+1	+1

Abilità Furtività +10, Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 36 m

Lingue Elfico, Sottocomune

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Tratti

Andatura sulla ragnatela. Il drider ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele e conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Movimenti del ragno. Il drider può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Sensibilità al sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drider subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire.

Azioni

Multiattacco. Il drider effettua tre attacchi, usando Zampa anteriore o Esplosione di veleno in qualsiasi combinazione.

Zampa anteriore. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Esplosione di veleno. Tiro per colpire a distanza: +6, gittata 36 m. Colpito: 13 (3d6 + 3) danni da veleno.

Azioni bonus

Magia della Regina Ragno (ricarica 5–6). Il drider lancia *luminescenza*, *oscurità* o *ragnatela*, senza bisogno di componenti materiali e utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14).

Druido

Druido

Umanoide Medio o Piccolo (druido), neutrale

CA 13 **Iniziativa** +1 (11)

PF 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 10	+0	+0	DES 12	+1	+1	Cos 13	+1	+1
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CAR 11	+0	+0

Abilità Medicina +5, Natura +3, Percezione +5

Attrezzatura armatura di cuoio borchiato

Sensi Percezione passiva 15

Lingue Comune, Druidico, Silvano

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il druido effettua due attacchi, usando Bastone di rampicanti o Bagliore verdeggianti in qualsiasi combinazione.

Bastone di rampicanti. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m *Colpito*: 7 (1d8 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni da veleno.

Bagliore verdeggianti. Tiro per colpire a distanza: +5, gittata 27 m. *Colpito*: 10 (3d6) danni radiosi.

Incantesimi. Il druido lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 13):

1/giorno ciascuno: animale messaggero, bagliore lunare, passo veloce

2/giorno ciascuno: intralciare, onda tonante

A volontà: artificio druidico, parlare con gli animali

Efreeti

Efreeti

Elementale Grande (genio), neutrale

CA 17 **Iniziativa** +1 (11)

PF 212 (17d10 + 119)

Velocità 12 m, volo 18 m (fluttuare)

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 22	+6	+6	DES 12	+1	+1	Cos 24	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+6	CAR 19	+4	+8

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 36 m

Lingue Primordiale (Ignan)

GS 11 (PE 7.200; BC +4)

Tratti

Desideri. L'efreeti ha una probabilità del 30% di conoscere l'incantesimo *desiderio*. Se l'efreeti lo conosce, può lanciarlo solo per conto di una creatura diversa da un genio che comunica un desiderio in un modo che l'efreeti è in grado di comprendere. Se l'efreeti lancia l'incantesimo per conto della creatura, non subisce alcuna conseguenza derivante dal lancio dell'incantesimo. Una volta che l'efreeti l'ha lanciato tre volte, non può farlo di nuovo per 365 giorni.

Resistenza alla magia. L'efreeti dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro elementale. Se l'efreeti muore al di fuori del Piano Elementale del Fuoco, il suo corpo si dissolve in cenere ed esso ne acquisisce uno nuovo dopo 1d4 giorni, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte sul Piano Elementale del Fuoco.

Azioni

Multiattacco. L'efreeti effettua tre attacchi, usando Lama cocente o Scagliare fiamma in qualsiasi combinazione.

Lama cocente. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 1,5 m. *Colpito*: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 13 (2d12) danni da fuoco.

Scagliare fiamma. Tiro per colpire a distanza: +8, gittata 36 m. *Colpito*: 24 (7d6) danni da fuoco.

Incantesimi. L'efreeti lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 16):

1/giorno ciascuno: forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, linguaggi, muro di fuoco (di 7° livello), spostamento planare

A volontà: elementalismo, individuazione del magico

Elementale del fuoco

Elementale del fuoco

Elementale Grande, neutrale

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 93 (11d10 + 33)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	10	+0 +0	DES	17	+3 +3	Cos	16	+3 +3
INT	6	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Resistenze contundente, perforante, tagliente
Immunità fuoco, veleno; afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m
Lingue Primordiale (Ignan)
GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Aura di fuoco. Alla fine di ogni turno dell'elementale, tutte le creature in un'emanazione di 3 metri di cui l'elementale è il punto di origine subiscono 5 (1d10) danni da fuoco. Le creature e gli oggetti infiammabili che si trovano nell'emanazione iniziano a bruciare.

Forma di fuoco. L'elementale può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo, e può entrare nello spazio di una creatura e fermarsi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Illuminazione. L'elementale emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri.

Suscettibilità all'acqua. Per ogni 1,5 metri di cui l'elementale si muove nell'acqua o per ogni 4 litri d'acqua versatigli addosso, l'elementale subisce 3 (1d6) danni da freddo.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi Bruciatura.

Bruciatura. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, inizia a bruciare.

Elementale dell'acqua

Elementale dell'acqua

Elementale Grande, neutrale

CA 14 **Iniziativa** +2 (12)
PF 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m, nuoto 27 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	Cos	18	+4 +4
INT	5	-3 -3	SAG	10	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Resistenze acido, fuoco
Immunità veleno; afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m
Lingue Primordiale (Aquan)
GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Congelamento. Se l'elementale subisce danni da freddo, la sua velocità è ridotta di 6 metri fino al termine del suo turno successivo.

Forma d'acqua. L'elementale può entrare nello spazio di un nemico e fermarsi. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi Schianto.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono.

Sommergere (ricarica 4-6). Tiro salvezza su Forza: CD 15, ogni creatura nello spazio dell'elementale. *Fallimento:* 22 (4d8 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché la presa perdura, il bersaglio è trattenuto e soffoca (a meno che non sia in grado di respirare sott'acqua) e subisce 9 (2d8) danni contundenti all'inizio di ogni turno dell'elementale. Tramite Sommergere, l'elementale può afferrare una creatura di taglia Grande o un massimo di due creature di taglia Media o inferiore contemporaneamente. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dall'elementale può tirare una creatura fuori da esso superando una prova di Forza (Atletica) con CD 14. *Successo:* danni dimezzati.

Elementale dell'aria

Elementale dell'aria

Elementale Grande, neutrale

CA 15 **Iniziativa** +5 (15)
PF 90 (12d10 + 24)
Velocità 3 m, volo 27 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	14	+2 +2	DES	20	+5 +5	Cos	14	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CAR	6	-2 -2

Resistenze contundente, fulmine, perforante, tagliente
Immunità tuono, veleno; afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m
Lingue Primordiale (Auran)
GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Forma d'aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura e fermarvisi. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi Schianto tonante.

Schianto tonante. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. **Colpito:** 14 (2d8 + 5) danni da tuono.

Vortice (ricarica 4–6). Tiro salvezza su Forza: CD 13, una creatura di taglia Media o inferiore nello spazio dell'elementale. **Fallimento:** 24 (4d10 + 2) danni da tuono, il bersaglio viene spinto fino a un massimo di 6 metri di distanza dall'elementale e cade a terra prono. **Successo:** danni dimezzati.

Elementale della terra

Elementale della terra

Elementale Grande, neutrale

CA 17 **Iniziativa** –1 (9)

PF 147 (14d10 + 70)

Velocità 9 m, scavo 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 20	+5	+5	DES 8	–1	–1	Cos 20	+5	+5
INT 5	–3	–3	SAG 10	+0	+0	CAR 5	–3	–3

Vulnerabilità tuono

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi

Sensi Percezione passiva 10; percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Terran)

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Mostro da assedio. L'elementale infligge danni doppi a oggetti e strutture.

Scivolare nella terra. L'elementale può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate, senza disturbare il materiale attraverso cui si muove.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi, usando Schianto o Lancio di roccia in qualsiasi combinazione.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. **Colpito:** 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Lancio di roccia. Tiro per colpire a distanza: +8, gittata 18 m. **Colpito:** 8 (1d6 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Erinni

Erinni

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

CA 18 **Iniziativa** +7 (17)

PF 178 (21d8 + 84)

Velocità 9 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 16	+3	+7	Cos 18	+4	+8
INT 14	+2	+2	SAG 14	+2	+2	CAR 18	+4	+8

Abilità Percezione +6, Persuasione +8

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 16; vista pura 36 m

Lingue Infernale; telepatia 36 m

GS 12 (PE 8.400; BC +4)

Tratti

Corda magica. L'erinni possiede una corda magica. Finché la porta con sé, può usare l'azione Corda avvinghiante. La corda ha CA 20, 90 PF, e immunità ai danni psichici e da veleno. La corda si trasforma in polvere se viene ridotta a 0 punti ferita, se si trova a 1,5 metri o più dall'erinni per 1 ora o più, o se l'erinni muore. Se la corda è danneggiata o distrutta, l'erinni può ripristinarla interamente al termine di un riposo breve o lungo.

Resistenza alla magia. L'erinni dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro diabolico. Se l'erinni muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve in fumo sulfureo ed essa ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. L'erinni effettua tre attacchi Spada inaridente e può usare Corda avvinghiante.

Spada inaridente. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 1,5 m. **Colpito:** 13 (2d8 + 4) danni taglienti più 11 (2d10) danni necrotici.

Corda avvinghiante (richiede Corda magica). Tiro salvezza su Forza: CD 16, una creatura che l'erinni è in grado di vedere entro 36 metri. **Fallimento:** 14 (4d6) danni da forza, e il bersaglio è trattenuto finché la corda non viene distrutta, finché l'erinni non usa un'azione bonus per liberare il bersaglio, o finché l'erinni non usa nuovamente Corda avvinghiante.

Reazioni

Parata. Attivazione: l'erinni viene colpita da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. **Esito:** l'erinni aggiunge 4 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Esploratore

Esploratore

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 13 Iniziativa +2 (12)

PF 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	11	+0 +0	DES	14	+2 +2	COS	12	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Abilità Furtività +6, Natura +4, Percezione +5,
Sopravvivenza +5

Attrezzatura arco lungo, armatura di cuoio, spada corta

Sensi Percezione passiva 15

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'esploratore effettua due attacchi, usando Spada corta e Arco lungo in qualsiasi combinazione.

Spada corta. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco lungo. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 45/180 m. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Ettercap

Ettercap

Mostruosità Media, neutrale malvagio

CA 13 Iniziativa +2 (12)

PF 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	14	+2 +2	DES	15	+2 +2	COS	13	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAG	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Andatura sulla ragnatela. L'ettercap ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele e conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Movimenti del ragno. L'ettercap può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Multiattacco. L'ettercap effettua un attacco Morso e un attacco Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m Colpito: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da veleno, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo dell'ettercap.

Filo di ragnatela (ricarica 5-6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 12, una creatura di taglia Grande o inferiore che l'ettercap è in grado di vedere entro 9 metri. **Fallimento:** il bersaglio è trattenuto finché la ragnatela non viene distrutta (CA 10; PF 5; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

Azioni bonus

Riavvolgere. L'ettercap attira in linea retta verso di sé una creatura entro 9 metri trattenuta dal suo Filo di ragnatela per un massimo di 7,5 metri.

Ettin

Ettin

Gigante Grande, caotico malvagio

CA 12 Iniziativa -1 (9)

PF 85 (10d10 + 30)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	21	+5 +5	DES	8	-1 -1	COS	17	+3 +3
INT	6	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Abilità Percezione +4

Immunità accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato, stordito

Attrezzatura ascia da battaglia, mazza chiodata

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Gigante

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Ascia da battaglia. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Mazza chiodata. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni perforanti, e il bersaglio subisce svantaggio al tiro per colpire successivo che effettua prima del termine del proprio turno successivo.

Multiattacco. L'ettin effettua un attacco Ascia da battaglia e un attacco Mazza chiodata.

Fantasma

Fantasma

Non morto Medio, neutrale

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 45 (10d8)

Velocità 1,5 m, volo 12 m (fluttuare)

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 7	-2	-2	DES 13	+1	+1	Cos 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CAR 17	+3	+3

Resistenze acido, contundente, freddo, fulmine, fuoco, perforante, tagliente, tuono

Immunità necrotico, veleno; affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Movimento incorporato. Il fantasma può muoversi attraverso altri oggetti o creature come se fossero terreno difficile. Se termina il suo turno all'interno di un oggetto, subisce 5 (1d10) danni da forza.

Vista eterea. Quando si trova sul Piano Materiale, il fantasma è in grado di vedere per 18 metri sul Piano Etereo.

Azioni

Multiattacco. Il fantasma effettua due attacchi Tocco inaridente.

Tocco inaridente. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 19 (3d10 + 3) danni necrotici.

Forma eterea. Il fantasma lancia l'incantesimo *forma eterea*, senza bisogno di componenti, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore. Finché si trova sul Confine Etereo, il fantasma è visibile sul Piano Materiale e viceversa, ma non può influenzare o essere influenzato da nulla di quanto accade sull'altro piano.

Possessione (ricarica 6). Tiro salvezza su Carisma: CD 13, un umanoide che il fantasma è in grado di vedere entro 1,5 metri. *Fallimento:* il bersaglio è posseduto dal fantasma; il fantasma scompare e il bersaglio è incapacitato e perde il controllo del suo corpo. Ora il fantasma controlla il corpo del bersaglio, ma senza privarlo della sua consapevolezza. Il fantasma non può essere il bersaglio di alcun attacco, incantesimo o altro effetto, ad eccezione di quelli che bersagliano specificatamente i non morti. Le statistiche di gioco del fantasma sono le stesse, ma il fantasma usa la velocità e i modificatori di Forza, Destrezza e Costituzione del bersaglio.

La possessione dura finché il corpo non scende a 0 punti ferita o il fantasma non lo abbandona con un'azione bonus. Quando la possessione termina,

il fantasma riappare in uno spazio libero entro 1,5 metri dal bersaglio, e il bersaglio è immune alla Possessione di questo fantasma per 24 ore.

Successo: Il bersaglio è immune alla Possessione di questo fantasma per 24 ore.

Volto terrificante. Tiro salvezza su Saggezza: CD 13, tutte le creature in un cono di 18 metri in grado di vedere il fantasma e diverse da un non morto. *Fallimento:* 10 (2d6 + 3) danni psichici, e il bersaglio è spaventato fino all'inizio del turno successivo del fantasma. *Successo:* Il bersaglio è immune al Volto terrificante di questo fantasma per 24 ore.

Fauce gorgogliante

Fauce gorgogliante

Aberrazione Media, caotico neutrale

CA 9 Iniziativa -1 (9)

PF 52 (7d8 + 21)

Velocità 6 m, nuoto 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 10	+0	+0	DES 8	-1	-1	Cos 16	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 6	-2	-2

Immunità prono

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Gorgogliare. La fauce gorgoglia in modo incoerente fintanto che non è incapacitata. Tiro salvezza su Saggezza: CD 10, ogni creatura che inizi il suo turno entro 6 metri dalla fauce finché questa gorgoglia. *Fallimento:* il bersaglio tira 1d8 per determinare cosa fare nel turno corrente:

1-4. Il bersaglio non fa nulla.

5-6. Il bersaglio non effettua alcuna azione, né azione bonus, e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale.

7-8. Il bersaglio effettua un attacco in mischia contro una creatura determinata casualmente entro la sua portata, oppure non fa nulla se non riesce a eseguire tale attacco.

Terreno aberrante. Il terreno in un'emanazione di 3 metri di cui la fauce gorgogliante è il punto di origine è considerato terreno difficile.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. Colpito: 7 (2d6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono. Il bersaglio muore se viene ridotto a 0 punti ferita da questo attacco. Del suo corpo, che viene assorbito dalla fauce gorgogliante, resta solo l'equipaggiamento.

Sputo accecante (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 10, tutte le creature in una sfera di 3 metri di raggio centrata su un punto entro 9 metri. **Fallimento:** 7 (2d6) danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino al termine del turno successivo della fauce gorgogliante.

Funghi

Boleto stridente

Vegetale Medio, senza allineamento

CA 5 **Iniziativa** –5 (5)

PF 13 (3d8)

Velocità 1,5 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR I	–5	–5	DES I	–5	–5	Cos I0	+0	+0
INT I	–5	–5	SAG 3	–4	–4	CAR I	–5	–5

Immunità accecato, affascinato, assordato, spaventato

Sensi Percezione passiva 6; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 0; BC +2)

Reazioni

Stridio. *Attivazione:* una creatura o una fonte di luce intensa si muove entro 9 metri dal boleto stridente.

Esito: il boleto stridente emette uno stridio udibile fino a 90 metri da sé per 1 minuto o finché il boleto non muore.

Fungo viola

Vegetale Medio, senza allineamento

CA 5 **Iniziativa** –5 (5)

PF 18 (4d8)

Velocità 1,5 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 3	–4	–4	DES I	–5	–5	Cos I0	+0	+0
INT I	–5	–5	SAG 3	–4	–4	CAR I	–5	–5

Immunità accecato, affascinato, assordato, spaventato

Sensi Percezione passiva 6; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il fungo effettua due attacchi Tocco marcescente.

Tocco marcescente. *Tiro per colpire in mischia:* +2, portata 3 m. *Colpito:* 4 (1d8) danni necrotici.

Fuoco fatuo

Fuoco fatuo

Non morto Minuscolo, caotico malvagio

CA 19 **Iniziativa** +9 (19)

PF 27 (11d4)

Velocità 1,5 m, volo 15 m (fluttuare)

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR I	–5	–5	DES 28	+9	+9	Cos I0	+0	+0
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CAR II	+0	+0

Resistenze acido, contundente, freddo, fuoco, necrotico, perforante, tagliente

Immunità fulmine, veleno; afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, pronò, trattenuto

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 36 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Effimero. Il fuoco fatuo non può indossare o trasportare niente.

Illuminazione. Il fuoco fatuo emana luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Movimento incorporato. Il fuoco fatuo può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Se termina il suo turno all'interno di un oggetto, subisce 5 (1d10) danni da forza.

Azioni

Folgore. *Tiro per colpire in mischia:* +4, portata 1,5 m
Colpito: 11 (2d8 + 2) danni da fulmine.

Azioni bonus

Assorbire vita. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 10, una creatura vivente che il fuoco fatuo è in grado di vedere entro 1,5 metri con 0 punti ferita. *Fallimento:* il bersaglio muore, e il fuoco fatuo recupera 10 (3d6) punti ferita.

Svanire. Il fuoco fatuo e la luce che emana sono invisibili finché la sua concentrazione non termina su tale effetto; l'effetto cessa immediatamente dopo che il fuoco fatuo effettua un tiro per colpire o usa Assorbire vita.

Fustigatore

Fustigatore

Aberrazione Grande, neutrale malvagio

CA 20 **Iniziativa** +5 (15)

PF 93 (11d10 + 33)

Velocità 3 m, scalata 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 8	–1	–1	Cos 17	+3	+3
INT 7	–2	–2	SAG 16	+3	+3	CAR 6	–2	–2

Abilità Furtività +5, Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Movimenti del ragno. Il fustigatore può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Multiattacco. Il fustigatore effettua due attacchi Tentacolo, usa Riavvolgere ed effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 17 (3d8 + 4) danni perforanti.

Tentacolo. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 18 m. Colpito: il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire) da uno dei sei tentacoli, ed è avvelenato finché la presa perdura.

Il tentacolo può essere danneggiato e, quando viene distrutto, libera la creatura che aveva afferrato (CA 20, PF 10, immunità ai danni psichici e da veleno). I danni inflitti al tentacolo non danneggiano in alcun modo il fustigatore, e il tentacolo distrutto ricresce all'inizio del turno successivo del fustigatore.

Riavvolgere. Il fustigatore tira in linea retta verso di sé ogni creatura che ha afferrato per un massimo di 9 metri.

Gargoyle

Gargoyle

Elementale Medio, caotico malvagio

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 67 (9d8 + 27)

Velocità 9 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	15	+2 +2	DES	11	+0 +0	COS	16	+3 +3
INT	6	-2 -2	SAG	11	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +4

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento, pietrificato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Terran)

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. Il gargoyle non provoca attacchi di opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Multiattacco. Il gargoyle effettua due attacchi Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Ghast

Ghast

Non morto Medio, caotico malvagio

CA 13

Iniziativa +3 (13)

PF 36 (8d8)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	16	+3 +3	DES	17	+3 +3	COS	10	+0 +0
INT	11	+0 +0	SAG	10	+0 +2	CAR	8	-1 -1

Resistenze necrotico

Immunità veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Comune

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Fetore. Tiro salvezza su Costituzione: CD 10, ogni creatura che inizi il suo turno in un'emanazione di 1,5 metri di cui il ghast è il punto di origine. **Fallimento:** il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del proprio turno successivo. **Successo:** il bersaglio è immune a Fetore di questo ghast per 24 ore.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, subisce il seguente effetto. **Tiro salvezza su Costituzione:** CD 10. **Fallimento:** il bersaglio è paralizzato fino al termine del proprio turno successivo.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 9 (2d8) danni necrotici.

Ghoul

Ghoul

Non morto Medio, caotico malvagio

CA 12

Iniziativa +2 (12)

PF 22 (5d8)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	13	+1 +1	DES	15	+2 +2	COS	10	+0 +0
INT	7	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CAR	6	-2 -2

Immunità veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Comune

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il ghoul effettua due attacchi Morso.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 4 (1d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto o da un elfo, subisce il seguente effetto. **Tiro salvezza su Costituzione:** CD 10. **Fallimento:** il bersaglio è paralizzato fino al termine del proprio turno successivo.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni necrotici.

Gigante del fuoco

Gigante del fuoco

Gigante Enorme, legale malvagio

CA 18 **Iniziativa** +3 (13)

PF 162 (13d12 + 78)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 25	+7	+7	DES 9	-1	+3	Cos 23	+6	+10
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CAR 13	+1	+5

Abilità Atletica +11, Percezione +6

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Gigante

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi, usando Spada di fiamme o Lancio di martello in qualsiasi combinazione.

Spada di fiamme. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m. **Colpito:** 21 (4d6 + 7) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco.

Lancio di martello. Tiro per colpire a distanza: +11, portata 18/72 m. **Colpito:** 23 (3d10 + 7) danni contundenti più 4 (1d8) danni da fuoco, il bersaglio viene spinto in linea retta fino a un massimo di 4,5 metri di distanza dal gigante, e subisce svantaggio al tiro per colpire successivo che effettua prima del termine del proprio turno successivo.

Gigante del gelo

Gigante del gelo

Gigante Enorme, neutrale malvagio

CA 15 **Iniziativa** +2 (12)

PF 149 (13d12 + 65)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 23	+6	+6	DES 9	-1	-1	Cos 21	+5	+8
INT 9	-1	-1	SAG 10	+0	+3	CAR 12	+1	+4

Abilità Atletica +9, Percezione +3

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Gigante

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi, usando Ascia del gelo o Grande arco in qualsiasi combinazione.

Ascia del gelo. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 3 m. **Colpito:** 19 (2d12 + 6) danni taglienti più 9 (2d8) danni da freddo.

Grande arco. Tiro per colpire a distanza: +9, gittata 45/180 m. **Colpito:** 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da freddo, e la velocità del bersaglio è ridotta di 3 metri fino al termine del proprio turno successivo.

Azioni bonus

Grido di battaglia (ricarica 5–6). Il gigante o una creatura a sua scelta che il gigante è in grado di vedere o di sentire ottiene 16 (2d10 + 5) punti ferita temporanei e dispone di vantaggio ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del gigante.

Gigante delle colline

Gigante delle colline

Gigante Enorme, caotico malvagio

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 105 (10d12 + 40)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 21	+5	+5	DES 8	-1	-1	Cos 19	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAG 9	-1	-1	CAR 6	-2	-2

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Gigante

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi, utilizzando Tronco d'albero o Lancio di rifiuti in qualsiasi combinazione.

Tronco d'albero. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. **Colpito:** 18 (3d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Lancio di rifiuti. Tiro per colpire a distanza: +8, gittata 18/72 m. **Colpito:** 16 (2d10 + 5) danni contundenti,

e il bersaglio è avvelenato fino al termine del proprio turno successivo.

Gigante delle nuvole

Gigante delle nuvole

Gigante Enorme, neutrale

CA 14 Iniziativa +4 (14)

PF 200 (16d12 + 96)

Velocità 12 m, volo 6 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	27	+8 +8	DES	10	+0 +0	Cos	22	+6 +10
INT	12	+1 +1	SAG	16	+3 +7	CAR	16	+3 +3

Abilità Intuizione +7, Percezione +11

Sensi percezione passiva 21

Lingue Comune, Gigante

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi, utilizzando Mazza tonante o Nuvola di tuoni in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Incantesimi per lanciare *nube di nebbia*.

Mazza tonante. Tiro per colpire in mischia: +12, portata 3 m. Colpito: 21 (3d8 + 8) danni contundenti più 7 (2d6) danni da tuono.

Nuvola di tuoni. Tiro per colpire a distanza: +12, gittata 72 m. Colpito: 18 (3d6 + 8) danni da tuono, e il bersaglio è incapacitato fino al termine del proprio turno successivo.

Incantesimi. Il gigante lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 15):

1/giorno ciascuno: *Controllare tempo atmosferico*, *forma gassosa*, *telecinesi*

A volontà: *Individuazione del magico*, *luce*, *nube di nebbia*

Azioni bonus

Passo velato. Il gigante lancia l'incantesimo *passo velato*, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Gigante delle pietre

Gigante delle pietre

Gigante Enorme, neutrale

CA 17 Iniziativa +5 (15)

PF 126 (11d12 + 55)

Velocità 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	23	+6 +6	DES	15	+2 +5	Cos	20	+5 +8
INT	10	+0 +0	SAG	12	+1 +4	CAR	9	-1 -1

Abilità Atletica +12, Furtività +5, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Gigante

GS 7 (PE 2.900; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi, usando Randello di pietra o Macigno in qualsiasi combinazione.

Randello di pietra. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 4,5 m. Colpito: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Macigno. Tiro per colpire a distanza: +9, gittata 18/72 m. Colpito: 15 (2d8 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Reazioni

Devviare proiettili (ricarica 5–6). Attivazione: il gigante viene colpito da un tiro per colpire a distanza che gli infligge danni contundenti, perforanti o taglienti. Esito: il gigante riduce i danni subiti dall'attacco di 11 (1d10 + 6) e, se li riduce a 0, può deflettere una parte della forza di quell'attacco. Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, una creatura che il gigante è in grado di vedere entro 18 metri. Fallimento: 11 (1d10 + 6) danni da forza.

Gigante delle tempeste

Gigante delle tempeste

Gigante Enorme, caotico buono

CA 16 Iniziativa +7 (17)

PF 230 (20d12 + 100)

Velocità 15 m, nuoto 15 m, volo 7,5 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	29	+9 +14	DES	14	+2 +2	Cos	20	+5 +10
INT	16	+3 +3	SAG	20	+5 +10	CAR	18	+4 +9

Abilità Arcano +8, Atletica +14, Percezione +10, Storia +8

Resistenze freddo

Immunità fulmine, tuono

Sensi Percezione passiva 20; scurovisione 36 m, vista pura 9 m

Lingue Comune, Gigante

GS 13 (PE 10.000; BC +5)

Tratti

Anfibio. Il gigante può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi, usando Spada tempestosa o Saetta in qualsiasi combinazione.

Spada tempestosa. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. **Colpito:** 23 (4d6 + 9) danni taglienti più 13 (3d8) danni da fulmine.

Saetta. Tiro per colpire a distanza: +14, gittata 150 m. **Colpito:** 22 (2d12 + 9) danni da fulmine, e il bersaglio è accecato e assordato fino all'inizio del turno successivo del gigante.

Incantesimi. Il gigante lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 18):

1/giorno: Controllare tempo atmosferico

A volontà: Individuazione del magico, luce

Tempesta di fulmini (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 18, ogni creatura in un cilindro di 3 metri di raggio e 12 metri d'altezza in un punto che il gigante è in grado di vedere entro 150 metri. **Fallimento:** 55 (10d10) danni da fulmine. **Successo:** danni dimezzati.

Glabezu

Glabezu

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

CA 17 **Iniziativa +6 (16)**

PF 189 (18d10 + 90)

Velocità 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 20	+5	+9	DES 15	+2	+2	COS 21	+5	+9
INT 19	+4	+4	SAG 17	+3	+7	CAR 16	+3	+7

Abilità Inganno +7, Percezione +7

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 17; vista pura 36 m

Lingue Abissale; telepatia 36 m

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Tratti

Resistenza alla magia. Il glabezu dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro demoniaco. Se il glabezu muore al di fuori dell'Abisso, il suo corpo si dissolve diventando icore e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nell'Abisso.

Azioni

Multiattacco. Il glabezu effettua due attacchi Tenaglia, e utilizza Pugno o Incantesimi.

Tenaglia. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 3 m. **Colpito:** 16 (2d10 + 5) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore viene afferrato (CD 15 per sfuggire) da una delle due tenaglie.

Incantesimi. Il glabezu lancia uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 16):

1/giorno ciascuno: confusione, parola del potere stor-dire, volare

A volontà: dissolvi magie, individuazione del magico, oscurità

Pugno. Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, una creatura afferrata dal glabezu. **Fallimento:** 15 (3d6 + 5) danni contundenti. **Successo:** danni dimezzati.

Gladiatore

Gladiatore

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 16 **Iniziativa +5 (15)**

PF 112 (15d8 + 45)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 18	+4	+7	DES 15	+2	+5	COS 16	+3	+6
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+4	CAR 15	+2	+2

Abilità Atletica +10, Intrattenere +5

Attrezzatura armatura di cuoio borchiato, lance (3), scudo

Sensi Percezione passiva 11

Lingue Comune

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il gladiatore effettua tre attacchi Lancia. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Scudo da sfondamento.

Lancia. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +7, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Scudo da sfondamento. Tiro salvezza su Forza: CD 15, una creatura entro 1,5 metri che il gladiatore è in grado di vedere. **Fallimento:** 9 (2d4 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono.

Reazioni

Parata. Attivazione: il gladiatore viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. **Esito:** il gladiatore aggiunge 3 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Gnoll

Gnoll guerriero

Immondo Medio, caotico malvagio

CA 15 Iniziativa +1 (11)

PF 27 (6d8)

Velocità 9 m

MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV			
FOR	14	+2	+2	DES	12	+1	+1	COS	11	+0	+0
INT	6	-2	-2	SAG	10	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Gnoll

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco d'ossa. Tiro per colpire a distanza: +3, gittata 45/180 m. Colpito: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Azioni bonus

Furia (1/giorno). Subito dopo aver inflitto danni a una creatura già sanguinante, lo gnoll si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Squarcio.

Goblin

Goblin tirapiedi

Folletto Piccolo (goblinoide), caotico neutrale

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 7 (2d6)

Velocità 9 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	8	-1	-1	DES	15	+2	+2	COS	10	+0	+0						
INT	10	+0	+0	SAG	8	-1	-1	CAR	8	-1	-1						

Abilità Furtività +6

Attrezzatura pugnali (3)

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Pugnale. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +4, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Azioni bonus

Fuga agile. Il goblin effettua l'azione di Disimpegno o Nascondersi.

Goblin guerriero

Folletto Piccolo (goblinoide), caotico neutrale

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 10 (3d6)

Velocità 9 m

MOD			SALV	MOD			SALV	MOD			SALV
FOR	8	-1	-1	DES	15	+2	+2	COS	10	+0	+0
INT	10	+0	+0	SAG	8	-1	-1	CAR	8	-1	-1

Abilità Furtività +6

Attrezzatura arco corto, armatura di cuoio, scimitarra, scudo

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Scimitarra. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti, più 2 (1d4) danni taglienti se il tiro per colpire è stato effettuato con vantaggio.

Arco corto. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 24/96 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, più 2 (1d4) danni perforanti se il tiro per colpire è stato effettuato con vantaggio.

Azioni bonus

Fuga agile. Il goblin effettua l'azione di Disimpegno o Nascondersi.

Goblin capo

Folletto Piccolo (goblinoide), caotico neutrale

CA 17 Iniziativa +2 (12)

PF 21 (6d6)

Velocità 9 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	10		+0		+0	DES	15		+2		+2	COS	10		+0		+0
INT	10		+0		+0	SAG	8		-1		-1	CAR	10		+0		+0

Abilità Furtività +6

Attrezzatura arco corto, giaco di maglia, scimitarra, scudo

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il goblin effettua due attacchi, utilizzando Scimitarra o Arco corto in qualsiasi combinazione.

Scimitarra. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti, più 2 (1d4) danni taglienti se il tiro per colpire è stato effettuato con vantaggio.

Arco corto. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 24/96 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, più

2 (1d4) danni perforanti se il tiro per colpire è stato effettuato con vantaggio.

Azioni bonus

Fuga agile. Il goblin effettua l'azione di Disimpegno o Nascondersi.

Reazioni

Sviare attacco. Attivazione: Una creatura che il goblin è in grado di vedere effettua un tiro per colpire contro di lui. **Esito:** Il goblin sceglie un alleato di taglia Piccola o Media entro 1,5 metri da sé. Il goblin e l'alleato si scambiano di posto, facendo sì che quest'ultimo diventi il bersaglio dell'attacco al suo posto.

Golem di argilla

Golem di argilla

Costrutto Grande, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +3 (13)

PF 123 (13d10 + 52)

Velocità 9 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	20	+5	+5		DES	9	-1	-1		COS	18	+4	+4	
INT	3	-4	-4		SAG	8	-1	-1		CAR	1	-5	-5	

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità acido, psichico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Tratti

Assorbimento dell'acido. Ogni volta che il golem riceve danni da acido, non subisce danni, recuperando un numero di punti ferita pari ai danni da acido a lui inflitti.

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno sanguinante, tira 1d6. Se esce 6, il golem entra in uno stato di berserk. A ogni suo turno, finché è in stato di berserk, il golem attacca la creatura più vicina che è in grado di vedere. Se nessuna creatura è abbastanza vicina per essere attaccata, il golem si scaglia contro un oggetto. Una volta che il golem entra in stato di berserk, rimane in questo stato finché non viene distrutto o non è più sanguinante.

Forma immutabile. Il golem non può mutare forma.

Resistenza alla magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi Schianto, o effettua tre attacchi Schianto se ha usato Fretta nello stesso turno.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 1,5 m
Colpito: 10 (1d10 + 5) danni contundenti più 6 (1d12) danni da acido, e i punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni da acido subiti.

Azioni bonus

Fretta (ricarica 5-6). Il golem effettua le azioni di Disimpegno e Scatto.

Golem di carne

Golem di carne

Costrutto Medio, neutrale

CA 9 **Iniziativa** -1 (9)

PF 127 (15d8 + 60)

Velocità 9 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	19	+4	+4		DES	9	-1	-1		COS	18	+4	+4	
INT	6	-2	-2		SAG	10	+0	+0		CAR	5	-3	-3	

Immunità fulmine, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune più un'altra lingua ma non le parla

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Assorbimento del fulmine. Ogni volta che il golem subisce danni da fulmine, recupera un numero di punti ferita pari ai danni da fulmine inflitti.

Avversione al fuoco. Se il golem subisce danni da fuoco, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino al termine del proprio turno successivo.

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno sanguinante, tira 1d6. Se esce 6, il golem entra in uno stato di berserk. A ogni suo turno, finché è in stato di berserk, il golem attacca la creatura più vicina che è in grado di vedere. Se nessuna creatura è abbastanza vicina per essere attaccata, il golem si scaglia contro un oggetto. Una volta che il golem entra in stato di berserk, rimane in questo stato finché non viene distrutto o non è più sanguinante.

Il creatore del golem, se si trova entro 18 metri dal golem in stato di berserk, può cercare di calmarlo eseguendo un'azione per effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Il golem deve essere in grado di udire il suo creatore. Se la prova ha successo, il golem esce dallo stato di berserk fino all'inizio del proprio turno successivo; a quel punto, se è ancora sanguinante, riprende a effettuare il tiro del tratto Berserk.

Forma immutabile. Il golem non può mutare forma.

Resistenza alla magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi Schianto.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 4 (1d8) danni da fulmine.

Golem di ferro

Golem di ferro

Costrutto Grande, senza allineamento

CA 20 Iniziativa +9 (19)

PF 252 (24d10 + 120)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	24	+7 +7	DES	9	-1 -1	Cos	20	+5 +5
INT	3	-4 -4	SAG	11	+0 +0	CAR	1	-5 -5

Immunità fuoco, psichico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 36 m

Lingue capisce il Comune più altre due lingue ma non le parla

GS 16 (PE 15.000; BC +5)

Tratti

Assorbimento del fuoco. Ogni volta che il golem subisce danni da fuoco, recupera un numero di punti ferita pari ai danni da fuoco inflitti.

Forma immutabile. Il golem non può mutare forma.

Resistenza alla magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi, usando Braccio affilato o Dardo di fuoco in qualsiasi combinazione.

Braccio affilato. Tiro per colpire in mischia: +12, portata 3 m. Colpito: 20 (3d8 + 7) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco.

Dardo di fuoco. Tiro per colpire a distanza: +10, gittata 36 m. Colpito: 36 (8d8) danni da fuoco.

Soffio di veleno (ricarica 6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 18, tutte le creature in un cono di 18 metri. Fallimento: 55 (10d10) danni da veleno. Successo: danni dimezzati.

Golem di pietra

Golem di pietra

Costrutto Grande, senza allineamento

CA 18 Iniziativa +3 (13)

PF 220 (21d10 + 105)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	22	+6 +6	DES	9	-1 -1	Cos	20	+5 +5
INT	3	-4 -4	SAG	11	+0 +0	CAR	1	-5 -5

Immunità psichico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 36 m

Lingue capisce il Comune più altre due lingue ma non le parla

GS 10 (PE 5.900; BC +4)

Tratti

Forma immutabile. Il golem non può mutare forma.

Resistenza alla magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi, usando Schianto o Dardo vigoroso in qualsiasi combinazione.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 1,5 m. Colpito: 15 (2d8 + 6) danni contundenti più 9 (2d8) danni da forza.

Dardo vigoroso. Tiro per colpire a distanza: +9, gittata 36 m. Colpito: 22 (4d10) danni da forza.

Azioni bonus

Lentezza (ricarica 5-6). Il golem lancia l'incantesimo lentezza, senza bisogno di componenti e utilizzando Costituzione come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17).

Gorgone

Gorgone

Costrutto Grande, senza allineamento

CA 19 Iniziativa +0 (10)

PF 114 (12d10 + 48)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	20	+5 +5	DES	11	+0 +0	Cos	18	+4 +4
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +7

Immunità indebolimento, pietrificato

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Traffigere. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 1,5 m **Colpito:** 18 (2d12 + 5) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e la gorgone si è mossa di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio cade a terra prono.

Soffio pietrificante (ricarica 5–6). Tiro salvezza su **Costituzione:** CD 15, tutte le creature in un cono di 9 metri. **Primo fallimento:** il bersaglio è trattenuto. Ripete il tiro salvezza al termine del proprio turno successivo se è ancora trattenuto e, se lo supera, l'effetto svanisce. **Secondo fallimento:** il bersaglio è pietrificato invece che trattenuto.

Azioni bonus

Calpestare. Tiro salvezza su **Destrezza:** CD 16, una creatura prona entro 1,5 metri. **Fallimento:** 16 (2d10 + 5) danni contundenti. **Successo:** danni dimezzati.

Grick

Grick

Aberrazione Media, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +2 (12)

PF 54 (12d8)

Velocità 9 m, scalata 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	14	+2 +2	DES	14	+2 +2	Cos	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CAR	5	-3 -3

Abilità Furtività +4

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il grick effettua un attacco Becco e un attacco Tentacoli.

Becco. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Tentacoli. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m **Colpito:** 7 (1d10 + 2) danni taglianti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 12 per sfuggire) da tutti e quattro i tentacoli.

Grifone

Grifone

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 59 (7d10 + 21)

Velocità 9 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	Cos	16	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAG	13	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il grifone effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire) da entrambi gli artigli frontali del grifone.

Grimlock

Grimlock

Aberrazione Media, neutrale malvagio

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m, scalata 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	12	+1 +1	Cos	12	+1 +1
INT	9	-1 -1	SAG	8	-1 -1	CAR	6	-2 -2

Abilità Atletica +5, Furtività +5, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Randello d'ossa. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni psichici.

Guardiano protettore

Guardiano protettore

Costrutto Grande, senza allineamento

CA 17 **Iniziativa** -1 (9)

PF 142 (15d10 + 60)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	8	-1 -1	Cos	18	+4 +4
INT	7	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Immunità veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue capisce i comandi impartiti in qualsiasi lingua, ma non è in grado di parlare

GS 7 (PE 2.900; BC +3)

Tratti

Incantesimo custodito. Un incantatore che indossa l'amuleto del guardiano protettore può fare in modo che il guardiano custodisca un incantesimo di 4° livello o inferiore. Per farlo, il portatore deve lanciare l'incantesimo sul guardiano finché si trova entro 1,5 metri da esso. L'incantesimo non ha effetto, ma è custodito all'interno del guardiano. Quando gli viene affidato un nuovo incantesimo, quello custodito in precedenza viene sovrascritto. Il guardiano protettore può lanciare l'incantesimo custodito con qualsiasi parametro deciso dall'incantatore originale, senza bisogno di componenti e utilizzando la caratteristica da incantatore di quest'ultimo. Così facendo, l'incantesimo custodito va perduto.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 punti ferita all'inizio di ogni suo turno, se ha almeno 1 punto ferita.

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente a un amuleto. Finché il guardiano e il suo amuleto si trovano sullo stesso piano di esistenza, il portatore dell'amuleto può chiamare telepaticamente il guardiano affinché viaggi fino a lui. Il guardiano conosce la distanza e la direzione in cui si trova l'oggetto. Se il guardiano si trova entro 18 metri dal portatore dell'amuleto, la metà dei danni (arrotondati per eccesso) che il portatore subisce viene trasferita al guardiano.

Azioni

Multiattacco. Il guardiano effettua due attacchi Pugno.

Pugno. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da forza.

Reazioni

Protezione. Attivazione: un tiro per colpire va a segno sul portatore dell'amuleto del guardiano protettore finché egli si trova entro 1,5 metri dal costrutto. Esito: il portatore dell'amuleto ottiene un bonus di +5 alla CA anche contro il tiro che ha provocato la reazione, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno, fino all'inizio del turno successivo del guardiano protettore.

Guardie

Guardia

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 16 **Iniziativa** +1 (11)
PF 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 13	+1	+1	DES 12	+1	+1	Cos 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CAR 10	+0	+0

Abilità Percezione +2

Attrezzatura giaco di maglia, lancia, scudo

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Lancia. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +3, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Capitano delle guardie

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 18 **Iniziativa** +4 (14)
PF 75 (10d8 + 30)
Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 18	+4	+4	DES 14	+2	+2	Cos 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CAR 13	+1	+1

Abilità Atletica +6, Percezione +4

Attrezzatura corazza di piastre, giavellotti (6), scudo, spada lunga

Sensi Percezione passiva 14

Lingue comune

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. La guardia effettua due attacchi, utilizzando Giavellotto o Spada lunga in qualsiasi combinazione.

Giavellotto. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +6, portata 1,5 m o gittata 9/36 m. Colpito: 14 (3d6 + 4) danni perforanti.

Spada lunga. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 15 (2d10 + 4) danni taglienti.

Guerrieri

Guerriero di fanteria

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 13 **Iniziativa** +0 (10)
PF 9 (2d8)
Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 13	+1	+1	DES 11	+0	+0	Cos 11	+0	+0
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CAR 8	-1	-1

Attrezzatura giaco di maglia, lancia

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il guerriero dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Lancia. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +3, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Guerriero veterano

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 17 **Iniziativa** +3 (13)

PF 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	13	+1 +1	Cos	14	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAG	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Abilità Atletica +5, Percezione +2

Attrezzatura balestra pesante, corazza a strisce, spadone

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il guerriero effettua due attacchi Spadone o Balestra pesante.

Spadone. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Balestra pesante. Tiro per colpire a distanza: +3, gittata 30/120 m. *Colpito:* 12 (2d10 + 1) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Attivazione: il guerriero viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. *Esito:* il guerriero aggiunge 2 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Hezrou

Hezrou

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

CA 18 **Iniziativa** +6 (16)

PF 157 (15d10 + 75)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +7	DES	17	+3 +3	Cos	20	+5 +8
INT	5	-3 -3	SAG	12	+1 +4	CAR	13	+1 +1

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 36 m

Lingue Abissale; telepatia 36 m

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Fetore. Tiro salvezza su Costituzione: CD 16, ogni creatura che inizi il suo turno in un'emanazione di 3 metri di cui l'hezrou è il punto di origine. *Fallimento:* il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del proprio turno successivo.

Resistenza alla magia. L'hezrou dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro demoniaco. Se l'hezrou muore al di fuori dell'Abisso, il suo corpo si dissolve diventando icore ed esso ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nell'Abisso.

Azioni

Multiattacco. L'hezrou effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. *Colpito:* 6 (1d4 + 4) danni taglienti più 9 (2d8) danni da veleno.

Azioni bonus

Balzo. L'hezrou salta fino a 9 metri usando 3 metri di movimento.

Hobgoblin

Hobgoblin guerriero

Folletto Medio (goblinoide), legale malvagio

CA 18 **Iniziativa** +3 (13)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	13	+1 +1	DES	12	+1 +1	Cos	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAG	10	+0 +0	CAR	9	-1 -1

Attrezzatura arco lungo, mezza armatura, scudo, spada lunga

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. L'hobgoblin dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e l'alleato non è incapacitato.

Azioni

Spada lunga. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m **Colpito:** 12 (2d10 + 1) danni taglienti.

Arco lungo. Tiro per colpire a distanza: +3, gittata 45/180 m. **Colpito:** 5 (1d8 + 1) danni perforanti più 7 (3d4) danni da veleno.

Hobgoblin capitano

Folletto Medio (goblinoide), legale malvagio

CA 17 **Iniziativa +4 (14)**

PF 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	COS	14	+2 +2
INT	12	+1 +1	SAG	10	+0 +0	CAR	13	+1 +1

Attrezzatura arco lungo, mezza armatura, spadone

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Goblin

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Presenza autoritaria. Finché si trovano in un'emanazione di 3 metri di cui l'hobgoblin è il punto di origine, l'hobgoblin e i suoi alleati dispongono di vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, ammesso che l'hobgoblin non sia incapacitato.

Azioni

Multiattacco. L'hobgoblin effettua due attacchi, utilizzando Spadone o Arco lungo in qualsiasi combinazione.

Spadone. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni taglienti più 3 (1d6) danni da veleno.

Arco lungo. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 45/180 m. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 5 (2d4) danni da veleno.

Idra

Idra

Mostruosità Enorme, senza allineamento

CA 15 **Iniziativa +4 (14)**

PF 184 (16d12 + 80)

Velocità 12 m, nuoto 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	20	+5 +5	DES	12	+1 +1	COS	20	+5 +5
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +6

Immunità accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato, stordito

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Apnea. L'idra può trattenere il respiro per 1 ora.

Teste multiple. L'idra possiede cinque teste. Ogni volta che subisce 25 o più danni in un singolo turno, una delle teste muore. Se tutte le teste muoiono, l'idra muore. Alla fine del suo turno e finché ha almeno una testa vivente, l'idra fa ricrescere due teste per ogni testa morta dal suo ultimo turno, a meno che nel corso di tale periodo non abbia subito danni da fuoco. L'idra recupera 20 punti ferita quando fa ricrescere delle nuove teste.

Teste reattive. Per ogni testa che l'idra possiede oltre la prima, riceve una reazione extra che può essere usata soltanto per gli attacchi di opportunità.

Azioni

Multiattacco. L'idra effettua un numero di attacchi Morso pari al numero di teste che possiede.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. **Colpito:** 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Imp

Imp

Immondo Minuscolo (diavolo), legale malvagio

CA 13 **Iniziativa +3 (13)**

PF 21 (6d4 + 6)

Velocità 6 m, volo 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	6	-2 -2	DES	17	+3 +3	COS	13	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAG	12	+1 +1	CAR	14	+2 +2

Abilità Inganno +4, Intuizione +3, Furtività +5

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 36 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue Comune, Infernale

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Resistenza alla magia. L'imp dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Pungiglione. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Invisibilità. L'imp può lanciare *invisibilità* su di sé senza bisogno di componenti per incantesimi e utilizzando il Carisma come caratteristica da incantatore.

Mutaforma. L'imp può assumere la forma bestiale di un topo (velocità 6 m), un corvo (6 m, volo 18 m) o un ragno (6 m, scalata 6 m), o tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche di gioco restano le stesse in ogni

forma, a eccezione della velocità. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Incubo

Incubo

Immondo Medio, neutrale malvagio

CA 15 **Iniziativa** +3 (13)

PF 66 (12d8 + 12)

Velocità 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	8	-1 -1	DES	17	+3 +3	Cos	13	+1 +1
INT	15	+2 +2	SAG	12	+1 +1	CAR	20	+5 +5

Abilità Furtività +7, Inganno +9, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +9

Resistenze freddo, fuoco, psichico, veleno

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue Abissale, Comune, Infernale; telepatia 18 m

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Forma succube. Quando l'incubo termina un riposo lungo, può trasformarsi in una **succube**, utilizzando la relativa scheda delle statistiche al posto di questa. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Azioni

Multiattacco. L'incubo effettua due attacchi Tocco irrequieto.

Tocco irrequieto. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. *Colpito:* 15 (3d6 + 5) danni psichici, e il bersaglio è maledetto per 24 ore o finché l'incubo non muore. Finché la maledizione perdura, il bersaglio non ottiene alcun beneficio dai riposi brevi.

Incantesimi. L'incubo lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 15):

1/giorno ciascuno: *Sogno, trama ipnotica*

A volontà: *Camuffare se stesso, forma eterea*

Azioni bonus

Sogno spaventoso (ricarica 6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 15, una creatura che l'incubo è in grado di vedere entro 18 metri. *Fallimento:* Se il bersaglio ha 20 punti ferita o meno, è privo di sensi per 1 ora, finché non subisce danni o un'altra creatura entro 1,5 metri da lui non usa un'azione per svegliarlo. Altrimenti, il bersaglio subisce 18 (4d8) danni psichici.

Ippogrifo

Ippogrifo

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 26 (4d10 + 4)

Velocità 12 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	13	+1 +1	Cos	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. L'ippogrifo non provoca attacchi d'opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Multiattacco. L'ippogrifo effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Kraken

Kraken

Mostruosità Mastodontica (titano), caotico malvagio

CA 18 **Iniziativa** +14 (24)

PF 481 (26d20 + 208)

Velocità 9 m, nuoto 36 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	30	+10 +17	DES	11	+0 +7	Cos	26	+8 +15
INT	22	+6 +6	SAG	18	+4 +11	CAR	20	+5 +5

Abilità Percezione +11, Storia +13

Immunità freddo, fulmine; afferrato, paralizzato, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 21; vista pura 36 m

Lingue capisce l'Abissale, il Celestiale, l'Infernale e il Primordiale ma non li parla; telepatia 36 m

GS 23 (PE 50.000, o 62.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Anfibio. Il kraken può respirare in aria e in acqua.

Mostro da assedio. Il kraken infligge danni doppi a oggetti e strutture.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il kraken fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il kraken effettua due attacchi Tentacolo e usa Scagliare, Colpo del fulmine o Inghiottire.

Tentacolo. Tiro per colpire in mischia: +17, portata 9 m. *Colpito:* 24 (4d6 + 10) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 20 per sfuggire) da uno dei dieci tentacoli, ed è trattenuto finché la presa perdura.

Colpo del fulmine. Tiro salvezza su Destrezza: CD 23, una creatura che il kraken è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 33 (6d10) danni da fulmine. *Successo:* danni dimezzati.

Inghiottire. Tiro salvezza su Destrezza: CD 25, una creatura afferrata dal kraken (può inghiottire fino a quattro creature in una volta). *Fallimento:* 23 (3d8 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, viene inghiottito e non è più afferrato. Una creatura inghiottita viene trattenuta, beneficia di copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori del kraken, e subisce 24 (7d6) danni da acido all'inizio di ogni suo turno.

Se il kraken subisce 50 danni o più in un singolo turno da una creatura al suo interno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri da lui. Se il kraken muore, qualsiasi creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Scagliare. Il kraken scaglia una creatura di taglia Grande che ha afferrato in uno spazio che è in grado di vedere entro 18 metri da sé e che non sia in aria. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 25, la creatura scagliata e tutte le creature nello spazio di destinazione. *Fallimento:* 18 (4d8) danni contundenti, e il bersaglio cade a terra prono. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il kraken può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il kraken recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Inchiostro nocivo. Tiro salvezza su Costituzione: CD 23, tutte le creature in un'emanazione di 4,5 metri di cui il kraken è il punto di origine finché si trova sott'acqua. *Fallimento:* il bersaglio è accecato e avvelenato fino al termine del turno successivo del kraken. Dopodiché il kraken si muove fino alla sua velocità massima. *Fallimento o successo:* il kraken non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Lampo burrascoso. Il kraken usa Colpo del fulmine.

Lamia

Lamia

Immondo Grande, caotico malvagio

CA 13 **Iniziativa** +1 (11)

PF 97 (13d10 + 26)

Velocità 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	16	+3	+3	DES	13	+1	+1	COS	15	+2	+2
INT	14	+2	+2	SAG	15	+2	+2	CAR	16	+3	+3

Abilità Inganno +7, Intuizione +4, Furtività +5

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue Abissale, Comune

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il lamia effettua due attacchi Artiglio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Tocco corruttore.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti più 7 (2d6) danni psichici.

Incantesimi. Il lamia lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 13):

1/giorno ciascuno: *Costrizione*, *immagine maggiore*, *scrutare*

A volontà: *Camuffare se stesso* (può apparire come un bipede di taglia Grande o Media), *illusione minore*

Tocco corruttore. Tiro salvezza su Saggezza: CD 13, una creatura che il lamia è in grado di vedere entro 1,5 metri. *Fallimento:* 13 (3d8) danni psichici, e il bersaglio è maledetto per 1 ora. Finché la maledizione perdura, il bersaglio è affascinato e avvelenato.

Azioni bonus

Balzo. Il lamia salta fino a 9 metri usando 3 metri di movimento.

Lemure

Lemure

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

CA 9

Iniziativa -3 (7)

PF 9 (2d8)

Velocità 6 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	10	+0	+0	DES	5	-3	-3	COS	11	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAG	11	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Resistenze freddo

Immunità fuoco, veleno; affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 36 m (non ostacolata dall'oscurità magica)

Lingue capisce l'Infernale ma non lo parla

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Ristoro immondo. Se il lemure muore nei Nove Inferi, torna in vita con tutti i suoi punti ferita dopo 1d10 giorni, a meno che non venga ucciso da una creatura sotto gli effetti di un incantesimo *benedizione* o i suoi resti vengano spruzzati di acqua santa.

Azioni

Melma vile. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. Colpito: 2 (1d4) danni da veleno.

Lich

Lich

Non morto Medio (mago), neutrale malvagio

CA 20 Iniziativa +17 (27)

PF 315 (42d8 + 126)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	11	+0 +0	DES	16	+3 +10	COS	16	+3 +10
INT	21	+5 +12	SAG	14	+2 +9	CAR	16	+3 +3

Abilità Arcano +19, Intuizione +9, Percezione +9, Storia +12

Resistenze freddo, fulmine

Immunità necrotico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato

Attrezzatura borsa per componenti

Sensi Percezione passiva 19; vista pura 36 m

Lingue tutte

GS 21 (PE 33.000, o 41.000 nella tana; BC +7)

Tratti

Filatterio. Se annientato, il lich si riforma dopo 1d10 giorni se possiede un filatterio, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita. Il nuovo corpo appare in uno spazio libero all'interno della tana del lich.

Resistenza leggendaria (4/giorno o 5/giorno nella tana). Se il lich fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il lich effettua tre attacchi, usando Esplosione occulta o Tocco paralizzante in qualsiasi combinazione.

Esplosione occulta. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +12, portata 1,5 m o gittata 36 m. Colpito: 31 (4d12 + 5) danni da forza.

Tocco paralizzante. Tiro per colpire in mischia: +12, portata 1,5 m. Colpito: 15 (3d6 + 5) danni da freddo, e il bersaglio è paralizzato fino all'inizio del turno successivo del lich.

Incantesimi. Il lich lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 20):

1/giorno ciascuno: catena di fulmini, dito della morte, parola del potere uccidere, scrutare

2/giorno ciascuno: animare morti, porta dimensionale, spostamento planare

A volontà: Dissolvi magie, fulmine (di 5° livello), individuazione dei pensieri, individuazione del magico, invisibilità, mano magica, palla di fuoco (di 5° livello), prestidigitazione

Reazioni

Magia di protezione. Il lich lancia controincantesimo o scudo come risposta all'innescio dell'incantesimo, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il lich può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il lich recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Distruggere vita. Tiro salvezza su Costituzione:

CD 20, tutte le creature diverse da un non morto in un'emanazione di 6 metri di cui il lich è il punto di origine. **Fallimento:** 31 (9d6) danni necrotici. **Successo:** danni dimezzati. **Fallimento o successo:** il lich non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Sguardo spaventoso. Il lich lancia paura, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi. Il lich non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Teletrasporto mortale. Il lich si teletrasporta fino a 18 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere, e ogni creatura entro 3 metri dallo spazio che ha lasciato subisce 11 (2d10) danni necrotici.

Lupo invernale

Lupo invernale

Mostruosità Grande, neutrale malvagio

CA 13 Iniziativa +1 (11)

PF 75 (10d10 + 20)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	13	+1 +1	COS	14	+2 +2
INT	7	-2 -2	SAG	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Abilità Furtività +5, Percezione +5

Immunità freddo

Sensi Percezione passiva 15

Lingue Comune, Gigante

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il lupo dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'animale si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Soffio di freddo (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 12, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. Fallimento: 18 (4d8) danni da freddo. Successo: danni dimezzati.

Lupo mannaro

Lupo mannaro

Mostruosità Media o Piccola (licantropo), caotico malvagio

CA 15 Iniziativa +4 (14)

PF 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m, 12 m (solo in forma di lupo)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	14	+2 +2	COS	14	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAG	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Abilità Furtività +4, Percezione +4

Attrezzatura arco lungo

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Comune (non può parlare quando ha le sembianze di un lupo)

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il lupo mannaro dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. Il lupo mannaro effettua due attacchi, usando Graffio o Arco lungo in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un attacco Morso.

Graffio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Morso (solo in forma di lupo o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, subisce il seguente effetto. Tiro salvezza su Costituzione: CD 12. Fallimento: il bersaglio è maledetto. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita, diventa un **lupo mannaro** sotto il controllo del GM e ha 10 punti ferita. Successo: il bersaglio è immune alla maledizione del lupo mannaro per 24 ore.

Arco lungo (solo in forma umanoide o ibrida). Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 45/180 m. Colpito: 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Azioni bonus

Mutaforma. Il lupo mannaro si trasforma in un ibrido umanoide-lupo di taglia Grande o in un lupo di taglia Media, altrimenti torna alla sua forma originale di umanoide. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Maghi

Mago

Umanoide Medio o Piccolo (mago), neutrale

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 81 (18d8)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	9	-1 -1	DES	14	+2 +2	COS	11	+0 +0
INT	17	+3 +6	SAG	12	+1 +4	CAR	11	+0 +0

Abilità Arcano +6, Percezione +4, Storia +6

Attrezzatura bacchetta

Sensi Percezione passiva 14

Lingue Comune più altre tre lingue

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il mago effettua tre attacchi Esplosione arcana.

Esplosione arcana. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +6, portata 1,5 m o gittata 36 m. Colpito: 16 (3d8 + 3) danni da forza.

Incantesimi. Il mago lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14):

1/giorno ciascuno: Cono di freddo, volare

2/giorno ciascuno: Invisibilità, palla di fuoco (di 4° livello)

A volontà: Armatura magica (inclusa nella CA), individuazione del magico, luce, mano magica, prestidigitazione

Azioni bonus

Passo velato (3/giorno). Il mago lancia passo velato, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Reazioni

Magia di protezione (3/giorno). Il mago lancia controincantesimo o scudo come risposta all'innescio dell'incantesimo, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Arcimago

Umanoide Medio o Piccolo (mago), neutrale

CA 17 Iniziativa +7 (17)

PF 170 (31d8 + 31)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 10	+0	+0	DES 14	+2	+2	COS 12	+1	+1
INT 20	+5	+9	SAG 15	+2	+6	CAR 16	+3	+3

Abilità Arcano +13, Percezione +6, Storia +9

Immunità psichico; affascinato (con vuoto mentale)

Attrezzatura bacchetta

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Comune più altre cinque lingue

GS 12 (PE 8.000; BC +4)

Tratti

Resistenza alla magia. L'arcimago dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'arcimago effettua quattro attacchi
Esplosione arcana.

Explosione arcana. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +9, portata 1,5 m o gittata 45 m. Colpito: 27 (4d10 + 5) danni da forza.

Incantesimi. L'arcimago lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17):

1/giorno ciascuno: Cono di freddo (di 9° livello), scrutare, teletrasporto, vuoto mentale (lanciato prima del combattimento)

2/giorno ciascuno: Fulmine (di 7° livello), volare

A volontà: Armatura magica (inclusa nella CA), camuffare se stesso, individuazione dei pensieri, individuazione del magico, invisibilità, luce, mano magica, prestidigitazione

Azioni bonus

Passo velato (3/giorno). Il mago lancia passo velato, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Reazioni

Magia di protezione (3/giorno). L'arcimago lancia controincantesimo o scudo come risposta all'innescio dell'incantesimo, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Magmin

Magmin

Elementale Piccolo, caotico neutrale

CA 14 Iniziativa +2 (12)

PF 13 (3d6 + 3)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 7	-2	-2	DES 15	+2	+2	COS 12	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CAR 10	+0	+0

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Ignan)

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Explosione mortale. Il magmin esplode quando muore. Tiro salvezza su Destrezza: CD 11, tutte le creature in un'emanazione di 3 metri di cui il magmin è il punto di origine. Fallimento: 7 (2d6) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati.

Azioni

Tocco. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m Colpito: 7 (2d4 + 2) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, prende fuoco.

Azioni bonus

Illuminazione fiammeggiante. Il magmin si incendia o estingue le sue fiamme. Finché è in fiamme, proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Manticora

Manticora

Mostruosità Grande, legale malvagio

CA 14 Iniziativa +3 (13)

PF 68 (8d10 + 24)

Velocità 9 m, volo 15 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 17	+3	+3	DES 16	+3	+3	COS 17	+3	+3
INT 7	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Comune

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. La manticora effettua tre attacchi, usando Squarcio o Aculeo caudale in qualsiasi combinazione.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Aculeo caudale. Tiro per colpire a distanza: +5, gittata 30/60 m. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Manto assassino

Manto assassino

Aberrazione Grande, caotico neutrale

CA 14 **Iniziativa** +5 (15)

PF 91 (14d10 + 14)

Velocità 3 m, volo 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	15	+2 +2	Cos	12	+1 +1
INT	13	+1 +1	SAG	14	+2 +2	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +5

Immunità spaventato

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 36 m

Lingue Gergo delle profondità, Sottocomune

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Sensibilità alla luce. Finché è esposto alla luce intensa, il manto assassino subisce svantaggio ai tiri per colpire.

Azioni

Multiattacco. Il manto assassino effettua un attacco Avvinghiare e due attacchi Coda.

Avvinghiare. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 13 (3d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, il manto si avvinghia ad essa. Finché resta avvinghiato al bersaglio, quest'ultimo è accecato, e il manto non può effettuare attacchi Avvinghiare contro altri bersagli. Inoltre, il manto assassino dimezza i danni subiti (arrotondati per difetto) e il bersaglio subisce lo stesso ammontare di danni.

Il manto assassino può staccarsi da solo usando 1,5 metri di movimento. Il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri da esso può effettuare un'azione per staccarsi il manto di dosso, superando una prova di Forza (Atletica) con CD 14.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. **Colpito:** 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Azioni bonus

Allucinazioni (ricarica dopo un riposo breve o lungo).

Il manto assassino lancia l'incantesimo *immagine speculare* senza bisogno di componenti, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore. L'incantesimo termina in anticipo se il manto assassino inizia o termina il proprio turno mentre è esposto alla luce intensa.

Gemito. Tiro salvezza su Saggezza: CD 13, tutte le creature in un'emanazione di 18 metri di cui il manto assassino è il punto di origine. **Fallimento:** il bersaglio è spaventato fino al termine del turno successivo del

manto assassino. **Successo:** il bersaglio è immune al Gemito di questo manto assassino per le 24 ore successive.

Mantoscuro

Mantoscuro

Aberrazione Piccola, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +3 (13)

PF 22 (5d6 + 5)

Velocità 3 m, volo 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	12	+1 +1	Cos	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Abilità Furtività +3

Sensi Percezione passiva 10; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Schiacciare. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni contundenti, e il mantoscuro si avvinghia al bersaglio. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore e il mantoscuro dispone di vantaggio al tiro per colpire, copre il bersaglio, il quale è accecato e soffoca mentre il mostro è avvinghiato a lui in questo modo.

Finché è avvinghiato a un bersaglio, il mantoscuro può attaccare solamente il bersaglio, ma dispone di vantaggio ai suoi tiri per colpire. Inoltre, il mantoscuro si muove insieme al bersaglio, la sua velocità diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità.

Una creatura può effettuare un'azione per staccarsi il mantoscuro di dosso, riuscendoci con una prova di Forza (Atletica) con CD 13 superata. Nel suo turno, il mantoscuro può staccarsi spontaneamente dal bersaglio usando 1,5 metri di movimento.

Aura di oscurità (1/giorno). L'oscurità magica riempie un'emanazione di 4,5 metri di cui il mantoscuro è il punto di origine. Questo effetto dura finché il mantoscuro mantiene la concentrazione su di esso, fino a 10 minuti. La scurovisione non può penetrare in quest'area e nessuna luce può illuminarla.

Marilith

Marilith

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

CA 16 **Iniziativa** +10 (20)

PF 220 (21d10 + 105)

Velocità 12 m, scalata 12 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	18	+4	+9	DES	20	+5	+5	COS	20	+5	+10
INT	18	+4	+4	SAG	16	+3	+8	CAR	20	+5	+10

Abilità Percezione +8

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 18; vista pura 36 m

Lingue Abissale; telepatia 36 m

GS 16 (PE 15.000; BC +5)

Tratti

Reattiva. Il marilith può effettuare una reazione a ogni turno in combattimento.

Resistenza alla magia. Il marilith dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro demoniaco. Se il marilith muore al di fuori dell'Abisso, il suo corpo si dissolve diventando icore e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nell'Abisso.

Azioni

Multiattacco. Il marilith effettua sei attacchi Lama del patto e usa Stritolare.

Lama del patto. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 1,5 m. *Colpito:* 10 (1d8 + 5) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Stritolare. Tiro salvezza su Forza: CD 17, una creatura di taglia Media o inferiore che il marilith è in grado di vedere entro 1,5 metri. *Fallimento:* 15 (2d10 + 4) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire) ed è trattenuto finché la presa perdura.

Azioni bonus

Teletrasporto (ricarica 5–6). Il marilith si teletrasporta fino a massimo di 36 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere.

Reazioni

Parata. Attivazione: il marilith viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. *Esito:* il marilith aggiunge 5 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Marinide

Marinide schermagliatore

Elementale Medio, neutrale

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 3 m, nuoto 12 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	10	+0	+0	DES	13	+1	+1	COS	12	+1	+1
INT	11	+0	+0	SAG	14	+2	+2	CAR	12	+1	+1

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune, Primordiale (Aquan)

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il marinide può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Lancia oceanica. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +2, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti più 2 (1d4) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura, la sua velocità è ridotta di 3 metri fino al termine del proprio turno successivo. *Colpito o mancato:* la lancia fa magicamente ritorno nella mano del marinide subito dopo un attacco a distanza.

Medusa

Medusa

Mostruosità Media, legale malvagio

CA 15 **Iniziativa** +6 (16)

PF 127 (17d8 + 51)

Velocità 9 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	10	+0	+0	DES	17	+3	+3	COS	16	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAG	13	+1	+4	CAR	15	+2	+2

Abilità Furtività +6, Inganno +5, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 45 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. La medusa effettua due attacchi Artiglio e un attacco Chioma di serpenti, o tre attacchi Raggio velenoso.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Chioma di serpenti. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno.

Raggio velenoso. Tiro per colpire a distanza: +5, gittata 45 m. *Colpito:* 11 (2d8 + 2) danni da veleno.

Azioni bonus

Sguardo pietrificante (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 13, tutte le creature in un cono di 9 metri. Se la medusa vede il suo riflesso nel cono, deve effettuare questo tiro salvezza. *Primo fallimento:* il bersaglio è trattenuto. Ripete il tiro salvezza al termine del proprio turno successivo se è ancora

trattenuto e, se lo supera, l'effetto svanisce. *Secondo fallimento*: il bersaglio è pietrificato invece che trattenuto.

Megera marina

Megera marina

Folletto Medio, caotico malvagio

CA 14 Iniziativa +1 (11)

PF 52 (7d8 + 21)

Velocità 9 m, nuoto 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	13	+1 +1	Cos	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	12	+1 +1	CAR	13	+1 +1

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Gigante, Primordiale (Aquan)

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Anfibio. La megera può respirare in aria e in acqua.

Magia della congrega. Finché si trova entro 9 metri da almeno due megere alleate, la megera può lanciare uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando il normale tempo di lancio dell'incantesimo e Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 11): *identificare*, *localizza oggetto*, *presagio*, *scrutare*, *servitore inosservato* o *trova famiglia*. La megera deve terminare un riposo lungo prima di utilizzare questo tratto per lanciare di nuovo l'incantesimo.

Aspetto orripilante. Tiro salvezza su Saggezza: CD 11, qualsiasi bestia o umanoide inizi il proprio turno nel campo visivo della megera, entro un raggio di 9 metri da lei e può vederne la vera forma. *Fallimento*: il bersaglio è spaventato fino all'inizio del proprio turno successivo. *Successo*: il bersaglio è immune all'Aspetto orripilante di questa megera per 24 ore.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Aspetto illusorio. La megera lancia *camuffare se stesso*, utilizzando Costituzione come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 13). L'incantesimo dura 24 ore.

Sguardo mortale (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 11, una creatura spaventata che la megera è in grado di vedere entro 9 metri. *Fallimento*: se il bersaglio ha 20 punti ferita o meno, scende a 0 punti ferita. Altrimenti, il bersaglio subisce 13 (3d8) danni psichici.

Megera notturna

Megera notturna

Immondo Medio, neutrale malvagio

CA 17 Iniziativa +5 (15)

PF 112 (15d8 + 45)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	Cos	16	+3 +3
INT	16	+3 +3	SAG	14	+2 +2	CAR	16	+3 +3

Abilità Furtività +5, Inganno +6, Intuizione +5, Percezione +5

Resistenze freddo, fuoco

Immunità affascinato

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 36 m

Lingue Abissale, Comune, Infernale, Primordiale

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Borsa dell'anima. La megera ha una borsa dell'anima. Finché impugna o trasporta la borsa, può usarne l'azione *Infestare incubi*.

La borsa ha CA 15, 20 PF e resistenza a tutti i danni, e si trasforma in polvere se ridotta a 0 punti ferita. Se la borsa viene distrutta, qualsiasi anima al suo interno viene liberata. La megera può creare una nuova borsa dopo 7 giorni.

Magia della congrega. Finché si trova entro 9 metri da almeno due megere alleate, la megera può lanciare uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando il normale tempo di lancio dell'incantesimo e Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14): *identificare*, *localizza oggetto*, *presagio*, *scrutare*, *servitore inosservato* o *trova famiglia*. La megera deve terminare un riposo lungo prima di utilizzare questo tratto per lanciare di nuovo l'incantesimo.

Resistenza alla magia. La megera dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. La megera effettua due attacchi Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m.
Colpito: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Incantesimi. La megera lancia uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14):

2/giorno ciascuno: *Allucinazione mortale*, *spostamento planare* (solo se stessa)

A volontà: *Dardo incantato* (di 4° livello), *forma eterea*, *individuazione del magico*

Incantare incubi (1/giorno; richiede Borsa dell'anima). Finché si trova sul Piano Etereo, la megera lancia sogno, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi. Soltanto la megera può agire da messaggera dell'incantesimo, e il bersaglio deve essere una creatura che la megera è in grado di vedere sul Piano Materiale. L'incantesimo fallisce ed è sprecato se il bersaglio è sotto l'effetto dell'incantesimo *protezione dal bene e dal male* o se si trova nel raggio dell'incantesimo *cerchio magico*.

Se il bersaglio subisce danni dall'incantesimo *sogno*, i punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti. Se l'incantesimo uccide il bersaglio, la sua anima resta intrappolata nella borsa dell'anima della megera, e il bersaglio non può essere resuscitato finché la sua anima non viene liberata.

Azioni bonus

Mutaforma. La megera si trasforma in un umanoide di taglia Piccola o Media, oppure torna alla sua vera forma. A eccezione della taglia, le sue statistiche di gioco restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Megera verde

Megera verde

Folletto Medio, neutrale malvagio

CA 17 Iniziativa +1 (11)

PF 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

	MOD. SALV			MOD. SALV			MOD. SALV	
FOR 18	+4	+4	DES 12	+1	+1	COS 16	+3	+3
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CAR 14	+2	+2

Abilità Arcano +5, Furtività +3, Inganno +4, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Elfico, Silvano

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Anfibio. La megera può respirare in aria e in acqua.

Imitare. La megera può imitare i versi degli animali e le voci degli umanoidi. Una creatura che sente tali suoni riesce a capire che si tratta di imitazioni solo superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Magia della congrega. Finché si trova entro 9 metri da almeno due megere alleate, la megera può lanciare uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando il normale tempo di lancio dell'incantesimo e Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 11): *identificare*, *localizza oggetto*, *presagio*, *scrutare*, *servitore inosservato* o *trova famiglia*. La megera deve

terminare un riposo lungo prima di utilizzare questo tratto per lanciare di nuovo l'incantesimo.

Azioni

Multiattacco. La megera effettua due attacchi Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni da veleno.

Incantesimi. La megera lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *Camuffare se stesso* (durata di 24 ore), *illusione minore*, *invisibilità* (solo se stessa, la megera non lascia tracce mentre è invisibile), *luci danzanti*, *raggio di infermità* (di 3° livello)

Melma grigia

Melma grigia

Melma Media, senza allineamento

CA 9 Iniziativa -2 (13)

PF 22 (3d8 + 9)

Velocità 3 m, scalata 3 m

	MOD. SALV			MOD. SALV			MOD. SALV	
FOR 12	+1	+1	DES 6	-2	-2	COS 16	+3	+3
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CAR 2	-4	-4

Abilità Furtività +2

Resistenze acido, freddo, fuoco

Immunità accecato, affascinato, afferrato, assordato, indebolimento, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Amorfo. La melma può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Forma corrosiva. Le munizioni non magiche che colpiscono la melma e infliggono danni sono distrutte. Qualsiasi arma non magica subisce una penalità cumulativa di -1 ai tiri per colpire subito dopo aver inflitto danni alla melma ed essere entrata in contatto con essa. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. La penalità può essere rimossa lanciando l'incantesimo *riparare* sull'arma.

La melma può corrodere fino a 5 centimetri di metallo o legno non magico in 1 round.

Azioni

Pseudopode. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. *Colpito:* 10 (2d8 + 1) danni da acido. L'armatura non magica indossata dal bersaglio subisce una penalità di -1 alla CA che fornisce. Se la penalità riduce la sua CA a 10, l'armatura si distrugge. La penalità può essere rimossa lanciando l'incantesimo *riparare* sull'armatura.

Mephit

Mephit del ghiaccio

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 21 (6d6)

Velocità 9 m, volo 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	7	-2 -2	DES	13	+1 +1	Cos	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CAR	12	+1 +1

Abilità Furtività +3, Percezione +2

Vulnerabilità fuoco

Immunità freddo, veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Aquan, Auran)

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Esplosione mortale. Il mephit esplode quando muore. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 10, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui il mephit è il punto di origine. *Fallimento:* 5 (2d4) danni da freddo. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Nube di nebbia (1/giorno). Il mephit lancia *nube di nebbia* senza bisogno di componenti, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore.

Soffio di gelo (ricarica 6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 10, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. *Fallimento:* 7 (3d4) danni da freddo. *Successo:* danni dimezzati.

Mephit del magma

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 18 (4d6 + 4)

Velocità 9 m, volo 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	8	-1 -1	DES	12	+1 +1	Cos	12	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Abilità Furtività +3

Vulnerabilità freddo

Immunità fuoco, veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Ignan, Terran)

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Esplosione mortale. Il mephit esplode quando muore. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 11, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui il mephit è il punto di origine. *Fallimento:* 7 (2d6) danni da fuoco. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio di fuoco (ricarica 6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 11, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. *Fallimento:* 7 (2d6) danni da fuoco. *Successo:* danni dimezzati.

Mephit del vapore

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

CA 10 Iniziativa +0 (10)

PF 17 (5d6)

Velocità 9 m, volo 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	5	-3 -3	DES	11	+0 +0	Cos	10	+0 +0
INT	11	+0 +0	SAG	10	+0 +0	CAR	12	+1 +1

Abilità Furtività +2

Immunità fuoco, veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Aquan, Ignan)

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Esplosione mortale. Il mephit esplode quando muore. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 10, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui il mephit è il punto di origine. *Fallimento:* 5 (2d4) danni da fuoco. *Successo:* danni dimezzati.

Forma sfocata. I tiri per colpire contro il mephit sono effettuati con svantaggio, a meno che il mephit non sia incapacitato.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. *Colpito:* 2 (1d4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio di vapore (ricarica 6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 10, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. **Fallimento:** 5 (2d4) danni da fuoco, e la velocità del bersaglio è ridotta di 3 metri fino al termine del turno successivo del mephit. **Successo:** danni dimezzati. **Fallimento o successo:** trovarsi sott'acqua non conferisce alcuna resistenza contro questi danni da fuoco.

Mephit della polvere

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 17 (5d6)

Velocità 9 m, volo 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 5	-3	-3	DES 14	+2	+2	COS 10	+0	+0
INT 9	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CAR 10	+0	+0

Abilità Furtività +4, Percezione +2

Vulnerabilità fuoco

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Auran, Terran)

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Esplosione mortale. Il mephit esplode quando muore. **Tiro salvezza su Destrezza:** CD 10, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui il mephit è il punto di origine. **Fallimento:** 5 (2d4) danni contundenti. **Successo:** danni dimezzati.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio accecante (ricarica 6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 10, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. **Fallimento:** il bersaglio è accecato fino al termine del turno successivo del mephit.

Sonno (1/giorno). Il mephit lancia *sonno* senza bisogno di componenti, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 10).

Merrow

Merrow

Mostruosità Grande, caotico malvagio

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 3 m, nuoto 12 m

	MOD SALV	MOD SALV	MOD SALV

FOR 18	+4	+4	DES 15	+2	+2	COS 15	+2	+2
INT 8	-1	-1	SAG 10	+0	+0	CAR 9	-1	-1

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Abissale, Primordiale (Aquan)

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il merrow può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il merrow effettua due attacchi, usando Morso, Artiglio o Arpione in qualsiasi combinazione.

Arpione. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +6, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, il merrow trascina il bersaglio in linea retta verso di sé fino a 4,5 metri.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (1d4 + 4) danni perforanti, e il bersaglio è avvelenato fino al termine del turno successivo del merrow.

Mezzodrago

Mezzodrago

Drago Medio, neutrale

CA 18 **Iniziativa** +5 (15)

PF 105 (14d8 + 42)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 19	+4	+4	DES 14	+2	+5	COS 16	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 15	+2	+5	CAR 14	+2	+2

Abilità Atletica +7, Furtività +5, Percezione +5

Resistenze il tipo di danno scelto per il tratto Origine draconica descritto sotto

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue Comune, Draconico

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Origine draconica. Il mezzodrago è legato al tipo di drago associato con uno dei seguenti tipi di danno (a scelta del GM): acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno. Questa scelta influenza gli altri aspetti della scheda delle statistiche.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. **Colpito:** 6 (1d4 + 4) danni taglienti più 7 (2d6) danni del tipo scelto per il tratto Origine draconica.

Multiattacco. Il mezzodrago effettua due attacchi Artiglio.

Soffio del drago (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 14, tutte le creature in un cono di 9 metri. **Fallimento:** 28 (8d6) danni del tipo scelto per il tratto Origine draconica. **Successo:** danni dimezzati.

Azioni bonus

Balzo. Il mezzodrago salta fino a 9 metri usando 3 metri di movimento.

Mimic

Mimic

Mostruosità Media, neutrale

CA 12 **Iniziativa** +3 (13)

PF 58 (9d8 + 18)

Velocità 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 17	+3	+3	DES 12	+1	+1	Cos 15	+2	+2
INT 5	-3	-3	SAG 13	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Abilità Furtività +5

Immunità acido; prono

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Adesivo (solo in forma di oggetto). Il mimic aderisce a qualsiasi cosa tocchi. Una creatura di taglia Enorme o inferiore attaccata al mimic è afferrata (CD 13 per sfuggire). Le prove di caratteristica effettuate per sfuggire a questa presa subiscono svantaggio.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5 (con vantaggio se il bersaglio è afferrato dal mimic), portata 1,5 m. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti, o 12 (2d8 + 3) danni perforanti se il bersaglio è afferrato dal mimic, più 4 (1d8) danni da acido.

Pseudopode. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni contundenti più 4 (1d8) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire). Le prove di caratteristica effettuate per sfuggire a questa presa subiscono svantaggio.

Azioni bonus

Mutaforma. Il mimic assume la forma di un oggetto Medio o Piccolo, mantenendo le proprie statistiche di gioco, o ritorna alla sua forma autentica. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Minotauro di Baphomet

Minotauro di Baphomet

Mostruosità Grande, caotico malvagio

CA 14 **Iniziativa** +0 (10)

PF 85 (10d10 + 30)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 11	+0	+0	Cos 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 16	+3	+3	CAR 9	-1	-1

Abilità Percezione +7, Sopravvivenza +7

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 18 m

Lingue Abissale

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Falcione abissale. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. **Colpito:** 10 (1d12 + 4) danni taglienti più 10 (3d6) danni necrotici.

Traffiggere (ricarica 5–6). Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 18 (4d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e il minotauro si è mosso di 3 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Mummie

Mummia

Non morto Medio o Piccolo, legale malvagio

CA 11 **Iniziativa** -1 (9)

PF 58 (9d8 + 18)

Velocità 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 16	+3	+3	DES 8	-1	-1	Cos 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+3	CAR 12	+1	+1

Vulnerabilità fuoco

Immunità necrotico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Comune più altre due lingue

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. La mummia effettua due attacchi Pugno di putrefazione e usa Sguardo funesto.

Pugno di putrefazione. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 8 (1d10 + 3) danni contundenti più 10 (3d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, viene maledetto. Finché è maledetto, il bersaglio non può recuperare punti ferita, i suoi punti ferita massimi non tornano alla normalità al termine di un riposo

lungo e sono ridotti di 10 (3d6) ogni 24 ore trascorse. Una creatura muore e si disintegra in polvere se viene ridotta a 0 punti ferita da questo attacco.

Sguardo funesto. Tiro salvezza su Saggezza: CD 11, una creatura che la mummia è in grado di vedere entro 18 metri. **Fallimento:** il bersaglio è spaventato fino al termine del turno successivo della mummia. **Successo:** il bersaglio è immune allo Sguardo funesto di questa mummia per 24 ore.

Signore delle mummie

Non morto Medio o Piccolo (chierico), legale malvagio

CA 17 Iniziativa +10 (20)

PF 187 (25d8 + 75)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 10	+0	+0	COS 17	+3	+3
INT 11	+0	+5	SAG 19	+4	+9	CAR 16	+3	+3

Abilità Percezione +9, Religione +5, Storia +5

Vulnerabilità fuoco

Immunità necrotico, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 19; vista pura 18 m

Lingue Comune più altre tre lingue

GS 15 (PE 13.000, o 15.000 nella tana; BC +5)

Tratti

Resistenza alla magia. Il signore delle mummie dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il signore delle mummie fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Ristoro non morto. Se annientata, la mummia acquisisce un nuovo corpo dopo 24 ore se il suo cuore è intatto, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita. Il nuovo corpo appare in uno spazio libero all'interno della tana della mummia. Il cuore è un oggetto di taglia Minuscola con CA 17, PF 10 e immunità a tutti i danni, eccetto ai danni da fuoco.

Azioni

Multiattacco. Il signore delle mummie effettua un attacco Pugno di putrefazione o Incanalare energia negativa, e usa Sguardo funesto.

Pugno di putrefazione. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 1,5 m **Colpito:** 15 (2d10 + 4) danni contundenti più 10 (3d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, viene maledetto. Finché è maledetto, il bersaglio non può recuperare punti ferita, non ottiene alcun beneficio dai riposi lunghi, e i suoi punti ferita massimi sono ridotti di 10 (3d6) ogni 24 ore trascorse. Una creatura muore e si disintegra in polvere se viene ridotta a 0 punti ferita da questo attacco.

Incanalare energia negativa. Tiro per colpire a distanza: +9, gittata 18 m. **Colpito:** 25 (6d6 + 4) danni necrotici.

Incantesimi. Il signore delle mummie lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

1/giorno ciascuno: Animare morti, ferire, piaga degli insetti (di 7° livello)

A volontà: Dissolvi magie, taumaturgia

Sguardo funesto. Tiro salvezza su Saggezza: CD 17, una creatura che la mummia è in grado di vedere entro 18 metri. **Fallimento:** 25 (6d6 + 4) danni psichici, e il bersaglio è paralizzato fino al termine del turno successivo della mummia.

Reazioni

Vortice di sabbia. Attivazione: la mummia viene colpita con un tiro per colpire. **Esito:** la mummia aggiunge 2 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno, e si teletrasporta fino a 18 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere. Ogni creatura a sua scelta che è in grado di vedere entro 1,5 metri dallo spazio di destinazione è accecata fino al termine del turno successivo della mummia.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, la mummia può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. La mummia recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Colpo necrotico. La mummia effettua un attacco Pugno di putrefazione o Incanalare energia negativa.

Comando intimidatorio. La mummia lancia comando (di 2° livello), utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi. Non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Sguardo. La mummia usa Sguardo funesto. Non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Naga guardiana

Naga guardiana

Celestiale Grande, legale buono

CA 18 Iniziativa +4 (14)

PF 136 (16d10 + 48)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, scalata 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 19	+4	+4	DES 18	+4	+8	COS 16	+3	+7
INT 16	+3	+7	SAG 19	+4	+8	CAR 18	+4	+8

Abilità Arcano +11, Religione +11, Storia +11

Immunità veleno; affascinato, avvelenato, paralizzato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Celestiale, Comune

GS 10 (PE 5.900; BC +4)

Tratti

Ristoro celestiale. Se la naga muore, torna in vita 1d6 giorni dopo e recupera tutti i suoi punti ferita, a meno che non venga lanciato *dissolvi il bene e il male* sui suoi resti.

Azioni

Multiattacco. La naga effettua due attacchi Morso. Può sostituire qualsiasi attacco con un utilizzo di Sputo velenoso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. Colpito: 17 (2d12 + 4) danni perforanti più 22 (4d10) danni da veleno.

Incantesimi. La naga lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti somatiche o materiali, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 16):

1/giorno ciascuno: *Chiaroveggenza*, *colpo infuocato* (di 6° livello), *costrizione*, *cura ferite* (di 6° livello), *visione del vero*

A volontà: *taumaturgia*

Sputo velenoso. Tiro salvezza su Costituzione: CD 16, una creatura che la naga è in grado di vedere entro 18 metri. *Fallimento:* 31 (7d8) danni da veleno, e il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo della naga. *Successo:* danni dimezzati.

Naga spirituale

Naga spirituale

Immondo Grande, caotico malvagio

CA 17 **Iniziativa** +3 (13)

PF 135 (18d10 + 36)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 17	+3	+6	COS 14	+2	+5
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+5	CAR 16	+3	+6

Immunità veleno; affascinato, avvelenato

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue Abissale, Comune

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Tratti

Ristoro immondo. Se la naga muore, torna in vita dopo 1d6 giorni e recupera tutti i suoi punti ferita. Solo un incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Multiattacco. La naga effettua tre attacchi, usando Morso o Raggio necrotico in qualsiasi combinazione.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno.

Raggio necrotico. Tiro per colpire a distanza: +6, gittata 18 m. Colpito: 21 (6d6) danni necrotici.

Incantesimi. La naga lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti somatiche o materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14):

2/giorno ciascuno: *blocca persone* (di 3° livello), *individuazione dei pensieri*, *fulmine* (di 4° livello), *porta dimensionale*

A volontà: *illusione minore*, *individuazione del magico*, *mano magica*, *respirare sott'acqua*

Nalfeshnee

Nalfeshnee

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

CA 18 **Iniziativa** +5 (15)

PF 184 (16d10 + 96)

Velocità 6 m, volo 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 21	+5	+5	DES 10	+0	+0	COS 22	+6	+11
INT 19	+4	+9	SAG 12	+1	+6	CAR 15	+2	+7

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11; vista pura 36 m

Lingue Abissale; telepatia 36 m

GS 13 (PE 10.000; BC +5)

Tratti

Resistenza alla magia. Il nalfeshnee dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro demoniaco. Se il nalfeshnee muore al di fuori dell'Abisso, il suo corpo si dissolve diventando icore e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nell'Abisso.

Azioni

Multiattacco. Il nalfeshnee effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m.
Colpito: 16 (2d10 + 5) danni taglienti più 11 (2d10) danni da forza.

Teletrasporto. Il nalfeshnee si teletrasporta fino a massimo di 36 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere.

Azioni bonus

Nube di orrore (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 15, tutte le creature in un'emanazione di 4,5 metri di cui il nalfeshnee è il punto di origine.
Fallimento: 28 (8d6) danni psichici, e il bersaglio è spaventato per 1 minuto, finché non subisce danni, o finché non termina il proprio turno con il nalfeshnee fuori dal proprio campo visivo. **Successo:** il bersaglio è immune a Nube di orrore di questo nalfeshnee per 24 ore.

Reazioni

Inseguimento. Attivazione: un'altra creatura che il nalfeshnee è in grado di vedere termina il proprio movimento entro 36 metri dal nalfeshnee. **Esito:** il nalfeshnee usa Teletrasporto, ma lo spazio di destinazione deve trovarsi entro 3 metri dalla creatura che ha provocato la reazione.

Nobile

Nobile

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 15 **Iniziativa** +1 (11)

PF 9 (2d8)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 11	+0	+0	DES 12	+1	+1	Cos 11	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CAR 16	+3	+3

Abilità Inganno +5, Intuizione +4, Persuasione +5

Attrezzatura corazza di piastre, stocco

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune più altre due lingue

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Stocco. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m.
Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Attivazione: il nobile viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. **Esito:** il nobile aggiunge 2 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno.

Oggetti animati

Armatura animata

Costrutto Medio, senza allineamento

CA 18

Iniziativa +2 (12)

PF 33 (6d8 + 6)

Velocità 7,5 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 14	+2	+2	DES 11	+0	+0	Cos 13	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CAR 1	-5	-5

Immunità psichico, veleno; affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 6; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi Schianto.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Spada volante animata

Costrutto Piccolo, senza allineamento

CA 17

Iniziativa +4 (14)

PF 14 (4d6)

Velocità 1,5 m, volo 15 m (fluttuare)

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 12	+1	+1	DES 15	+2	+4	Cos 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 5	-3	-3	CAR 1	-5	-5

Immunità psichico, veleno; affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 7; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Fendente. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Tappeto soffocante animato

Costrutto Grande, senza allineamento

CA 12

Iniziativa +4 (14)

PF 27 (5d10)

Velocità 3 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	17	+3	+3	DES	14	+2	+2	COS	10	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAG	3	-4	-4	CAR	1	-5	-5

Immunità psichico, veleno; affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 6; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Soffocare. *Tiro per colpire in mischia:* +5, portata 1,5 m *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, il tappeto lo afferra (CD 13 per sfuggire) invece di infliggere danni. Finché la presa perdura, il bersaglio è accecato e trattenuto, soffoca, e subisce 10 (2d6 + 3) danni contundenti all'inizio di ogni suo turno. Il tappeto può soffocare solo una creatura alla volta.

Finché afferra il bersaglio, il tappeto non può effettuare questa azione e dimezza i danni subiti (arrotondati per difetto); il bersaglio subisce la stessa quantità di danni.

Ogre

Ogre

Gigante Grande, caotico malvagio

CA 11 **Iniziativa** -1 (9)

PF 68 (8d10 + 24)

Velocità 12 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	19	+4	+4	DES	8	-1	-1	COS	16	+3	+3
INT	5	-3	-3	SAG	7	-2	-2	CAR	7	-2	-2

Attrezzatura giavellotti (3), randello pesante

Sensi Percezione passiva 8; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Gigante

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Giavellotto. *Tiro per colpire in mischia o a distanza:* +6, portata 1,5 m o gittata 9/36 m. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Randello pesante. *Tiro per colpire in mischia:* +6, portata 1,5 m. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Ombra

Ombra

Non morto Medio, caotico malvagio

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 27 (5d8 + 5)

Velocità 12 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	6	-2	-2	DES	14	+2	+2	COS	13	+1	+1
INT	6	-2	-2	SAG	10	+0	+0	CAR	8	-1	-1

Abilità Furtività +6

Vulnerabilità radioso

Resistenze acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono

Immunità necrotico, veleno; afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Debolezza al sole. Finché è esposta alla luce del sole, l'ombra subisce svantaggio alle prove con d20.

Azioni

Colpo prosciugante. *Tiro per colpire in mischia:* +4, portata 1,5 m *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni necrotici, e il punteggio di Forza del bersaglio diminuisce di 1d4. Se tale punteggio arriva a 0, il bersaglio muore. Se un umanoide viene ucciso da questo attacco, sorgerà un'ombra dal suo cadavere dopo 1d4 ore.

Azioni bonus

Furtività d'ombra. Finché si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, l'ombra effettua l'azione di Nascondersi.

Omuncolo

Omuncolo

Costrutto Minuscolo, neutrale

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 4 (1d4 + 2)

Velocità 6 m, volo 12 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	4	-3	-3	DES	15	+2	+2	COS	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAG	10	+0	+2	CAR	7	-2	+0

Immunità veleno; affascinato, avvelenato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune più un'altra lingua ma non le parla

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Legame telepatico. Finché l'omuncolo si trova sullo stesso piano di esistenza del suo padrone, i due possono comunicare telepaticamente tra loro.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 1 danno perforante, e il bersaglio subisce il seguente effetto. **Tiro salvezza su Costituzione:** CD 12.
Fallimento: il bersaglio è avvelenato fino al termine del turno successivo dell'omuncolo. **Fallimento di 5 o più:** il bersaglio è avvelenato per 1 minuto. Finché è avvelenato, è privo di sensi, ma la condizione termina prima se subisce dei danni.

Oni

Oni

Immondo Grande, legale malvagio

CA 17 **Iniziativa +0 (10)**

PF 119 (14d10 + 42)

Velocità 9 m, volo 9 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	11	+0 +3	Cos	16	+3 +6
INT	14	+2 +2	SAG	12	+1 +4	CAR	15	+2 +5

Abilità Arcano +5, Inganno +8, Percezione +4

Resistenze freddo

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Comune, Gigante

GS 7 (PE 2.900; BC +3)

Tratti

Rigenerazione. L'oni recupera 10 punti ferita all'inizio di ogni suo turno, se ha almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. L'oni effettua due attacchi Artiglio o Raggio dell'incubo. Può sostituire un attacco con un'utilizzo di Incantesimi.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m.
Colpito: 10 (1d12 + 4) danni taglienti più 9 (2d8) danni necrotici.

Raggio dell'incubo. Tiro per colpire a distanza: +5, gittata 18 m. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni psichici, e il bersaglio è spaventato fino all'inizio del turno successivo dell'oni.

Incantesimi. L'oni lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 13):

1/giorno ciascuno: *Charme su persone* (di 2° livello),
forma gassosa, *oscurità*, *sonno*

Mutaforma. L'oni si trasforma in un umanoide di taglia Piccola o Media, o in un gigante di taglia Grande, oppure torna alla sua vera forma. A eccezione della taglia, le sue statistiche di gioco restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Azioni bonus

Invisibilità. L'oni lancia *invisibilità* su se stesso, senza bisogno di componenti e utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Orsogufo

Orsogufo

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa +1 (11)**

PF 59 (7d10 + 21)

Velocità 12 m, scalata 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	20	+5 +5	DES	12	+1 +1	Cos	17	+3 +3
INT	3	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'orsogufo effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m.
Colpito: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Orso mannaro

Orso mannaro

Mostruosità Media o Piccola (licantropo), neutrale buono

CA 15 **Iniziativa +3 (13)**

PF 135 (18d8 + 54)

Velocità 9 m, 12 m (solo in forma di orso), scalata 9 m
(solo in forma di orso)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	10	+0 +0	Cos	17	+3 +3
INT	11	+0 +0	SAG	12	+1 +1	CAR	12	+1 +1

Abilità Percezione +7

Attrezzatura asce (4)

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 18 m

Lingue Comune (non può parlare in forma di orso)

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Multiattacco. L'orso mannaro effettua due attacchi, usando Ascia o Squarcio in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un attacco Morso.

Ascia (solo in forma umanoide o ibrida). Tiro per colpire in mischia o a distanza: +7, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. **Colpito:** 14 (3d6 + 4) danni taglienti.

Morso (solo in forma di orso o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 17 (2d12 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, subisce il seguente effetto. **Tiro salvezza su Costituzione:**

CD 14. *Fallimento*: il bersaglio è maledetto. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita, diventa un **orso mannaro** sotto il controllo del GM e ha 10 punti ferita. *Successo*: il bersaglio è immune alla maledizione dell'orso mannaro per 24 ore.

Squarcio (solo in forma di orso o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. *Colpito*: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Azioni bonus

Mutaforma. L'orso mannaro si trasforma in un ibrido umanoide-orso di taglia Grande o in un orso di taglia Grande, altrimenti torna alla sua forma originale di umanoide. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Otyugh

Otyugh

Aberrazione Grande, neutrale

CA 14 **Iniziativa** +0 (10)

PF 104 (11d10 + 44)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 16	+3	+3	DES 11	+0	+0	Cos 19	+4	+7
INT 6	-2	-2	SAG 13	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 36 m

Lingue Otyugh; telepatia 36 m (non consente alla creatura interlocutrice di rispondere telepaticamente)

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Multiattacco. L'otyugh effettua un attacco Morso e due attacchi Tentacolo.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. *Colpito*: 12 (2d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio è avvelenato. Ogni volta che il bersaglio avvelenato termina un riposo lungo, subisce il seguente effetto. *Tiro salvezza su Costituzione*: CD 15. *Fallimento*: i punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di 5 (1d10), e la riduzione permane finché la condizione avvelenato del bersaglio non termina. *Successo*: la condizione avvelenato termina.

Tentacolo. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. *Colpito*: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) da uno dei due tentacoli.

Schianto con tentacolo. Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, tutte le creature afferrate dall'otyugh. *Fallimento*: 16 (3d8 + 3) danni contundenti, e il bersaglio è stordito fino all'inizio del turno successivo dell'otyugh. *Successo*: danni dimezzati.

Pegaso

Pegaso

Celestiale Grande, caotico buono

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 59 (7d10 + 21)

Velocità 18 m, volo 27 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 18	+4	+4	DES 15	+2	+4	Cos 16	+3	+5
INT 10	+0	+0	SAG 15	+2	+4	CAR 13	+1	+3

Abilità Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Lingue capisce il Celestiale, il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non li parla

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. *Colpito*: 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 5 (2d4) danni radiosi.

Pirati

Pirata

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 14 **Iniziativa** +5 (15)

PF 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 10	+0	+0	DES 16	+3	+5	Cos 12	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 12	+1	+1	CAR 14	+2	+4

Attrezzatura armatura di cuoio, pugnali (6)

Sensi Percezione passiva 11

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il pirata effettua due attacchi Pugnale. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Baldanza irresistibile.

Pugnale. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +5, portata 1,5 m o gittata 6/18 m *Colpito*: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Baldanza irresistibile. Tiro salvezza su Saggezza: CD 12, una creatura che il pirata è in grado di vedere entro 9 metri. *Fallimento*: il bersaglio è affascinato fino all'inizio del turno successivo del pirata.

Capitano dei pirati

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 17 **Iniziativa** +7 (17)

PF 84 (13d8 + 26)

Velocità 9 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	10	+0	+3	DES	18	+4	+7	Cos	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAG	14	+2	+5	CAR	17	+3	+6

Abilità Acrobazia +7, Percezione +5

Attrezzatura pistola, stocco

Sensi Percezione passiva 15

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il pirata effettua tre attacchi, usando Stocco o Pistola in qualsiasi combinazione.

Stocco. *Tiro per colpire in mischia:* +7, portata 1,5 m. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti, e il pirata dispone di vantaggio al tiro per colpire successivo che effettua prima del termine del proprio turno corrente.

Pistola. *Tiro per colpire a distanza:* +7, gittata 9/27 m. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Azioni bonus

Fascino del capitano. *Tiro salvezza su Saggezza:* CD 14, una creatura che il pirata è in grado di vedere entro 9 metri. *Fallimento:* il bersaglio è affascinato fino all'inizio del turno successivo del pirata.

Reazioni

Replia. *Attivazione:* il pirata viene colpito da un tiro per colpire in mischia mentre tiene in mano un'arma. *Esito:* il pirata aggiunge 3 alla sua CA contro quell'attacco, aumentando le probabilità che il colpo non vada a segno. Se il colpo non va a segno, il pirata effettua un attacco Stocco contro la creatura che ha provocato la reazione se si trova entro gittata.

Planetar

Planetar

Celestiale Grande (angelo), legale buono

CA 19 **Iniziativa** +10 (20)

PF 262 (21d10 + 147)

Velocità 12 m, volo 36 m (fluttuare)

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	24	+7	+12	DES	20	+5	+5	Cos	24	+7	+12
INT	19	+4	+4	SAG	22	+6	+11	CAR	25	+7	+12

Abilità Percezione +11

Resistenze radioso

Immunità affascinato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 21; vista pura 36 m

Lingue tutte; telepatia 36 m

GS 16 (PE 15.000; BC +5)

Tratti

Consapevolezza divina. Il planetar sa riconoscere le menzogne.

Resistenza alla magia. Il planetar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro glorioso. Se il planetar muore al di fuori di Monte Celestia, il suo corpo scompare e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte a Monte Celestia.

Azioni

Multiattacco. Il planetar effettua tre attacchi Spada radiosa oppure usa Conflagrazione divina due volte.

Spada radiosa. *Tiro per colpire in mischia:* +12, portata 3 m. *Colpito:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti più 18 (4d8) danni radiosi.

Conflagrazione divina. *Tiro salvezza su Destrezza:* CD 20, tutti i nemici in una sfera di 6 metri di raggio centrata su un punto che il planetar è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* 24 (7d6) danni radiosi. *Successo:* danni dimezzati.

Incantesimi. Il planetar lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 20):

A volontà: *Individuazione del bene e del male*

1/giorno ciascuno: *Comunione, controllare tempo atmosferico, dissolvi il bene e il male, rianimare morti*

Azioni bonus

Aiuto divino (2/giorno). Il planetar lancia cura ferite, invisibilità, rimuovi maledizione o ristorare inferiore, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Popolano

Popolano

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 4 (1d8)

Velocità 9 m

	MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV		
FOR	10	+0	+0	DES	10	+0	+0	Cos	10	+0	+0
INT	10	+0	+0	SAG	10	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Attrezzatura randello

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Addestramento. Il popolano ha competenza in un'abilità a scelta del GM e dispone di vantaggio ogni volta che effettua una prova di caratteristica utilizzando quell'abilità.

Azioni

Randello. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. **Colpito:** 2 (1d4) danni contundenti.

Protoplasma nero

Protoplasma nero

Melma Grande, senza allineamento

CA 7 **Iniziativa** -3 (7)

PF 68 (8d10 + 24)

Velocità 6 m, scalata 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 16	+3	+3	DES 5	-3	-3	Cos 16	+3	+3
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CAR 1	-5	-5

Immunità acido, freddo, fulmine, tagliente; affascinato, afferrato, assordato, indebolimento, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Amorfo. Il protoplasma può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Forma corrosiva. Una creatura che colpisce un protoplasma con un tiro per colpire in mischia subisce 4 (1d8) danni da acido. Le munizioni non magiche che colpiscono il protoplasma e infliggono danni sono distrutte. Qualsiasi arma non magica subisce una penalità cumulativa di -1 ai tiri per colpire subito dopo aver inflitto danni al protoplasma ed esservi entrata in contatto. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. La penalità può essere rimossa lanciando l'incantesimo *riparare* sull'arma.

In 1 minuto, il protoplasma può corrodere 60 centimetri di legno o metallo non magico.

Movimenti del ragno. Il protoplasma può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Pseudopode dissolvente. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 3 m. **Colpito:** 17 (4d6 + 3) danni da acido. L'armatura non magica indossata dal bersaglio subisce una penalità di -1 alla CA che fornisce. Se la penalità riduce la sua CA a 10, l'armatura si distrugge. La penalità può essere rimossa lanciando l'incantesimo *riparare* sull'armatura.

Reazioni

Scindersi. Attivazione: finché il protoplasma è di taglia Grande o Media e ha 10 punti ferita o più, diventa sanguinante o è soggetto a danni da fulmine o taglienti. **Esito:** il protoplasma si scinde in due nuovi **protoplasmi neri**. Ogni nuovo protoplasma è inferiore di una taglia rispetto al protoplasma originale, e agisce di propria iniziativa. I punti ferita del protoplasma originale sono divisi equamente tra i due nuovi protoplasmi (arrotondati per difetto).

Pseudodrago

Pseudodrago

Drago Minuscolo, neutrale buono

CA 14 **Iniziativa** +2 (12)

PF 10 (3d4 + 3)

Velocità 4,5 m, volo 18 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 6	-2	-2	DES 15	+2	+2	Cos 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CAR 10	+0	+0

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue capisce Comune e Draconico, ma non li parla

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Resistenza alla magia. Lo pseudodrago dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Lo pseudodrago effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pungiglione. Tiro salvezza su Costituzione: CD 12, una creatura che lo pseudodrago è in grado di vedere entro 1,5 metri. **Fallimento:** 5 (2d4) danni da veleno, e il bersaglio è avvelenato per 1 ora. **Fallimento di 5 o più:** finché rimane avvelenato, il bersaglio è privo di sensi. Il bersaglio si sveglia se subisce danni o se una creatura entro 1,5 metri da esso effettua un'azione per svegliarlo.

Quasit

Quasit

Immondo Minuscolo (demone), caotico malvagio

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 25 (10d4)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 5	-3	-3	DES 17	+3	+3	Cos 10	+0	+0
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CAR 10	+0	+0

Abilità Furtività +5

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 36 m

Lingue Abissale, Comune

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Resistenza alla magia. Il quasit dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 5 (1d4 + 3) danni taglienti, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo del quasit.

Invisibilità. Il quasit può lanciare *invisibilità* su di sé senza bisogno di componenti per incantesimi e utilizzando il Carisma come caratteristica da incantatore.

Mutaforma. Il quasit può assumere la forma bestiale di un pipistrello (velocità 3 m, volo 12 m), un millepiedi (12 m, scalata 12 m) o un rospo (12 m, scalata 12 m), o tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche di gioco restano le stesse in ogni forma, a eccezione della velocità. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Spaventare (1/giorno). Tiro salvezza su Saggezza: CD 10, una creatura entro 6 metri. **Fallimento:** il bersaglio è spaventato. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Ragno-fase

Ragno-fase

Mostruosità Grande, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +3 (13)

PF 45 (7d10 + 7)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 15	+2	+2	DES 16	+3	+3	Cos 12	+1	+1
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CAR 6	-2	-2

Abilità Furtività +7

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Andatura sulla ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele e conosce l'ubicazione di qualsiasi altra creatura a contatto con la medesima ragnatela.

Movimenti del ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Vista eterea. Il ragno è in grado di vedere per 18 metri sul Piano Etereo finché si trova sul Piano Materiale e viceversa.

Azioni

Multiattacco. Il ragno effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 8 (1d10 + 3) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno. Se i danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, esso diventa stabile, ed è avvelenato per 1 ora. Finché è avvelenato, il bersaglio è anche paralizzato.

Azioni bonus

Transizione eterea. Il ragno si teletrasporta dal Piano Materiale al Piano Etereo o viceversa.

Rakshasa

Rakshasa

Immondo Medio, legale malvagio

CA 17 **Iniziativa** +8 (18)

PF 221 (26d8 + 104)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 14	+2	+2	DES 17	+3	+3	Cos 18	+4	+4
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CAR 20	+5	+5

Abilità Inganno +10, Intuizione +8, Percezione +8

Vulnerabilità danni perforanti inflitti da armi brandite da creature sotto l'effetto dell'incantesimo *benedizione*

Immunità affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 18; vista pura 36 m

Lingue Comune, Infernale

GS 13 (PE 10.000; BC +5)

Tratti

Resistenza maggiore alla magia. Il rakshasa supera automaticamente i tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici, e i tiri per colpire degli incantesimi lo mancano automaticamente. Senza il consenso del rakshasa, nessun incantesimo può osservare il rakshasa a distanza o individuarne i pensieri, il tipo di creatura o l'allineamento.

Ristoro immondo. Se il rakshasa muore al di fuori dei Nove Inferi, il suo corpo si dissolve diventando icore e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita

con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nei Nove Inferi.

Azioni

Multiattacco. Il rakshasa effettua tre attacchi Tocco maledetto.

Tocco maledetto. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 1,5 m. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 19 (3d12) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, viene maledetto. Finché è maledetto, il bersaglio non ottiene alcun beneficio dal riposo breve o lungo.

Incantesimi. Il rakshasa lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali e utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 18):

1/giorno ciascuno: *Immagine maggiore, invisibilità, spostamento planare, volare*

A volontà: *Camuffare se stesso, illusione minore, individuazione dei pensieri, individuazione del magico, mano magica*

Ordine funesto (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 18, tutti i nemici in un'emanazione di 9 metri di cui il rakshasa è il punto di origine. *Fallimento:* 28 (8d6) danni psichici, e il bersaglio è spaventato e incapaciato fino all'inizio del turno successivo del rakshasa.

Remorhaz

Remorhaz

Mostruosità Enorme, senza allineamento

CA 17 **Iniziativa +5 (15)**

PF 195 (17d12 + 85)

Velocità 12 m, scavo 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 24	+7	+7	DES 13	+1	+1	COS 21	+5	+5
INT 4	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Immunità freddo, fuoco

Sensi Percezione passiva 10; percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 11 (PE 7.200; BC +4)

Tratti

Aura di calore. Al termine di ogni turno del remorhaz, tutte le creature in un'emanazione di 1,5 metri di cui il remorhaz è il punto di origine subiscono 16 (3d10) danni da fuoco.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +11, portata 3 m. *Colpito:* 18 (2d10 + 7) danni perforanti più 14 (4d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 17 per sfuggire), ed è trattenuto finché la presa perdura.

Azioni bonus

Inghiottire. Tiro salvezza su Forza: CD 19, una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dal remorhaz (può inghiottire fino a due creature per volta). *Fallimento:* il bersaglio viene inghiottito dal remorhaz, e non è più afferrato. Una creatura inghiottita è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori del remorhaz, e subisce 10 (3d6) danni da acido più 10 (3d6) danni da fuoco all'inizio di ogni turno del remorhaz.

Se il remorhaz subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, ognuna delle quali cade a terra prona in uno spazio entro 1,5 metri dal remorhaz. Se il remorhaz muore, qualsiasi creatura inghiottita non è più trattata e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Roc

Roc

Mostruosità Mastodontica, senza allineamento

CA 15 **Iniziativa +8 (18)**

PF 248 (16d20 + 80)

Velocità 6 m, volo 36 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 28	+9	+9	DES 10	+0	+4	COS 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+4	CAR 9	-1	-1

Abilità Percezione +8

Sensi Percezione passiva 18

Lingue nessuna

GS 11 (PE 7.200; BC +4)

Azioni

Multiattacco. Il roc effettua due attacchi Becco. Può sostituire un attacco con un attacco Speroni.

Becco. Tiro per colpire in mischia: +13, portata 3 m. *Colpito:* 28 (3d12 + 9) danni perforanti.

Speroni. Tiro per colpire in mischia: +13, portata 1,5 m. *Colpito:* 23 (4d6 + 9) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, è afferrato (CD 19 per sfuggire) da entrambi gli speroni, ed è trattenuto finché la presa perdura.

Azioni bonus

In picchiata (ricarica 5–6). Se il roc ha afferrato una creatura, vola fino a metà della sua velocità di volo senza provocare attacchi di opportunità e lascia cadere la creatura.

Rugginofago

Rugginofago

Mostruosità Media, senza allineamento

CA 14 Iniziativa +1 (11)

PF 33 (6d8 + 6)

Velocità 12 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	13		+1		+1	DES	12		+1		+1	COS	13		+1		+1
INT	2		-4		-4	SAG	13		+1		+1	CAR	6		-2		-2

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Fiutare il ferro. Il rugginofago può individuare la precisa ubicazione di qualsiasi metallo ferroso situato entro 9 metri da esso.

Azioni

Multiattacco. Il rugginofago effettua un attacco Morso e usa Antenne due volte.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Antenne. Il rugginofago prende di mira un oggetto in metallo non magico (armatura o arma) indossato o trasportato da una creatura entro 1,5 metri da sé. **Tiro salvezza su Destrezza:** CD 11, la creatura che possiede l'oggetto. **Fallimento:** l'oggetto subisce una penalità di -1 alla CA che fornisce (armatura) o ai suoi tiri per colpire (arma). L'armatura viene distrutta se la penalità riduce la sua CA a 10; l'arma viene distrutta se la sua penalità arriva a -5. La penalità può essere rimossa lanciando l'incantesimo *riparare* sull'armatura o sull'arma.

Distruggere metallo. Il rugginofago tocca un oggetto in metallo non magico entro 1,5 metri da sé che non è indossato o trasportato. Il tocco distrugge una porzione di oggetto pari a un cubo con spigolo di 30 centimetri.

Reazioni

Antenne riflesse. Attivazione: Un tiro per colpire colpisce il rugginofago. **Esito:** il rugginofago usa Antenne.

Sacerdoti

Sacerdote accolito

Umanoide Medio o Piccolo (chierico), neutrale

CA 13 Iniziativa +0 (10)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

MOD SALV				MOD SALV				MOD SALV			
FOR	14	+2	+2	DES	10	+0	+0	COS	12	+1	+1
INT	10	+0	+0	SAG	14	+2	+2	CAR	11	+0	+0

Abilità Medicina +4, Religione +2

Attrezzatura mazza, giaco di maglia, simbolo sacro

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Mazza. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti più 2 (1d4) danni radiosi.

Fiamma radiosa. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 18 m. Colpito: 7 (2d6) danni radiosi.

Incantesimi. Il sacerdote lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore:

A volontà: Luce, taumaturgia

Azioni bonus

Aiuto divino (1/giorno). Il sacerdote lancia *benedizione*, *parola guaritrice* o *santuario*, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Sacerdote

Umanoide Medio o Piccolo (chierico), neutrale

CA 13 Iniziativa +0 (10)

PF 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	16	+3	+3	DES	10	+0	+0	COS	12	+1	+1						
INT	13	+1	+1	SAG	16	+3	+3	CAR	13	+1	+1						

Abilità Medicina +7, Percezione +5, Religione +5

Attrezzatura mazza, giaco di maglia, simbolo sacro

Sensi Percezione passiva 15

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il sacerdote effettua due attacchi, usando Mazza o Fiamma radiosa in qualsiasi combinazione.

Mazza. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 5 (2d4) danni radiosi.

Fiamma radiosa. Tiro per colpire a distanza: +5, gittata 18 m. *Colpito:* 11 (2d10) danni radiosi.

Incantesimi. Il sacerdote lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 13):

A volontà: *Luce, taumaturgia*

1/giorno: *Guardiani spirituali*

Azioni bonus

Aiuto divino (3/giorno). Il sacerdote lancia *benedizione, dissolvi magie, parola guaritrice o ristorare inferiore*, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Sahuagin

Sahuagin guerriero

Immondo Medio, legale malvagio

CA 12 **Iniziativa +0 (10)**

PF 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m, nuoto 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 13	+1	+1	DES 11	+0	+0	Cos 12	+1	+1
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+1	CAR 9	-1	-1

Abilità Percezione +5

Resistenze acido, freddo

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 36 m

Lingue Sahuagin

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Anfibio limitato. Il sahuagin può respirare in aria e in acqua, ma deve immergersi in acqua almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia di sangue. Il sahuagin dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Telepatia con gli squali. Il sahuagin può comandare magicamente ogni squalo entro 36 metri da sé, usando una forma di telepatia speciale.

Azioni

Multiattacco. Il sahuagin effettua due attacchi Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m
Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Azioni bonus

Carica acquatica. Il sahuagin nuota fino al massimo della sua velocità di nuoto in linea retta verso un nemico che è in grado di vedere.

Salamandra

Salamandra

Elementale Grande, neutrale malvagio

CA 15

Iniziativa +2 (12)

PF 90 (12d10 + 24)

Velocità 9 m, scalata 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 18	+4	+4	DES 14	+2	+2	Cos 15	+2	+2
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CAR 12	+1	+1

Vulnerabilità freddo

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Ignan)

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Aura di fuoco. Alla fine di ogni turno della salamandra, ciascuna creatura a sua scelta in un'emanazione di 1,5 metri di cui la salamandra è il punto di origine subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Multiattacco. La salamandra effettua due attacchi Lancia di fuoco. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Stritolare.

Lancia di fuoco. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +7, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco. *Colpito o mancato:* la lancia torna magicamente tra le mani della salamandra subito dopo un attacco a distanza.

Stritolare. Tiro salvezza su Forza: CD 15, una creatura di taglia Grande o inferiore che la salamandra è in grado di vedere entro 3 metri. *Fallimento:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco. Il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire) ed è trattenuto finché la presa perdura.

Satiro

Satiro

Folletto Medio, caotico neutrale

CA 13

Iniziativa +3 (13)

PF 31 (7d8)

Velocità 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 12	+1	+1	DES 16	+3	+3	Cos 11	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 10	+0	+0	CAR 14	+2	+2

Abilità Furtività +5, Intrattenere +6, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune, Elfico, Silvano

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Resistenza alla magia. Il satiro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, il satiro lo spinge fino a 3 metri lontano da sé.

Derisione. Tiro salvezza su Saggezza: CD 12, una creatura che il satiro è in grado di vedere entro 27 metri. Fallimento: 5 (1d6 + 2) danni psichici.

Scheletri

Scheletro

Non morto Medio, legale malvagio

CA 14 Iniziativa +3 (13)

PF 13 (2d8 + 4)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	10	+0 +0	DES	16	+3 +3	Cos	15	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAG	8	-1 -1	CAR	5	-3 -3

Vulnerabilità contundente

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Attrezzatura arco corto, spada corta

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune più un'altra lingua ma non le parla

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Spada corta. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco corto. Tiro per colpire a distanza: +5, portata 24/96 m Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Scheletro di cavallo da guerra

Non morto Grande, legale malvagio

CA 13 Iniziativa +1 (11)

PF 22 (3d10 + 6)

Velocità 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	12	+1 +1	Cos	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	8	-1 -1	CAR	5	-3 -3

Vulnerabilità contundente

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e lo scheletro si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio cade a terra prono.

Scheletro di minotauro

Non morto Grande, legale malvagio

CA 12 Iniziativa +0 (10)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	18	+4 +4	DES	11	+0 +0	Cos	15	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAG	8	-1 -1	CAR	5	-3 -3

Vulnerabilità contundente

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue capisce l'Abissale ma non lo parla

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 15 (2d10 + 4) danni contundenti.

Traffiggere. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e lo scheletro si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Segugio infernale

Segugio infernale

Immondo Medio, legale malvagio

CA 15 Iniziativa +1 (11)

PF 58 (9d8 + 18)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	12	+1 +1	Cos	14	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAG	13	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Abilità Percezione +5

Immunità fuoco

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue capisce l'Infernale ma non lo parla

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il segugio dispone di vantaggio nel tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del segugio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. Il segugio effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio di fuoco (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 12, tutte le creature in un cono di 4,5 metri. **Fallimento:** 17 (5d6) danni da fuoco. **Succeso:** danni dimezzati.

Sfingi

Sfinge della meraviglia

Celestiale Minuscolo, legale buono

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 24 (7d4 + 7)

Velocità 6 m, volo 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	6	-2 -2	DES	17	+3 +3	COS	13	+1 +1
INT	15	+2 +2	SAG	12	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Abilità Arcano +4, Religione +4, Furtività +5

Resistenze necrotico, psichico, radioso

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 18 m

Lingue Celestiale, Comune

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Resistenza alla magia. La sfinge dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d4 + 3) danni taglienti più 7 (2d6) danni radiosi.

Reazioni

Impeto di ingegno (2 al giorno). Attivazione: la sfinge o un'altra creatura entro 9 metri effettua una prova di caratteristica o un tiro salvezza. **Esito:** la sfinge aggiunge 2 al risultato del tiro.

Sfinge della conoscenza

Celestiale Grande, legale neutrale

CA 17 Iniziativa +10 (20)

PF 170 (20d10 + 60)

Velocità 12 m, volo 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	COS	16	+3 +3
INT	18	+4 +4	SAG	18	+4 +4	CAR	18	+4 +4

Abilità Arcano +12, Percezione +8, Religione +12, Storia +12

Resistenze necrotico, radioso

Immunità psichico; affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 18; vista pura 36 m

Lingue Celestiale, Comune

GS 11 (PE 7.200, o 8.400 nella tana; BC +4)

Tratti

Imperscrutabile. Nessuna magia può consentire di osservare la sfinge da lontano o individuarne i pensieri senza il suo permesso. Le prove di Saggezza (Intuizione) effettuate per accertare le sue intenzioni o la sua sincerità subiscono svantaggio.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se la sfinge fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. La sfinge effettua tre attacchi Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 1,5 m.
Colpito: 14 (3d6 + 4) danni taglienti.

Incantesimi. La sfinge lancia uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 16):

1/giorno ciascuno: conoscenza delle leggende, dissolvi magie, linguaggi, localizza oggetto, rimuovi maledizione, spostamento planare

A volontà: identificare, illusione minore, individuazione del magico, mano magica, prestidigitazione

Ruggito spezza-mente (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 16, tutti i nemici in un'emanazione di 90 metri di cui la sfinge è il punto di origine. **Fallimento:** 35 (10d6) danni psichici, e il bersaglio è incapacitato fino all'inizio del turno successivo della sfinge.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, la sfinge può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. La sfinge recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Agguato arcano. La sfinge può teletrasportarsi fino a 9 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere, effettuando un attacco Artiglio.

Peso degli anni. Tiro salvezza su Costituzione: CD 16, una creatura che la sfinge è in grado di vedere entro 36 metri. **Fallimento:** il bersaglio ottiene 1 livello di indebolimento. Finché il bersaglio ha uno o più livelli di indebolimento, apparirà più vecchio di 3d10 anni.

Fallimento o successo: la sfinge non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Sfinge del valore

Celestiale Grande, legale neutrale

CA 17 **Iniziativa** +12 (22)

PF 199 (19d10 + 95)

Velocità 12 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 22	+6	+6	DES 10	+0	+6	Cos 20	+5	+11
INT 16	+3	+9	SAG 23	+6	+12	CAR 18	+4	+4

Abilità Arcano +9, Percezione +12, Religione +15

Resistenze necrotico, radioso

Immunità psichico; affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 22; vista pura 36 m

Lingue Celestiale, Comune

GS 17 (PE 18.000, o 20.000 nella tana; BC +6)

Tratti

Imperscrutabile. Nessuna magia può consentire di osservare la sfinge da lontano o individuarne i pensieri senza il suo permesso. Le prove di Saggezza (Intuizione) effettuate per accertare le sue intenzioni o la sua sincerità subiscono svantaggio.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se la sfinge fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. La sfinge effettua due attacchi Artiglio e utilizza Ruggito.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +12, portata 1,5 m. Colpito: 20 (4d6 + 6) danni taglienti.

Incantesimi. La sfinge lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 20):

1/giorno ciascuno: banchetto degli eroi, dissolvi magie, individuazione del magico, ristorare superiore, zona di verità

A volontà: Individuazione del bene e del male, taumaturgia

Primo ruggito. Tiro salvezza su Saggezza: CD 20, tutti i nemici in un'emanazione di 150 metri di cui la sfinge è il punto di origine. *Fallimento:* il bersaglio è spaventato per 1 minuto.

Ruggito (3/giorno). La sfinge emette un ruggito magico. Ogni suo ruggito sortisce un effetto diverso come descritto sotto (la sequenza si ripristina dopo aver completato un riposo lungo):

Secondo ruggito. Tiro salvezza su Saggezza: CD 20, tutti i nemici in un'emanazione di 150 metri di cui la sfinge è il punto di origine. *Fallimento:* il bersaglio

è paralizzato e ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce. Dopo 1 minuto, il tiro viene superato automaticamente.

Terzo ruggito. Tiro salvezza su Costituzione: CD 20, tutti i nemici in un'emanazione di 150 metri di cui la sfinge è il punto di origine. *Fallimento:* 44 (8d10) danni da tuono, e il bersaglio cade a terra prono. *Successo:* danni dimezzati.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, la sfinge può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. La sfinge recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Agguato arcano. La sfinge può teletrasportarsi fino a 9 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere, effettuando un attacco Artiglio.

Peso degli anni. Tiro salvezza su Costituzione: CD 16, una creatura che la sfinge è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* il bersaglio ottiene 1 livello di indebolimento. Finché il bersaglio ha uno o più livelli di indebolimento, apparirà più vecchio di 3d10 anni. *Fallimento o successo:* la sfinge non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Solar

Solar

Celestiale Grande (angelo), legale buono

CA 21 **Iniziativa** +20 (30)

PF 297 (22d10 + 176)

Velocità 15 m, volo 45 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR 26	+8	+8	DES 22	+6	+6	Cos 26	+8	+8
INT 25	+7	+7	SAG 25	+7	+7	CAR 30	+10	+10

Abilità Percezione +14

Immunità radioso, veleno; affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 24; vista pura 36 m

Lingue tutte; telepatia 36 m

GS 21 (PE 33.000; BC +7)

Tratti

Consapevolezza divina. Il solar sa riconoscere le menzogne.

Resistenza alla magia. Il solar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza leggendaria (4/giorno). Se il solar fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Ristoro glorioso. Se il solar muore al di fuori di Monte Celestia, il suo corpo scompare e ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte a Monte Celestia.

Azioni

Multiattacco. Il solar effettua due attacchi Spada volante. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Arco assassino.

Spada volante. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +15, portata 3 m o gittata 36 m. *Colpito:* 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 36 (8d8) danni radiosi. *Colpito o mancato:* la spada torna magicamente nella mano del solar o fluttua entro 1,5 metri dal solar subito dopo un attacco a distanza.

Arco assassino. Tiro salvezza su Destrezza: CD 21, una creatura che il solar è in grado di vedere entro 180 metri. *Fallimento:* se la creatura possiede 100 punti ferita o meno, muore. Altrimenti, subisce 24 (4d8 + 6) danni perforanti più 36 (8d8) danni radiosi.

Incantesimi. Il solar lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 25):

1/giorno ciascuno: *comunione, controllare tempo atmosferico, dissolvi il bene e il male, resurrezione*
A volontà: *individuazione del bene e del male*

Azioni bonus

Aiuto divino (3/giorno). Il solar lancia cura ferite (di 2° livello), rimuovi maledizione o ristorare inferiore, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3. Subito dopo il turno di un'altra creatura, il solar può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il solar recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Sguardo accecante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 25, una creatura che il solar è in grado di vedere entro 36 metri. *Fallimento:* il bersaglio è accecato per 1 minuto. *Fallimento o successo:* il solar non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Teletrasporto radioso. Il solar si teletrasporta fino a un massimo di 18 metri in uno spazio libero che è in grado di vedere. Tiro salvezza su Destrezza: CD 25, tutte le creature in un'emanazione di 3 metri di cui il solar è il punto di origine nel suo spazio di destinazione. *Fallimento:* 11 (2d10) danni radiosi. *Successo:* danni dimezzati.

Spettro

Spettro

Non morto Medio, caotico malvagio

CA 12 **Iniziativa +2 (12)**
PF 22 (5d8)
Velocità 9 m, volo 15 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	I	-5 -5	DES	I4	+2 +2	COS	II	+0 +0
INT	IO	+0 +0	SAG	IO	+0 +0	CAR	II	+0 +0

Resistenze acido, contundente, freddo, fulmine, fuoco, perforante, tagliente, tuono

Immunità necrotico, veleno; affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune più un'altra lingua ma non le parla

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Movimento incorporato. Lo spettro può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Se termina il suo turno all'interno di un oggetto, subisce 5 (1d10) danni da forza.

Sensibilità al sole. Finché è esposto alla luce del sole, lo spettro subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire.

Azioni

Risucchio di vita. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m *Colpito:* 7 (2d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, i suoi punti ferita massimi sono ridotti di una quantità pari ai danni subiti.

Spia

Spia

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale

CA 12 **Iniziativa +4 (14)**

PF 27 (6d8)

Velocità 9 m, scalata 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	IO	+0 +0	DES	I5	+2 +2	COS	IO	+0 +0
INT	I2	+1 +1	SAG	I4	+2 +2	CAR	I6	+3 +3

Abilità Furtività +6, Indagare +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +6, Rapidità di Mano +4

Attrezzatura arnesi da scasso, balestra a mano, spada corta

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Spada corta. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Balestra a mano. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 9/36 m. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Azioni bonus

Azione scaltra. La spia effettua l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Spiritello

Spiritello

Folletto Minuscolo, neutrale buono

CA 15 Iniziativa +4 (14)

PF 10 (4d4)

Velocità 3 m, volo 12 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	3	-4	-4	DES	18	+4	+4	COS	10	+0	+0						
INT	14	+2	+2	SAG	13	+1	+1	CAR	11	+0	+0						

Abilità Furtività +8, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Comune, Elfico, Silvano

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Ago da battaglia. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m *Colpito:* 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

Arco ammaliente. Tiro per colpire a distanza: +6, portata 12/48 m *Colpito:* 1 danno perforante e il bersaglio è affascinato fino all'inizio del turno successivo dello spiritello.

Invisibilità. Lo spiritello può lanciare *invisibilità* su di sé senza bisogno di componenti per incantesimi e utilizzando il Carisma come caratteristica da incantatore.

Vista del cuore. Tiro salvezza su Carisma: CD 10, una creatura entro 1,5 metri che lo spiritello è in grado di vedere (celestiali, immondi e non morti falliscono in automatico la prova). *Fallimento:* lo spiritello conosce le emozioni e l'allineamento del bersaglio.

Succube

Succube

Immondo Medio, neutrale malvagio

CA 15 Iniziativa +3 (13)

PF 71 (13d8 + 13)

Velocità 9 m, volo 18 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	8	-1	-1	DES	17	+3	+3	COS	13	+1	+1						
INT	15	+2	+2	SAG	12	+1	+1	CAR	20	+5	+5						

Abilità Furtività +7, Inganno +9, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +9

Resistenze freddo, fuoco, psichico, veleno

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue Abissale, Comune, Infernale; telepatia 18 m

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Forma incubo. Quando la succube termina un riposo lungo, può trasformarsi in un **incubo**, utilizzando la relativa scheda delle statistiche al posto di questa.

Azioni

Multiattacco. La succube effettua un attacco Tocco immondo e utilizza Fascino o Bacio prosciugante.

Tocco immondo. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni psichici.

Bacio prosciugante. Tiro salvezza su Costituzione: CD 15, una creatura affascinata dalla succube entro 1,5 metri. *Fallimento:* 13 (3d8) danni psichici. *Successo:* danni dimezzati. *Fallimento o successo:* i punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti.

Fascino. La succube lancia *dominare persone* (di 8° livello), senza bisogno di componenti e utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 15).

Azioni bonus

Mutaforma. La succube si trasforma in un umanoide di taglia Media o Piccola, oppure ritorna alla sua vera forma. Le sue statistiche di gioco sono le stesse in ogni forma, a eccezione della velocità di volo disponibile solo nella sua vera forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Tarrasque

Tarrasque

Mostruosità Mastodontica (titano), senza allineamento

CA 25 Iniziativa +18 (28)

PF 697 (34d20 + 340)

Velocità 18 m, scalata 18 m, scavo 12 m

MOD			SALV			MOD			SALV			MOD			SALV		
FOR	30	+10	+10	DES	11	+0	+9	COS	30	+10	+10						
INT	3	-4	+5	SAG	11	+0	+9	CAR	11	+0	+9						

Abilità Percezione +9

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità fuoco, veleno; affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 19; vista cieca 36 m

Lingue nessuna

GS 30 (PE 155.000; BC +9)

Tratti

Carapace riflettente. Se il tarrasque è bersagliato da un incantesimo *dardo incantato* o un incantesimo che richiede un tiro per colpire a distanza, tira 1d6. Con un risultato di 1–5, il tarrasque non subisce alcun effetto. Con un risultato di 6, il tarrasque non subisce

alcun effetto e riflette l'incantesimo contro l'incantatore, rendendolo il suo bersaglio.

Mostro da assedio. Il tarrasque infligge danni doppi a oggetti e strutture.

Resistenza alla magia. Il tarrasque dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza leggendaria (6/giorno). Se il tarrasque fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. Il tarrasque effettua un attacco Morso e altri tre attacchi, usando Artiglio o Coda in qualsiasi combinazione.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +19, portata 4,5 m. Colpito: 28 (4d8 + 10) danni taglianti.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +19, portata 9 m. Colpito: 23 (3d8 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, cade a terra prono.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +19, portata 4,5 m. Colpito: 36 (4d12 + 10) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (CD 20 per sfuggire). Finché la presa perdura, il bersaglio è trattenuto e non può teletrasportarsi.

Ruggito tonante (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 27, ogni creatura e oggetto che non sia indossato o trasportato in un cono di 45 metri. Fallimento: 78 (12d12) danni da tuono, e il bersaglio è assordato e spaventato fino al termine del proprio turno successivo. Successo: danni dimezzati.

Azioni bonus

Inghiottire. Tiro salvezza su Forza: CD 27, una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dal tarrasque (può inghiottire fino a sei creature per volta). Fallimento: il bersaglio viene inghiottito e non è più afferrato. Una creatura inghiottita è accecata e trattenuta e non può teletrasportarsi, ha copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori del tarrasque e subisce 56 (16d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del tarrasque.

Se il tarrasque subisce 60 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, ognuna delle quali cade a terra prona in uno spazio entro 3 metri dal tarrasque. Se il tarrasque muore, qualsiasi creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 6 metri di movimento, uscendo prona.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3. Subito dopo il turno di un'altra creatura, il tarrasque può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il tarrasque recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Assalto brutale. Il tarrasque si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco Artiglio e un attacco Coda.

Movimento sismico. Il tarrasque si muove fino alla sua velocità massima. Alla fine di questo movimento, crea un'onda d'urto istantanea in un'emanazione di 18 metri di cui il tarrasque è il punto di origine. Le creature in quell'area perdono la concentrazione e, se sono di taglia Media o inferiore, cadono a terra prona. Il tarrasque non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Testuggine dragona

Testuggine dragona

Drago Mastodontico, neutrale

CA 20 Iniziativa +6 (16)

PF 356 (23d20 + 115)

Velocità 6 m, nuoto 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	25	+7 +7	DES	10	+0 +0	Cos	20	+5 +11
INT	10	+0 +0	SAG	12	+1 +7	CAR	12	+1 +1

Resistenze fuoco

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 36 m

Lingue Draconico, Primordiale (Aquan)

GS 17 (PE 18.000; BC +6)

Tratti

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. La testuggine dragona effettua tre attacchi Morso. Può sostituire un attacco con un attacco Coda.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +13, portata 4,5 m. Colpito: 18 (2d10 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, cade a terra prono.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +13, portata 4,5 m. Colpito: 23 (3d10 + 7) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco. Trovarsi sott'acqua non conferisce alcuna resistenza contro questi danni da fuoco.

Soffio di vapore (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 19, tutte le creature in un cono di 18 metri. Fallimento: 56 (16d6) danni da fuoco. Successo: danni dimezzati. Fallimento o successo: trovarsi sott'acqua non conferisce alcuna resistenza contro questi danni da fuoco.

Tigre mannara

Tigre mannara

Mostruosità Media o Piccola (licantropo), neutrale

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 120 (16d8 + 48)

Velocità 9 m, 12 m (solo in forma di tigre)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	15	+2 +2	COS	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Attrezzatura arco lungo

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue Comune (non può parlare in forma di tigre)

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. La tigre mannara effettua due attacchi, usando Graffio o Arco lungo in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un attacco Morso.

Graffio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Morso (solo in forma di tigre o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, subisce il seguente effetto. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 13. *Fallimento:* il bersaglio è maledetto. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita, diventa una **tigre mannara** sotto il controllo del GM e ha 10 punti ferita. *Successo:* il bersaglio è immune alla maledizione della tigre mannara per 24 ore.

Arco lungo (solo in forma umanoide o ibrida). Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 45/180 m. Colpito: 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Azioni bonus

Movimento predatorio (solo in forma di tigre o ibrida). La tigre mannara si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità. Alla fine di questo movimento, può effettuare l'azione di Nascondersi.

Mutaforma. La tigre mannara si trasforma in un ibrido umanoide-tigre di taglia Grande o in una tigre di taglia Grande, altrimenti torna alla sua forma originale di umanoide. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Topo mannaro

Topo mannaro

Mostruosità Media o Piccola (licantropo), legale malvagio

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 60 (11d8 + 11)

Velocità 9 m, scalata 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	10	+0 +0	DES	16	+3 +3	COS	12	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAG	10	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Abilità Furtività +5, Percezione +4

Attrezzatura balestra a mano

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Comune (non può parlare in forma di topo)

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il topo mannaro effettua due attacchi, usando Graffio o Balestra a mano in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un attacco Morso.

Graffio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso (solo in forma di topo o ibrida). Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m Colpito: 8 (2d4 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, subisce il seguente effetto. *Tiro salvezza su Costituzione:* CD 11. *Fallimento:* il bersaglio è maledetto. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita, diventa un **topo mannaro** sotto il controllo del GM e ha 10 punti ferita. *Successo:* il bersaglio è immune alla maledizione del topo mannaro per 24 ore.

Balestra a mano (solo in forma umanoide o ibrida). Tiro per colpire a distanza: +5, portata 9/36 m. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Azioni bonus

Mutaforma. Il topo mannaro si trasforma in un ibrido umanoide-topo di taglia Media o in un topo di taglia Piccola, altrimenti torna alla sua forma originale di umanoide. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato.

Treant

Treant

Vegetale Enorme, caotico buono

CA 16 Iniziativa +3 (13)

PF 138 (12d12 + 60)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 23	+6	+6	DES 8	-1	-1	Cos 21	+5	+5
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CAR 12	+1	+1

Vulnerabilità fuoco

Resistenze contundente, perforante

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Comune, Druidico, Elfico, Silvano

GS 9 (PE 5.000; BC +4)

Tratti

Mostro da assedio. Il treant infligge danni doppi a oggetti e strutture.

Azioni

Multiattacco. Il treant effettua due attacchi Schianto.

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 1,5 m. *Colpito:* 16 (3d6 + 6) danni contundenti.

Proiettili di corteccia. Tiro per colpire a distanza: +10, gittata 54 m. *Colpito:* 28 (4d10 + 6) danni perforanti.

Animare alberi (1/giorno). Il treant anima magicamente fino a due alberi nel suo campo visivo in un raggio di 18 metri. Gli alberi usano la scheda delle statistiche del **treant**, fatta eccezione per i punteggi di Intelligenza e Carisma pari a 1; inoltre, non possono parlare e non possiedono quest'azione. L'albero svolge il suo turno subito dopo il treant, condivide lo stesso punteggio di iniziativa e gli obbedisce. Un albero resta animato per 1 giorno o fino alla morte, finché non muore il treant o finché non si trova a più di 36 metri da esso. Dopodiché, qualora possibile, l'albero mette radici.

Troll

Troll

Gigante Grande, caotico malvagio

CA 15 **Iniziativa** +1 (11)

PF 94 (9d10 + 45)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 18	+4	+4	DES 13	+1	+1	Cos 20	+5	+5
INT 7	-2	-2	SAG 9	-1	-1	CAR 7	-2	-2

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue Gigante

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Arti abominevoli (4/giorno). Se il troll termina qualsiasi turno sanguinante e subisce più di 15 danni taglienti durante tale turno, uno dei suoi arti viene reciso, cade nello spazio del troll e diventa un **arto di troll**. L'arto svolge il suo turno subito dopo quello del troll. Il troll ha 1 livello di indebolimento per ogni arto mancante

e fa ricrescere gli arti la prossima volta che recupera punti ferita.

Rigenerazione. Il troll recupera 15 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se il troll subisce danni da acido o fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del suo turno successivo. Il troll muore solo se inizia il turno con 0 punti ferita e non si rigenera.

Azioni

Multiattacco. Il troll effettua tre attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Azioni bonus

Carica. Il troll si muove fino a metà della sua velocità in linea retta verso un nemico che è in grado di vedere.

Arto di troll

Gigante Piccolo, caotico malvagio

CA 13 **Iniziativa** +1 (11)

PF 14 (4d6)

Velocità 6 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 18	+4	+4	DES 12	+1	+1	Cos 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CAR 1	-5	-5

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Generare troll. Stranamente, l'arto possiede gli stessi sensi di un troll integro. Se non viene distrutto entro 24 ore, tira 1d12. Con un risultato di 12, l'arto diventa un **troll**, altrimenti avvizzisce e si decompone.

Rigenerazione. L'arto recupera 5 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se l'arto subisce danni da acido o fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del suo turno successivo. L'arto muore solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non si rigenera.

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

Uccello stigeo

Uccello stigeo

Mostruosità Minuscola, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 5 (2d4)

Velocità 3 m, volo 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	4	-3	-3	DES	16	+3	+3	COS	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	8	-1	-1	CAR	6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Proboscide. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni perforanti, e l'uccello stigeo si avvinghia al bersaglio. Finché l'uccello stigeo è attaccato in questo modo non può effettuare attacchi Proboscide, e il bersaglio subisce 5 (2d4) danni necrotici all'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo.

L'uccello stigeo può staccarsi da solo utilizzando 1,5 metri del suo movimento. Il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri da esso può staccare l'uccello stigeo con un'azione.

Unicorno

Unicorno

Celestiale Grande, legale buono

CA 12 **Iniziativa** +8 (18)

PF 97 (13d10 + 26)

Velocità 15 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	18	+4	+4	DES	14	+2	+2	COS	15	+2	+2
INT	11	+0	+0	SAG	17	+3	+3	CAR	16	+3	+3

Immunità veleno; affascinato, avvelenato, paralizzato

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue Celestiale, Elfico, Silvano; telepatia 36 m

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Resistenza alla magia. L'unicorno dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza leggendaria (3/giorno). Se l'unicorno fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco. L'unicorno effettua un attacco Zoccoli e un attacco Corno radioso.

Corno radioso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 9 (1d10 + 4) danni radiosi.

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Incantesimi. L'unicorno lancia uno dei seguenti incantesimi senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 14):

1/giorno ciascuno: *Calmare emozioni, dissolvi il bene e il male, intralciare, parola del ritiro, passare senza tracce*

A volontà: *Artificio druidico, individuazione del bene e del male*

Azioni bonus

Benedizione dell'unicorno (3/giorno). L'unicorno tocca un'altra creatura col suo corno e lancia *cura ferite* o *ristorare inferiore* su di essa, utilizzando la stessa caratteristica da incantatore di Incantesimi.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3. Subito dopo il turno di un'altra creatura, l'unicorno può consumare un utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. L'unicorno recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Incornata in carica. L'unicorno si muove fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità, ed effettua un attacco Corno radioso.

Scudo luccicante. L'unicorno prende di mira se stesso o una creatura che è in grado di vedere entro 18 metri da sé. Il bersaglio ottiene 10 (3d6) punti ferita temporanei, e la sua CA aumenta di 2 fino al termine del turno successivo dell'unicorno. L'unicorno non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Vampiri

Famiglio del vampiro

Umanoide Medio o Piccolo, neutrale malvagio

CA 15 **Iniziativa** +5 (15)

PF 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m, scalata 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	17	+3	+3	DES	16	+3	+5	COS	15	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAG	10	+0	+2	CAR	14	+2	+2

Abilità Furtività +7, Percezione +4, Persuasione +4

Resistenze necrotico

Immunità affascinato (tranne che dal suo padrone vampiro)

Attrezzatura pugnali (10)

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Connessione vampirica. Finché il famiglio e il suo padrone vampiro si trovano sullo stesso piano di esistenza, il vampiro può comunicare con il famiglio telepaticamente ed è in grado di percepire attraverso i sensi del famiglio.

Azioni

Multiattacco. Il famiglio effettua due attacchi Pugnale ombroso.

Pugnale ombroso. Tiro per colpire in mischia o a distanza: +5, portata 1,5 m o gittata 6/18 m **Colpito:** 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (3d4) danni necrotici. Se il bersaglio viene ridotto a 0 punti ferita da questo attacco, diventa stabile ma è avvelenato per 1 ora. Finché è avvelenato, il bersaglio è anche paralizzato.

Azioni bonus

Agilità immortale. Il famiglio effettua l'azione di Disimpegno o Scatto.

Progenie vampirica

Non morto Medio o Piccolo, neutrale malvagio

CA 16 **Iniziativa** +3 (13)

PF 90 (12d8 + 36)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 16	+3	+3	DES 16	+3	+6	Cos 16	+3	+3
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+3	CAR 12	+1	+1

Abilità Furtività +6, Percezione +3

Resistenze necrotico

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Acqua corrente. Il vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo turno nell'acqua corrente.

Debolezze dei vampiri. Il vampiro ha le seguenti debolezze:

Luce del sole. Il vampiro subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce del sole. Finché è esposto alla luce del sole, subisce svantaggio a tiri per colpire e prove di caratteristica.

Movimenti del ragno. Il vampiro può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Paletto nel cuore. Il vampiro viene distrutto se un'arma che infligge danni perforanti gli viene conficcata nel cuore mentre è incapacitato.

Proibizione. Il vampiro non può entrare in casa di qualcuno se non viene invitato da chi vi risiede.

Azioni

Multiattacco. Il vampiro effettua due attacchi Artiglio e usa Morso.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) da uno dei due artigli.

Morso. Tiro salvezza su Costituzione: CD 14, una creatura entro 1,5 metri che sia consenziente, afferrata, incapacitata o trattenuta. **Fallimento:** 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici. I punti ferita

massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni necrotici subiti, e il vampiro recupera punti ferita pari a quell'ammontare.

Azioni bonus

Agilità immortale. Il vampiro effettua l'azione di Disimpegno o Scatto.

Vampiro

Non morto Medio o Piccolo, legale malvagio

CA 16 **Iniziativa** +14 (24)

PF 195 (23d8 + 92)

Velocità 12 m, scalata 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 18	+4	+4	DES 18	+4	+9	Cos 18	+4	+9
INT 17	+3	+3	SAG 15	+2	+7	CAR 18	+4	+9

Abilità Furtività +9, Percezione +7

Resistenze necrotico

Sensi Percezione passiva 17; scurovisione 36 m

Lingue Comune più altre due lingue

GS 13 (PE 10.000, o 11.500 nella tana; BC +5)

Tratti

Acqua corrente. Il vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo turno nell'acqua corrente.

Debolezze dei vampiri. Il vampiro ha le seguenti debolezze:

Fuga nebbiosa. Se il vampiro scende a 0 punti ferita al di fuori del suo luogo di riposo, usa Mutaforma per trasformarsi in nebbia (nessuna azione richiesta). Se non può usare Mutaforma, viene distrutto.

Finché ha 0 punti ferita in forma nebbiosa, non può tornare alla forma di vampiro e deve raggiungere il suo luogo di riposo entro 2 ore, altrimenti viene distrutto. Una volta raggiunto il luogo di riposo, torna alla forma di vampiro ed è paralizzato finché non recupera un qualsiasi numero di punti ferita; recupera 1 punto ferita una volta trascorsa 1 ora in questo stato.

Luce del sole. Il vampiro subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce del sole. Finché è esposto alla luce del sole, subisce svantaggio a tiri per colpire e prove di caratteristica.

Movimenti del ragno. Il vampiro può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Paletto nel cuore. Se un'arma che infligge danni perforanti gli viene conficcata nel cuore mentre è incapacitato nel suo luogo di riposo, il vampiro è paralizzato finché non viene rimossa l'arma.

Proibizione. Il vampiro non può entrare in casa di qualcuno se non viene invitato da chi vi risiede.

Resistenza leggendaria (3/giorno o 4/giorno nella tana). Se il vampiro fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo comunque.

Azioni

Multiattacco (solo in forma di vampiro). Il vampiro effettua due attacchi Colpo tombale e usa Morso.

Colpo tombale (solo in forma di vampiro). Tiro per colpire in mischia: +9, portata 1,5 m. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire) da una delle due mani.

Morso (solo in forma di pipistrello o vampiro). Tiro salvezza su Costituzione: CD 17, una creatura entro 1,5 metri che sia consenziente, afferrata, incapacitata o trattenuta. Fallimento: 6 (1d4 + 4) danni perforanti più 13 (3d8) danni necrotici. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni necrotici subiti, e il vampiro recupera punti ferita pari a quell'ammontare. Un umanoide ridotto a 0 punti ferita da questi danni e poi sepolto, risorge al tramonto seguente in forma di **progenie vampirica** controllata dal vampiro.

Azioni bonus

Fascino (ricarica 5-6). Il vampiro lancia *charme su persone*, senza bisogno di componenti e utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17), con una durata di 24 ore. Il bersaglio affascinato si presta di suo spontanea volontà a Morso del vampiro; i danni subiti non pongono fine all'incantesimo. Al termine dell'incantesimo, il bersaglio non sa di essere stato affascinato dal vampiro.

Mutaforma. Se il vampiro non è alla luce del sole o in acqua corrente, si trasforma in un pipistrello di taglia Minuscola (velocità 1,5 metri, volo 9 metri) o una nube di nebbia di taglia Media (velocità 1,5 metri, volo 6 metri [fluttuare]), oppure torna alla forma di vampiro. Qualsiasi cosa indossi, si trasforma insieme a lui.

Finché è in forma di pipistrello, il vampiro non può parlare. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia e della velocità, non cambiano.

Finché è in forma di nebbia, il vampiro non può effettuare alcuna azione, né parlare o manipolare oggetti. Non ha peso e può entrare nello spazio di un nemico e fermarvi. Inoltre, se l'aria può passare attraverso uno spazio, anche la nebbia può farlo, ma non può attraversare l'acqua. È resistente a tutti i danni, eccetto quelli subiti dalla luce del sole.

Azioni leggendarie

Utilizzi di azioni leggendarie: 3 (4 nella tana). Subito dopo il turno di un'altra creatura, il vampiro può consumare un'utilizzo per effettuare una delle seguenti azioni. Il vampiro recupera tutti gli utilizzi consumati all'inizio di ogni suo turno.

Colpo immortale. Il vampiro si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Colpo tombale.

Incantare. Il vampiro lancia *comando* senza bisogno di componenti, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 17). Il vampiro non può ripetere quest'azione fino all'inizio del proprio turno successivo.

Vegetali risvegliati

Albero risvegliato

Vegetale Enorme, neutrale

CA 13 Iniziativa -2 (8)

PF 59 (7d12 + 14)

Velocità 6 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	19	+4	+4	DES	6	-2	-2	COS	15	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAG	10	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Vulnerabilità fuoco

Resistenze contundente, perforante

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. Colpito: 14 (3d6 + 4) danni contundenti.

Cespuglio risvegliato

Vegetale Piccolo, neutrale

CA 9 Iniziativa -1 (9)

PF 10 (3d6)

Velocità 6 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	3	-4	-4	DES	8	-1	-1	COS	11	+0	+0
INT	10	+0	+0	SAG	10	+0	+0	CAR	6	-2	-2

Vulnerabilità fuoco

Resistenze perforante

Sensi Percezione passiva 10

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Graffiare. Tiro per colpire in mischia: +1, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno tagliente.

Verme purpureo

Verme purpureo

Mostruosità Mastodontica, senza allineamento

CA 18 Iniziativa +3 (13)

PF 247 (15d20 + 90)

Velocità 15 m, scavo 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	28	+9 +9	DES	7	-2 -2	COS	22	+6 +11
INT	1	-5 -5	SAG	8	-1 +4	CAR	4	-3 -3

Sensi Percezione passiva 9; percezione tellurica 18 m, vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 15 (PE 13.000; BC +5)

Tratti

Scavatore di tunnel. Il verme può scavare attraverso la roccia solida a metà della sua velocità di scavo, formando un tunnel del diametro di 3 metri.

Azioni

Multiattacco. Il verme effettua un attacco Morso e un attacco Pungiglione caudale.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. Colpito: 22 (3d8 + 9) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 19 per sfuggire), ed è trattenuto finché la presa perdura.

Pungiglione caudale. Tiro per colpire in mischia: +14, portata 3 m. Colpito: 16 (2d6 + 9) danni perforanti più 35 (10d6) danni da veleno.

Azioni bonus

Inghiottire. Tiro salvezza su Forza: CD 19, una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dal verme (può inghiottire fino a tre creature alla volta). *Fallimento:* il bersaglio viene inghiottito dal verme, e non è più afferrato. Una creatura inghiottita è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del verme, e subisce 17 (5d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del verme.

Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, ognuna delle quali cade a terra prona in uno spazio entro 1,5 metri dal verme. Se il verme muore, qualsiasi creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 6 metri di movimento, uscendo prona.

Viverna

Viverna

Drago Grande, senza allineamento

CA 14 Iniziativa +0 (10)

PF 127 (15d10 + 45)

Velocità 9 m, volo 24 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	10	+0 +0	COS	16	+3 +3
INT	5	-3 -3	SAG	12	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Abilità Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 36 m

Lingue nessuna

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. La viverna effettua un attacco Morso e un attacco Pungiglione.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Pungiglione. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 3 m. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti più 24 (7d6) danni da veleno, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo della viverna.

Vrock

Vrock

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

CA 15 Iniziativa +2 (12)

PF 152 (16d10 + 64)

Velocità 12 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	17	+3 +3	DES	15	+2 +5	COS	18	+4 +4
INT	8	-1 -1	SAG	13	+1 +4	CAR	8	-1 +2

Resistenze freddo, fulmine, fuoco

Immunità veleno; avvelenato

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 36 m

Lingue Abissale; telepatia 36 m

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Tratti

Resistenza alla magia. Il vrock dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ristoro demoniaco. Se il vrock muore al di fuori dell'Abisso, il suo corpo si dissolve diventando icore ed esso ne acquisisce uno nuovo all'istante, tornando in vita con tutti i suoi punti ferita da qualche parte nell'Abisso.

Azioni

Multiattacco. Il vrock effettua due attacchi Sbrandellare.

Sbrandellare. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Spore (ricarica 6). Tiro salvezza su Costituzione: CD 15, tutte le creature in un'emanazione di 6 metri di cui il vrock è il punto di origine. *Fallimento:* il bersaglio è avvelenato e ripete il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo e, se lo supera, l'effetto svanisce. Finché è avvelenato, il bersaglio subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno. L'effetto termina anticipatamente svuotandogli addosso un'ampolla di acqua santa.

Stridio stordente (1/giorno). Tiro salvezza su Costituzione: CD 15, tutte le creature in un'emanazione di 6 metri di cui il vrock è il punto di origine (i demoni superano automaticamente il tiro). *Fallimento:* 10 (3d6) danni da tuono, e il bersaglio è stordito fino al termine del turno successivo del vrock.

Wight

Wight

Non morto Medio, neutrale malvagio

CA 14 **Iniziativa** +4 (14)

PF 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	COS	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CAR	15	+2 +2

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Resistenze necrotico

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Attrezzatura armatura di cuoio borchiato

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue Comune più un'altra lingua

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Sensibilità al sole. Finché è esposto alla luce del sole, il wight subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire.

Azioni

Multiattacco. Il wight effettua due attacchi, usando Spada necrotica o Arco necrotico in qualsiasi combinazione. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Risucchio di vita.

Spada necrotica. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni taglienti più 4 (1d8) danni necrotici.

Arco necrotico. Tiro per colpire a distanza: +4, gittata 45/180 m. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 4 (1d8) danni necrotici.

Risucchio di vita. Tiro salvezza su Costituzione: CD 13, una creatura entro 1,5 metri. *Fallimento:* 6 (1d8 + 2) danni necrotici, e i punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti.

Un umanoide ucciso da questo attacco si anima 24 ore dopo come **zombi** sotto il controllo del wight, a meno che l'umanoide non sia riportato in vita o il suo corpo non venga distrutto. Il wight non può controllare più di dodici zombi simultaneamente.

Worg

Worg

Folletto Grande, neutrale malvagio

CA 13 **Iniziativa** +1 (11)

PF 26 (4d10 + 4)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	13	+1 +1	COS	13	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAG	11	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Abilità Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue Goblin, Worg

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il tiro per colpire successivo effettuato contro il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del worg dispone di vantaggio.

Wraith

Wraith

Non morto Medio o Piccolo, neutrale malvagio

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 67 (9d8 + 27)

Velocità 1,5 m, volo 18 m (fluttuare)

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	6	-2 -2	DES	16	+3 +3	COS	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	14	+2 +2	CAR	15	+2 +2

Resistenze acido, contundente, freddo, fuoco, perforante, tagliente

Immunità necrotico, veleno; affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue Comune più altre due lingue

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Movimento incorporeo. Il wraith può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Se termina il suo turno all'interno di un oggetto, subisce 5 (1d10) danni da forza.

Sensibilità al sole. Finché è esposto alla luce del sole, il wraith subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire.

Azioni

Risucchio di vita. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 21 (4d8 + 3) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, i suoi punti ferita massimi sono ridotti di una quantità pari ai danni subiti.

Creare spettro. Il wraith bersaglia il cadavere di un umanoide situato entro 3 metri da sé che non abbia perso la vita da più di 1 minuto. Lo spirito del bersaglio si anima come **spettro** nello spazio del suo cadavere o nello spazio libero più vicino. Lo spettro è sotto il controllo del wraith. Il wraith non può controllare più di sette spettri simultaneamente.

Xorn

Xorn

Elementale Medio, neutrale

CA 19 **Iniziativa** +0 (10)

PF 84 (8d8 + 48)

Velocità 6 m, scavo 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 17	+3	+3	DES 10	+0	+0	Cos 22	+6	+6
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CAR 11	+0	+0

Abilità Furtività +6, Percezione +6

Immunità veleno; avvelenato, paralizzato, pietrificato

Sensi Percezione passiva 16; percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Lingue Primordiale (Terran)

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Percezione dei tesori. Lo xorn può individuare la posizione di pietre e metalli preziosi entro 18 metri da sé.

Scivolare nella terra. Lo xorn può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate, senza disturbare il materiale attraverso cui si muove.

Azioni

Multiattacco. Lo xorn effettua un attacco Morso e tre attacchi Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 17 (4d6 + 3) danni perforanti.

Azioni bonus

Carica. Lo xorn si muove fino al massimo della sua velocità o velocità di scavo in linea retta verso un nemico che è in grado di percepire.

Zombi

Zombi

Non morto Medio, neutrale malvagio

CA 8 **Iniziativa** -2 (8)

PF 15 (2d8 + 6)

Velocità 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 13	+1	+1	DES 6	-2	-2	Cos 16	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 6	-2	+0	CAR 5	-3	-3

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 8; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune più un'altra lingua ma non le parla

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Tempra dei non morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso effettua un tiro salvezza su Costituzione (CD pari a 5 più i danni subiti), a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. In caso di successo, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. **Colpito:** 5 (1d8 + 1) danni contundenti.

Zombi ogre

Non morto Grande, neutrale malvagio

CA 8 **Iniziativa** -2 (8)

PF 85 (9d10 + 36)

Velocità 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 19	+4	+4	DES 6	-2	-2	Cos 18	+4	+4
INT 3	-4	-4	SAG 6	-2	+0	CAR 5	-3	-3

Immunità veleno; avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 8; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune e il Gigante ma non li parla

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Tempra dei non morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso effettua un tiro salvezza su Costituzione (CD pari a 5 più i danni subiti), a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. In caso di successo, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Schianto. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Animali

Alce

Bestia Grande, senza allineamento

CA 10 Iniziativa +0 (10)

PF 11 (2d10)

Velocità 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	16	+3 +3	DES	10	+0 +0	Cos	11	+0 +0
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CAR	6	-2 -2

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e l'alce si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni contundenti extra e cade a terra prono.

Alce gigante

Celestiale Enorme, neutrale buono

CA 14 Iniziativa +6 (16)

PF 42 (5d12 + 10)

Velocità 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	19	+4 +6	DES	18	+4 +6	Cos	14	+2 +2
INT	7	-2 -2	SAG	14	+2 +2	CAR	10	+0 +0

Abilità Percezione +4

Resistenze necrotico, radioso

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 27 m

Lingue Celestiale; capisce il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non li parla

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 5 (2d4) danni radiosi. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore e l'alce si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti extra e cade a terra prono.

Allosauro

Bestia Grande (dinosaurio), senza allineamento

CA 13 Iniziativa +1 (11)

PF 51 (6d10 + 18)

Velocità 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	19	+4 +4	DES	13	+1 +1	Cos	17	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Artigli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e l'allosauro si è mosso di 9 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio cade a terra prono e l'allosauro può effettuare un attacco Morso contro di esso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m.

Colpito: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Anchilosauro

Bestia Enorme (dinosaurio), senza allineamento

CA 15 Iniziativa +0 (10)

PF 68 (8d12 + 16)

Velocità 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	19	+4 +6	DES	11	+0 +0	Cos	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Sensi Percezione passiva 11

Lingue nessuna

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'anchilosauro effettua due attacchi Coda.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m.

Colpito: 9 (1d10 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, cade a terra prono.

Aquila

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 4 (1d6 + 1)

Velocità 3 m, volo 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	6	-2 -2	DES	15	+2 +2	Cos	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Speroni. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Aquila gigante

Celestiale Grande, neutrale buono

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 26 (4d10 + 4)

Velocità 3 m, volo 24 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	16	+3	+3		DES	17	+3	+3		Cos	13	+1	+1	
INT	8	-1	-1		SAG	14	+2	+2		CAR	10	+0	+0	

Abilità Percezione +6

Resistenze necrotico, radioso

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Celestiale; capisce il Comune e il Primordiale (Auran) ma non li parla

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m.
Colpito: 5 (1d4 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni radiosi.

Archelon

Bestia Enorme (dinosaurio), senza allineamento

CA 17 **Iniziativa** +3 (13)

PF 90 (12d12 + 12)

Velocità 6 m, nuoto 24 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	18	+4	+4		DES	16	+3	+3		Cos	13	+1	+1	
INT	4	-3	-3		SAG	14	+2	+2		CAR	6	-2	-2	

Abilità Furtività +5

Sensi Percezione passiva 12

Lingue nessuna

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Anfibio. L'archelon può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. L'archelon effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m.
Colpito: 14 (3d6 + 4) danni perforanti.

Avvoltoio

Bestia Media, senza allineamento

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 5 (1d8 + 1)

Velocità 3 m, volo 15 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	7	-2	-2		DES	10	+0	+0		Cos	13	+1	+1	
INT	2	-4	-4		SAG	12	+1	+1		CAR	4	-3	-3	

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. L'avvoltoio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Becco. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m.
Colpito: 2 (1d4) danni perforanti.

Avvoltoio gigante

Mostruosità Grande, neutrale malvagio

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 25 (3d10 + 9)

Velocità 3 m, volo 18 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	15	+2	+2		DES	10	+0	+0		Cos	16	+3	+3	
INT	6	-2	-2		SAG	12	+1	+1		CAR	7	-2	-2	

Abilità Percezione +3

Resistenze necrotico

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue capisce il Comune ma non lo parla

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. L'avvoltoio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Cavare. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 9 (2d6 + 2) danni perforanti, e il bersaglio è avvelenato fino al termine del proprio turno successivo.

Babbuino

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 3 (1d6)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD		SALV			MOD		SALV			MOD		SALV	
FOR	8	-1	-1		DES	14	+2	+2		Cos	11	+0	+0	
INT	4	-3	-3		SAG	12	+1	+1		CAR	6	-2	-2	

Sensi Percezione passiva 11

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il babbuino dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +1, portata 1,5 m
Colpito: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Banco di piranha

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 28 (8d8 - 8)

Velocità 1,5 m, nuoto 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 13	+1	+1	DES 16	+3	+3	COS 9	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CAR 2	-4	-4

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Respirare sott'acqua. Il banco può respirare soltanto sott'acqua.

Sciame. Il banco di pesci può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande per un piranha di taglia Minuscola. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Tiro per colpire in mischia: +5 (con vantaggio se il bersaglio non ha tutti i punti ferita), portata 1,5 m.
Colpito: 8 (2d4 + 3) danni perforanti, o 5 (1d4 + 3) danni perforanti se il banco è sanguinante.

Cammello

Bestia Grande, senza allineamento

CA 10 Iniziativa -1 (9)

PF 17 (2d10 + 6)

Velocità 15 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 15	+2	+2	DES 8	-1	-1	COS 17	+3	+5
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Capra

Bestia Media, senza allineamento

CA 10 Iniziativa +0 (10)

PF 4 (1d8)

Velocità 12 m, scalata 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 11	+0	+2	DES 10	+0	+0	COS 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno contundente, o 2 (1d4) danni contundenti se la capra si è mossa di 6 metri o più in linea retta verso il bersaglio subito prima del colpo.

Capra gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 19 (3d10 + 3)

Velocità 12 m, scalata 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 17	+3	+5	DES 13	+1	+1	COS 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e la capra si è mossa di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti extra e cade a terra prono.

Cavallo da galoppo

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 13 (2d10 + 2)

Velocità 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 16	+3	+3	DES 13	+1	+1	Cos 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CAR 7	-2	-2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

Cavallo da guerra

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 19 (3d10 + 3)

Velocità 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 18	+4	+4	DES 12	+1	+1	Cos 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+3	CAR 7	-2	-2

Sensi Percezione passiva 11

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m.
Colpito: 9 (2d4 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e il cavallo si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti extra e cade a terra prono.

Cavallo da tiro

Bestia Grande, senza allineamento

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 15 (2d10 + 4)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 18	+4	+4	DES 10	+0	+0	Cos 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CAR 7	-2	-2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m
Colpito: 6 (1d4 + 4) danni contundenti.

Cavalluccio marino

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +1 (11)

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 1,5 m, nuoto 6 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 1	-5	-5	DES 12	+1	+1	Cos 8	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CAR 2	-4	-4

Abilità Furtività +5, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue nessuna

GS 0 (PE 0; BC +2)

Tratti

Respirare sott'acqua. Il cavalluccio marino può respirare solo sott'acqua.

Azioni

Scatto acquatico. Finché è sott'acqua, il cavalluccio marino può muoversi fino alla sua velocità di nuoto massima senza provocare attacchi di opportunità.

Cavalluccio marino gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +1 (11)

PF 16 (3d10)

Velocità 1,5 m, nuoto 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 15	+2	+2	DES 12	+1	+1	Cos 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 5	-3	-3

Sensi Percezione passiva 11

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Respirare sott'acqua. Il cavalluccio marino può respirare solo sott'acqua.

Azioni

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 9 (2d6 + 2) danni contundenti, o 11 (2d8 + 2) danni contundenti se il cavalluccio marino si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso il bersaglio subito prima del colpo.

Azioni bonus

Scatto acquatico. Finché è sott'acqua, il cavalluccio marino può muoversi fino alla metà della sua velocità di nuoto senza provocare attacchi di opportunità.

Cinghiale

Bestia Media, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +0 (10)

PF 13 (2d8 + 4)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 13	+1	+1	DES 11	+0	+0	COS 14	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 9	-1	-1	CAR 5	-3	-3

Sensi Percezione passiva 9

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Furia sanguinante. Se il cinghiale è sanguinante, ha vantaggio ai tiri per colpire.

Azioni

Traffiggere. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore e il cinghiale si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Cinghiale gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +0 (10)

PF 42 (5d10 + 15)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 17	+3	+5	DES 10	+0	+0	COS 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 7	-2	-2	CAR 5	-3	-3

Sensi Percezione passiva 8

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Furia sanguinante. Il cinghiale dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia mentre è sanguinante.

Azioni

Traffiggere. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. **Colpito:** 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e il cinghiale si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Coccodrillo

Bestia Grande, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +0 (10)

PF 13 (2d10 + 2)

Velocità 6 m, nuoto 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 15	+2	+2	DES 10	+0	+0	COS 13	+1	+3
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Abilità Furtività +2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Apnea. Il coccodrillo può trattenere il respiro per 1 ora.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 12 per sfuggire). Mentre è afferrato, il bersaglio è anche trattenuto.

Coccodrillo gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** -1 (9)

PF 85 (9d12 + 27)

Velocità 9 m, nuoto 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 21	+5	+5	DES 9	-1	-1	COS 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 7	-2	-2

Abilità Furtività +5

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Apnea. Il coccodrillo può trattenere il respiro per 1 ora.

Azioni

Multiattacco. Il coccodrillo effettua un attacco Morso e un attacco Coda.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 3 m. **Colpito:** 18 (3d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 1,5 m. **Colpito:** 21 (3d10 + 5) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 15 per sfuggire). Mentre è afferrato, il bersaglio è trattenuto e non può essere bersagliato dalla Coda del coccodrillo.

Colonia di serpenti velenosi

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +4 (14)

PF 36 (8d8)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 8	-1	-1	DES 18	+4	+4	Cos 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 10	+0	+0	CAR 3	-4	-4

Resistenze contundente, perforante, tagliente
Immunità affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10; vista cieca 3 m
Lingue nessuna
GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Sciame. La colonia può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un serpente Minuscolo. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m. Colpito: 8 (1d4 + 4) danni perforanti, o 6 (1d8 + 4) danni perforanti se la colonia è sanguinante, più 10 (3d6) danni da veleno.

Colonia di topi

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 14 (4d8 - 4)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 9	-1	-1	DES 11	+0	+2	Cos 9	-1	-1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 3	-4	-4

Resistenze contundente, perforante, tagliente
Immunità affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 9 m
Lingue nessuna
GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Sciame. La colonia può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande per un topo Minuscolo. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. Colpito: 5 (2d4) danni perforanti, o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame è sanguinante.

Corvo

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 2 (1d4)

Velocità 3 m, volo 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 2	-4	-4	DES 14	+2	+2	Cos 10	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAG 13	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue nessuna
GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Imitare. Il corvo può imitare dei suoni semplici che ha sentito, come sussurri o cinguettii. Chi li ascolta può capire che si tratta di imitazioni superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

Azioni

Becco. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno perforante.

Daino

Bestia Media, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 4 (1d8)

Velocità 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 11	+0	+0	DES 16	+3	+3	Cos 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CAR 5	-3	-3

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m
Lingue nessuna
GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Agile. Il daino non provoca attacchi di opportunità quando esce dalla portata di un nemico.

Azioni

Sfondamento. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. Colpito: 2 (1d4) danni contundenti.

Elefante

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** -1 (9)

PF 76 (8d12 + 24)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 22	+6	+6	DES 9	-1	-1	Cos 17	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CAR 6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 10
Lingue nessuna
GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'elefante effettua due attacchi Trafiggere.

Traffigere. Tiro per colpire in mischia: +8, portata 1,5 m Colpito: 15 (2d8 + 6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore e l'elefante si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio cade a terra prono.

Azioni bonus

Calpestare. Tiro salvezza su Destrezza: CD 16, una creatura prona entro 1,5 metri. **Fallimento:** 17 (2d10 + 6) danni contundenti. **Successo:** danni dimezzati.

Faina

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 1 (1d4 – 1)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	3	-4 -4	DES	16	+3 +3	Cos	8	-1 -1
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	3	-4 -4

Abilità Acrobazia +5, Percezione +3, Furtività +5

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno perforante.

Faina gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 9 (2d8)

Velocità 12 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	11	+0 +0	DES	17	+3 +3	Cos	10	+0 +0
INT	4	-3 -3	SAG	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Abilità Acrobazia +5, Percezione +3, Furtività +5

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Falco

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 1 (1d4 – 1)

Velocità 3 m, volo 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	5	-3 -3	DES	16	+3 +3	Cos	8	-1 -1
INT	2	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CAR	6	-2 -2

Abilità Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Speroni. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno tagliente.

Falco di sangue

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 7 (2d6)

Velocità 3 m, volo 18 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	6	-2 -2	DES	14	+2 +2	Cos	10	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CAR	5	-3 -3

Abilità Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il falco dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Becco. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se il bersaglio è sanguinante.

Gatto

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 2 (1d4)

Velocità 12 m, scalata 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	3	-4 -4	DES	15	+2 +4	Cos	10	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Saltatore. La distanza dei salti del gatto è determinata dalla sua Destrezza piuttosto che dalla Forza.

Azioni

Graffio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 1 danno tagliente.

Gorilla

Bestia Media, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa +2 (12)**

PF 19 (3d8 + 6)

Velocità 9 m, scalata 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	14	+2 +2	Cos	14	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Atletica +5, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il gorilla effettua due attacchi Pugno.

Pugno. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

Roccia (ricarica 6). Tiro per colpire a distanza: +5, portata 7,5/15 m
Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Gorilla gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa +5 (15)**

PF 168 (16d12 + 64)

Velocità 12 m, scalata 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	23	+6 +6	DES	14	+2 +2	Cos	18	+4 +4
INT	5	-3 -3	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Atletica +9, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Sensi Percezione passiva 14

Lingue nessuna

GS 7 (PE 2.900; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il gorilla effettua due attacchi Pugno.

Pugno. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 3 m.
Colpito: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Lancio di massi (ricarica 6). Il gorilla scaglia un masso verso un punto che è in grado di vedere entro 27 metri. Tiro salvezza su Destrezza: CD 17, tutte le creature in una sfera dal raggio di 1,5 metri centrata su quel punto. **Fallimento:** 24 (7d6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono. **Successo:** danni dimezzati.

Azioni bonus

Balzo. Il gorilla salta fino a 9 metri usando 3 metri di movimento.

Granchio

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa +0 (10)**

PF 3 (1d4 + 1)

Velocità 6 m, nuoto 6 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	6	-2 -2	DES	11	+0 +0	Cos	12	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAG	8	-1 -1	CAR	2	-4 -4

Abilità Furtività +2

Sensi Percezione passiva 9; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m.
Colpito: 1 danno contundente.

Granchio gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 15 **Iniziativa +1 (11)**

PF 13 (3d8)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	13	+1 +1	DES	13	+1 +1	Cos	11	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAG	9	-1 -1	CAR	3	-4 -4

Abilità Furtività +3

Sensi Percezione passiva 9; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m
Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 11 per sfuggire) da una delle due chele.

Gufo

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa +1 (11)**

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 1,5 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	3	-4 -4	DES	13	+1 +1	Cos	8	-1 -1
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +5, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 36 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Speroni. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m.
Colpito: 1 danno tagliente.

Gufo gigante

Celestiale Grande, neutrale

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 19 (3d10 + 3)

Velocità 1,5 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	13	+1 +1	DES	15	+2 +2	Cos	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAG	14	+2 +4	CAR	10	+0 +0

Abilità Furtività +6, Percezione +6

Resistenze necrotico, radioso

Sensi Percezione passiva 16; scurovisione 36 m

Lingue Celestiale; capisce il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non li parla

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Speroni. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 7 (1d10 + 2) danni taglienti.

Incantesimi. Il gufo lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore:

1/giorno: Chiaroveggenza

A volontà: Individuazione del bene e del male, individuazione del magico

Iena

Bestia Media, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 5 (1d8 + 1)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	11	+0 +0	DES	13	+1 +1	Cos	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. La iena dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m.
Colpito: 3 (1d6) danni perforanti.

Iena gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 15 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	16	+3 +3	DES	14	+2 +2	Cos	14	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m.
Colpito: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Azioni bonus

Furia (1/giorno). Subito dopo aver inflitto danni a una creatura già sanguinante, la iena si muove fino a metà della sua velocità, ed effettua un attacco Morso.

Ippopotamo

Bestia Grande, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** -2 (8)

PF 82 (11d10 + 22)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	21	+5 +7	DES	7	-2 -2	Cos	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	4	-3 -3

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue nessuna

GS 4 (PE 1.100; BC +2)

Tratti

Apnea. L'ippopotamo può trattenere il respiro per 10 minuti.

Azioni

Multiattacco. L'ippopotamo effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m.
Colpito: 16 (2d10 + 5) danni perforanti.

Leone

Bestia Grande, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 22 (4d10)

Velocità 15 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	17	+3 +3	DES	15	+2 +2	COS	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Balzo in corsa. Dopo una rincorsa di 3 metri, il leone può effettuare un salto in lungo di un massimo di 7,5 metri.

Tattiche del branco. Il leone dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'animale si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non ha la condizione incapacitato.

Azioni

Multiattacco. Il leone effettua due attacchi Squarcio. Può sostituire un attacco con un utilizzo di Ruggito.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Ruggito. Tiro salvezza su Saggezza: CD 11, una creatura entro 4,5 metri. Fallimento: il bersaglio è spaventato fino all'inizio del turno successivo del leone.

Lucertola

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 10 Iniziativa +0 (10)

PF 2 (1d4)

Velocità 6 m, scalata 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	2	-4 -4	DES	11	+0 +0	COS	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAG	8	-1 -1	CAR	3	-4 -4

Sensi Percezione passiva 9; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Movimenti del ragno. La lucertola può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno perforante.

Lucertola gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +1 (11)

PF 19 (3d10 + 3)

Velocità 12 m, scalata 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	15	+2 +2	DES	12	+1 +3	COS	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Movimenti del ragno. La lucertola può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Lupo

Bestia Media, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR	14	+2 +2	DES	15	+2 +2	COS	12	+1 +1
INT	3	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'animale si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono.

Lupo feroce

Bestia Grande, senza allineamento

CA 14 Iniziativa +2 (12)

PF 22 (3d10 + 6)

Velocità 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 17	+3	+3	DES 15	+2	+2	COS 15	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 7	-2	-2

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il lupo dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'animale si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Mammut

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 126 (11d12 + 55)

Velocità 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 24	+7	+10	DES 9	-1	-1	COS 21	+5	+8
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CAR 6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 6 (PE 2.300; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il mammut effettua due attacchi Traffiggere.

Traffiggere. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. **Colpito:** 18 (2d10 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore e il mammut si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio cade a terra prono.

Azioni bonus

Calpestare. Tiro salvezza su Destrezza: CD 18, una creatura prona entro 1,5 metri. **Fallimento:** 29 (4d10 + 7) danni contundenti. **Successo:** danni dimezzati.

Mastino

Bestia Media, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 5 (1d8 + 1)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 13	+1	+1	DES 14	+2	+2	COS 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+3	CAR 7	-2	-2

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m. **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, cade a terra prono.

Millepiedi gigante

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +2 (12)

PF 9 (2d6 + 2)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 5	-3	-3	DES 14	+2	+2	COS 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CAR 3	-4	-4

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio è avvelenato fino all'inizio del turno successivo del millepiedi.

Mulo

Bestia Media, senza allineamento

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 14	+2	+4	DES 10	+0	+0	COS 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Bestia da soma. Per determinare la sua capacità di carico, il mulo è considerato come se fosse di una categoria di taglia superiore.

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Orca assassina

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 90 (12d12 + 12)

Velocità 1,5 metri, nuoto 18 metri

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	19	+4 +4	DES	14	+2 +2	Cos	13	+1 +1
INT	3	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; vista cieca 36 m

Lingue nessuna

GS 3 (PE 700; BC +2)

Tratti

Apnea. L'orca può trattenere il respiro per 30 minuti.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m.

Colpito: 21 (5d6 + 4) danni perforanti.

Orso bruno

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 22 (3d10 + 6)

Velocità 12 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	17	+3 +3	DES	12	+1 +1	Cos	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	13	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua un attacco Morso e un attacco Artiglio.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m

Colpito: 5 (1d4 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m.

Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Orso nero

Bestia Media, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 19 (3d8 + 6)

Velocità 9 m, scalata 9 m, nuoto 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	15	+2 +2	DES	12	+1 +1	Cos	14	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.

Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Orso polare

Bestia Grande, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 42 (5d10 + 15)

Velocità 12 m, nuoto 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	20	+5 +5	DES	14	+2 +2	Cos	16	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAG	13	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Resistenze freddo

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m.

Colpito: 9 (1d8 + 5) danni taglienti.

Pantera

Bestia Media, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 13 (3d8)

Velocità 15 m, scalata 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR	14	+2 +2	DES	16	+3 +3	Cos	10	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	14	+2 +2	CAR	7	-2 -2

Abilità Furtività +7, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m

Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Azioni bonus

Fuga agile. La pantera effettua l'azione di Disimpegno o Nascondersi.

Piovra

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 3 (1d6)

Velocità 1,5 m, nuoto 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	4	-3	-3	DES	15	+2	+2	Cos	11	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Abilità Furtività +6, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Compressione. La piovra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza consumare movimento extra per farlo.

Respirare sott'acqua. La piovra può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Tentacoli. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno contundente.

Reazioni

Nube di inchiostro (1/Giorno). Attivazione: una creatura termina il suo turno entro 1,5 metri dalla piovra sott'acqua. Esito: la piovra rilascia abbastanza inchiostro da riempire un cubo con spigolo di 1,5 metri intorno a sé e può muoversi fino alla sua velocità di nuoto massima. Il cubo è pesantemente oscurato per 1 minuto, o finché una corrente forte o un altro effetto simile non disperde l'inchiostro.

Piovra gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 45 (7d10 + 7)

Velocità 3 m, nuoto 18 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	17	+3	+3	DES	13	+1	+1	Cos	13	+1	+1
INT	5	-3	-3	SAG	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Abilità Furtività +5, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Respirare sott'acqua. La piovra può respirare soltanto sott'acqua e può trattenere il respiro per 1 ora fuori dall'acqua.

Azioni

Tentacoli. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 3 m. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) da tutti e otto i tentacoli. Mentre è afferrato, il bersaglio è anche trattenuto.

Reazioni

Nube di inchiostro (1/Giorno). Attivazione: la piovra subisce danni finché si trova sott'acqua. Esito: la piovra rilascia abbastanza inchiostro da riempire un cubo con spigolo di 3 metri intorno a sé, e può muoversi fino alla sua velocità di nuoto massima. Il cubo è pesantemente oscurato per 1 minuto, o finché una corrente forte o un altro effetto simile non disperde l'inchiostro.

Pipistrello

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 1,5 m, volo 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	2	-4	-4	DES	15	+2	+2	Cos	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CAR	4	-3	-3

Sensi Percezione passiva 11; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 1 danno perforante.

Pipistrello gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 22 (4d10)

Velocità 3 m, volo 18 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	15	+2	+2	DES	16	+3	+3	Cos	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 11; vista cieca 36 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Piranha

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 1,5 m, nuoto 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	2	-4	-4	DES	16	+3	+3	COS	9	-1	-1
INT	1	-5	-5	SAG	7	-2	-2	CAR	2	-4	-4

Sensi Percezione passiva 8; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Respirare sott'acqua. Il piranha può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5 (con vantaggio se il bersaglio non ha tutti i punti ferita), portata 1,5 m. **Colpito:** 1 danno perforante.

Plesiosauro

Bestia Grande (dinosaurio), senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 68 (8d10 + 24)

Velocità 6 m, nuoto 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	18	+4	+4	DES	15	+2	+2	COS	16	+3	+3
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Apnea. Il plesiosauro può trattenere il respiro per 1 ora.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Pony

Bestia Media, senza allineamento

CA 10 **Iniziativa** +0 (10)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	15	+2	+4	DES	10	+0	+0	COS	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	11	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Zoccoli. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Pteranodonte

Bestia Media (dinosaurio), senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +2 (12)

PF 13 (3d8)

Velocità 3 m, volo 18 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	12	+1	+1	DES	15	+2	+2	COS	10	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	9	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Abilità Percezione +1

Sensi Percezione passiva 11

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. Lo pteranodonte non provoca attacchi di opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Ragno

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 6 m, scalata 6 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	2	-4	-4	DES	14	+2	+2	COS	8	-1	-1
INT	1	-5	-5	SAG	10	+0	+0	CAR	2	-4	-4

Abilità Furtività +4

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Andatura sulla ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele e conosce l'ubicazione di qualsiasi altra creatura a contatto con la medesima ragnatela.

Movimenti del ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 1 danno perforante più 2 (1d4) danni da veleno.

Ragno gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +3 (13)

PF 26 (4d10 + 4)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 14	+2	+2	DES 16	+3	+3	Cos 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CAR 4	-3	-3

Abilità Furtività +7, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Andatura sulla ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele e conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Movimenti del ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Ragnatela (ricarica 5–6). Tiro salvezza su Destrezza: CD 13, una creatura che il ragno è in grado di vedere entro 18 metri. **Fallimento:** il bersaglio è trattenuto finché la ragnatela non viene distrutta (CA 10; PF 5; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni da veleno e psichici).

Ragno lupo gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m, scalata 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 12	+1	+1	DES 16	+3	+3	Cos 13	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 4	-3	-3

Abilità Furtività +7, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Movimenti del ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m
Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 5 (2d4) danni da veleno.

Rana

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 1 (1d4 – 1)

Velocità 6 m, nuoto 6 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 1	-5	-5	DES 13	+1	+1	Cos 8	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	-1	CAR 3	-4	-4

Abilità Furtività +3, Percezione +1

Sensi Percezione passiva 11; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Anfibio. La rana può respirare in aria e in acqua.

Balzo da fermo. La rana può compiere un salto in lungo di un massimo di 3 metri e uno in alto di un massimo di 1,5 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m.
Colpito: 1 danno perforante.

Rana gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 18 (4d8)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 12	+1	+1	DES 13	+1	+1	Cos 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 3	-4	-4

Abilità Furtività +4, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Anfibio. La rana può respirare in aria e in acqua.

Balzo da fermo. La rana può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e uno in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m.
Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 11 per sfuggire).

Inghiottire. La rana inghiotte un bersaglio di taglia Piccola o inferiore che sta afferrando. La creatura inghiottita non è afferrata, ma è accecata e trattenuta, e beneficia di copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori della rana. Mentre inghiotte il bersaglio, la rana non può usare Morso; se la rana muore, il bersaglio inghiottito non è più trattenuto e può fuggire dal cadavere usando 1,5 metri di movimento, uscendo prono.

Alla fine del turno successivo della rana, il bersaglio inghiottito subisce 5 (2d4) danni da acido. Se i danni non uccidono il bersaglio, la rana lo vomita, facendolo uscire prono.

Rinoceronte

Bestia Grande, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** -1 (9)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 21	+5	+5	DES 8	-1	-1	Cos 15	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Sensi Percezione passiva 11

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Traffiggere. Tiro per colpire in mischia: +7, portata 1,5 m. **Colpito:** 14 (2d8 + 5) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore e il rinoceronte si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Rospo gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +1 (11)

PF 39 (6d10 + 6)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 15	+2	+2	DES 13	+1	+1	Cos 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CAR 3	-4	-4

Sensi Percezione passiva 10; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Tratti

Anfibio. Il rospo può respirare in aria e in acqua.

Balzo da fermo. Il rospo può compiere un salto in lungo di massimo 6 metri e uno in alto di massimo 3 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 5 (2d4) danni da veleno. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 12 per sfuggire).

Inghiottire. Il rospo inghiotte un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. La creatura inghiottita non è afferrata, ma è accecata e trattenuta, e beneficia di copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori del rospo. Inoltre, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni da acido al termine di ogni turno del rospo. Il rospo può inghiottire un solo bersaglio alla volta e non può usare Morso finché ha un bersaglio inghiottito. Se il rospo muore, la creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 1,5 metri di movimento, uscendo prona.

Scarabeo di fuoco gigante

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +0 (10)

PF 4 (1d6 + 1)

Velocità 9 m, scalata 9 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 8	-1	-1	DES 10	+0	+0	Cos 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CAR 3	-4	-4

Resistenze: fuoco

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Illuminazione. Lo scarabeo proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +1, portata 1,5 m. **Colpito:** 1 danno da fuoco.

Sciacallo

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 3 (1d6)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 8	-1	-1	DES 15	+2	+2	Cos 11	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 27 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +1, portata 1,5 m. **Colpito:** 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Sciame di insetti

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +1 (11)

PF 19 (3d8 + 6)

Velocità 6 m, scalata o volo 6 m (a scelta del GM)

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 3	-4	-4	DES 13	+1	+1	COS 14	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CAR 1	-5	-5

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, pronò, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Movimenti del ragno. Se lo sciame ha una velocità di scalata, può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, senza effettuare una prova di caratteristica.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un insetto Minuscolo. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m.

Colpito: 6 (2d4 + 1) danni da veleno, o 3 (1d4 + 1) danni da veleno se lo sciame è sanguinante.

Sciame di pipistrelli

Sciame Grande di bestie Minuscole, senza allineamento

CA 12 Iniziativa +2 (12)

PF 11 (2d10)

Velocità 1,5 m, volo 9 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 5	-3	-3	DES 15	+2	+2	COS 10	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 4	-3	-3

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, pronò, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 11; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un pipistrello di taglia Minuscola. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.

Colpito: 5 (2d4) danni perforanti, o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame è sanguinante.

Scorpione

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 11 Iniziativa +0 (10)

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 3 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 2	-4	-4	DES 11	+0	+0	COS 8	-1	-1
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	-1	CAR 2	-4	-4

Sensi Percezione passiva 9; vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Pungiglione. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m **Colpito:** 1 danno perforante più 3 (1d6) danni da veleno.

Scorpione gigante

Bestia Grande, senza allineamento

CA 15 Iniziativa +1 (11)

PF 52 (7d10 + 14)

Velocità 12 m

	MOD	SALV		MOD	SALV		MOD	SALV
FOR 16	+3	+3	DES 13	+1	+1	COS 15	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CAR 3	-4	-4

Sensi Percezione passiva 9; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 3 (PE 700; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Lo scorpione effettua due attacchi Artiglio e un attacco Pungiglione.

Artiglio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) da una delle due chele.

Pungiglione. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 11 (2d10) danni da veleno.

Serpente stritolatore

Bestia Grande, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +2 (12)

PF 13 (2d10 + 2)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	Cos	12	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAG	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Abilità Furtività +4, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Stritolare. Tiro salvezza su Forza: CD 12, una creatura di taglia Media o inferiore che il serpente è in grado di vedere entro 1,5 metri. *Fallimento:* 7 (3d4) danni contundenti e il bersaglio viene afferrato (CD 12 per sfuggire).

Serpente stritolatore gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 60 (8d12 + 8)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	19	+4 +4	DES	14	+2 +2	Cos	12	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAG	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Azioni

Multiattacco. Il serpente effettua un attacco Morso e usa Stritolare.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m.
Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Stritolare. Tiro salvezza su Forza: CD 14, una creatura di taglia Grande o inferiore che il serpente è in grado di vedere entro 3 metri. *Fallimento:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire).

Serpente velenoso

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 5 (2d4)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	2	-4 -4	DES	15	+2 +2	Cos	11	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAG	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Sensi Percezione passiva 10; vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m
Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da veleno.

Serpente velenoso gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +4 (14)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m, nuoto 12 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	10	+0 +0	DES	18	+4 +4	Cos	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAG	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 3 m.
Colpito: 6 (1d4 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

Serpente volante

Mostruosità Minuscola, senza allineamento

CA 14 **Iniziativa** +2 (12)

PF 5 (2d4)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV		
FOR	4	-3 -3	DES	15	+2 +2	Cos	11	+0 +0
INT	2	-4 -4	SAG	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Sensi Percezione passiva 11; vista cieca 3 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. Il serpente non provoca attacchi di opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m.
Colpito: 1 danno perforante più 5 (2d4) danni da veleno.

Squalo cacciatore

Bestia Grande, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 45 (6d10 + 12)

Velocità 1,5 m, nuoto 12 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	18	+4	+4	DES	14	+2	+2	Cos	15	+2	+2
INT	1	-5	-5	SAG	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Respirare sott'acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +6 (con vantaggio se il bersaglio non ha tutti i punti ferita), portata 1,5 m. Colpito: 14 (3d6 + 4) danni perforanti.

Squalo gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 92 (8d12 + 40)

Velocità 1,5 metri, nuoto 18 metri

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	23	+6	+6	DES	11	+0	+0	Cos	21	+5	+5
INT	1	-5	-5	SAG	10	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; vista cieca 18 m

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Tratti

Respirare sott'acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Multiattacco. Lo squalo effettua due attacchi Morso.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +9 (con vantaggio se il bersaglio non ha tutti i punti ferita), portata 1,5 m. Colpito: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Squalo tropicale

Bestia Media, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 22 (4d8 + 4)

Velocità 1,5 m, nuoto 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	14	+2	+2	DES	15	+2	+2	Cos	13	+1	+1
INT	1	-5	-5	SAG	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; vista cieca 9 m

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Lo squalo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Respirare sott'acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Stormo di corvi

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

CA 12 **Iniziativa** +2 (12)

PF 11 (2d8 + 2)

Velocità 3 m, volo 15 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	6	-2	-2	DES	14	+2	+2	Cos	12	+1	+1
INT	5	-3	-3	SAG	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Abilità Percezione +5

Resistenze contundente, perforante, tagliente

Immunità affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 15

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Tratti

Sciame. Lo stormo può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande per un corvo Minuscolo. L'orda non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Becchi. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, o 2 (1d4) danni perforanti se lo stormo è sanguinante.

Cacofonia (ricarica 6). Tiro salvezza su Saggezza: CD 10, una creatura nello spazio dello stormo.

Fallimento: il bersaglio è assordato fino all'inizio del turno successivo dello stormo. Quando è assordato, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire.

Tasso

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 11 **Iniziativa** +0 (10)

PF 5 (1d4 + 3)

Velocità 6 m, scavo 1,5 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 10	+0	+0	DES 11	+0	+0	Cos 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 5	-3	-3

Abilità Percezione +3

Resistenze veleno

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m.

Colpito: 1 danno perforante.

Tasso gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +0 (10)

PF 15 (2d8 + 6)

Velocità 9 m, scavo 3 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 13	+1	+1	DES 10	+0	+0	Cos 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 5	-3	-3

Abilità Percezione +3

Resistenze veleno

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/4 (PE 50; BC +2)

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +3, portata 1,5 m.

Colpito: 6 (2d4 + 1) danni perforanti.

Tigre

Bestia Grande, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 30 (4d10 + 8)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 17	+3	+3	DES 16	+3	+3	Cos 14	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Abilità Furtività +7, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1 (PE 200; BC +2)

Azioni

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m.

Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, cade a terra prono.

Azioni bonus

Fuga agile. La tigre effettua l'azione di Disimpegno o Nascondersi.

Tigre dai denti a sciabola

Bestia Grande, senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 52 (7d10 + 14)

Velocità 12 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 18	+4	+6	DES 17	+3	+5	Cos 15	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Abilità Furtività +7, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 2 (PE 450; BC +2)

Tratti

Balzo in corsa. Dopo una rincorsa di 3 metri, la tigre può effettuare un salto in lungo di un massimo di 7,5 metri.

Azioni

Multiattacco. La tigre effettua due attacchi Squarcio.

Squarcio. Tiro per colpire in mischia: +6, portata 1,5 m.

Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Azioni bonus

Fuga agile. La tigre effettua l'azione di Disimpegno o Nascondersi.

Tirannosauro

Bestia Enorme (dinosaurio), senza allineamento

CA 13 **Iniziativa** +3 (13)

PF 136 (13d12 + 52)

Velocità 15 m

	MOD SALV			MOD SALV			MOD SALV	
FOR 25	+7	+10	DES 10	+0	+0	Cos 19	+4	+4
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+4	CAR 9	-1	-1

Abilità Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14

Lingue nessuna

GS 8 (PE 3.900; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il tirannosauro effettua un attacco Morso e un attacco Coda.

Coda. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 4,5 m. **Colpito:** 25 (4d8 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, cade a terra prono.

Morso. Tiro per colpire in mischia: +10, portata 3 m. **Colpito:** 33 (4d12 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 17 per sfuggire). Mentre è afferrato, il bersaglio è trattenuto e non può essere bersagliato dalla Coda del tirannosauro.

Topo

Bestia Minuscola, senza allineamento

CA 10 Iniziativa +0 (10)

PF 1 (1d4 - 1)

Velocità 6 m, scalata 6 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	2	-4	-4	DES	11	+0	+0	COS	9	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 9 m

Lingue nessuna

GS 0 (PE 10; BC +2)

Tratti

Agile. Il topo non provoca attacchi di opportunità quando esce dalla portata di un nemico.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +2, portata 1,5 m
Colpito: 1 danno perforante.

Topo gigante

Bestia Piccola, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +3 (13)

PF 7 (2d6)

Velocità 9 m, scalata 9 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	7	-2	-2	DES	16	+3	+5	COS	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12; scurovisione 18 m

Lingue nessuna

GS 1/8 (PE 25; BC +2)

Tratti

Tattiche del branco. Il topo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del topo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. Tiro per colpire in mischia: +5, portata 1,5 m.
Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Triceratopo

Bestia Enorme (dinosaurio), senza allineamento

CA 14 Iniziativa -1 (9)

PF 114 (12d12 + 36)

Velocità 15 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	22	+6	+6	DES	9	-1	-1	COS	17	+3	+3
INT	2	-4	-4	SAG	11	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 5 (PE 1.800; BC +3)

Azioni

Multiattacco. Il triceratopo effettua due attacchi Trafiggere.

Trafiggere. Tiro per colpire in mischia: +9, portata 1,5 m. Colpito: 19 (2d12 + 6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore e il triceratopo si è mosso di 6 metri o più in linea retta verso di esso subito prima del colpo, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti extra e cade a terra prono.

Vespa gigante

Bestia Media, senza allineamento

CA 13 Iniziativa +2 (12)

PF 22 (5d8)

Velocità 3 m, volo 15 m

		MOD	SALV			MOD	SALV			MOD	SALV
FOR	10	+0	+0	DES	14	+2	+2	COS	10	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAG	10	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Sensi Percezione passiva 10

Lingue nessuna

GS 1/2 (PE 100; BC +2)

Tratti

Volo sfuggente. La vespa non provoca attacchi di opportunità quando vola oltre la portata di un nemico.

Azioni

Pungiglione. Tiro per colpire in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 5 (2d4) danni da veleno.