

DUNGEONS DRAGONS®

Accessorio

SIGNORI delle TERRE SELVAGGE

Una Guida per Bardi, Druidi e Ranger



David Eckelberry e Mike Selinker

INDICE

Introduzione	4
Cosa c'è e cosa non c'è in questo libro	4
Come usare questo libro	4
Capitolo 1: Conoscenza della natura	5
Il barbaro in prospettiva	5
La razza del barbaro	5
Il barbaro e le altre classi	6
Riquadro: Livello equivalente	6
Scegliere quando cadere in preda all'ira barbarica	7
Riquadro: Sull'origine di queste storie	8
Il druido in prospettiva	8
La razza del druido	8
Il druido e le altre classi	10
Aggiornamento delle regole: utilizzare <i>forma selvatica</i>	10
Il Ranger in prospettiva	12
La razza del ranger	13
Il Ranger e le altre classi	14
Variante: Ranger urbani	15
Selezionare un nemico prescelto	16
Regole varianti per i nemici prescelti	18
Riquadro: Regole varianti sull'Intimidire	18
Capitolo 2: Abilità e Talenti	18
Nuovi modi di utilizzare le abilità	18
Addestrare Animali	18
Conoscenza delle Terre Selvagge	19
Nascondersi	19
Talenti	20
Talenti virtuali	20
Talenti selvatici	20
Nuovi talenti	20
Abile nella Lotta	20
Attacco in Volo	20
Colpo Soprannaturale	21
Combattere con Due Armi Superiore	21
Controllare Animali	22
Controllare Vegetali	22
Creare Infusi	22
Critico Poderoso	22
Critico Prescelto	22
<i>Forma Selvatica</i> Extra	22
<i>Forma Selvatica</i> Parlante	22
<i>Forma Selvatica</i> Proporzionata	22
<i>Forma Selvatica</i> Veloce	23
Ghermire	23
Guarigione Accelerata	23
Incantesimi Naturali	23
Ira Distruttiva	23
Ira Extra	23
Ira Intimidatoria	23
Ira Istantanea	24
Ira Prolungata	24
Movimento Brachiale	24
Multiattacco	24
Multidestrezza	24
Nemico Prescelto Extra	24
Nuotare Migliorato	24
Olfatto Acuto	24
Ombra	24
Parata con Mano Secondaria	24

Resilienza Superiore	24
Resistenza all'Energia	25
Resistere alle Malattie	25
Resistere ai Veleni	25
Rimanere Cosciente	25
Robustezza del Drago	25
Robustezza del Gigante	25
Robustezza del Nano	25
Sfidare Animali	25
Sfidare Vegetali	25
Virata	25
Vista Cieca	25
Volare Migliorato	25

Capitolo 3: I Ferri del Mestiere 26

Armi Esotiche	26
Descrizioni delle armi	26
Nuovi Oggetti Magici	27
Infusi	31
Riquadro: Regola opzionale: Druidi come alchimisti	31
Che cos'è un infuso?	31
Creare infusi	31
Variante: Fai da te	32

Capitolo 4: Animali 34

Compagni animali	34
Riquadri: Pubblicazioni precedenti	34
Acquisire un animale	34
Il legame	35
Comportamento e attitudine degli animali	35
Limiti e problemi	35
Riquadro: Il migliore compagno animale?	35
Cibo e cure	36
Riquadro: Allevare un compagno	36
Oltre i limiti	36
Abbandonare un compagno	37
Migliorare un compagno	37
Animali crudeli	37
Rospo crudele	38
Falco crudele	38
Serpente crudele	39
Cavallo crudele	39
Alce crudele	39
Elefante crudele	39
Animali leggendarie	40
Aquila leggendaria	41
Gorilla leggendaria	41
Lupo leggendario	42
Serpente leggendario	42
Cavallo leggendario	42
Orso leggendario	42
Tigre leggendaria	42
Squale leggendario	43

Capitolo 5: Classi di prestigio 43

Anatema degli infedeli	43
Riquadro: Classi di prestigio speciali	43
Apostata	45
Arciere dei boschi	47
Berserker furioso	48
Cacciatore di nemici	49
Cavaliere del vento	50
Riquadro: Altri talenti della cavalcatura	53

Domato
Geomar
Deriva
lettatore
Indagato
Riqua
Maestro
Maestro
Occhio c
Organ
Re delle
Privile
Rinnega
Segugio
Organ
Signore
Totem
Signore
Organ
L'Ordine
Tempest
Trasform
Capitolo
Nuovi In
Nuovi In
Nuovi In
Nuovi In
Riquadro
Nuovi In

TABELLE

Tabella 2-1: Talenti 21
 Tabella 3-1: Nuove Armi Esotiche 26
 Tabella 3-2: Nuovi Oggetti Magici 28
 Tabella 3-3: Prezzi e costi base degli infusi 32
 Tabella 3-4: Infusi personalizzati 33
 Tabella 5-1: Anatema degli infedeli 43
 Tabella 5-2: Apostata 45
 Tabella 5-3: Arciere dei boschi 47
 Tabella 5-4: Berserker furioso 48
 Tabella 5-5: Cacciatore di nemici 49
 Tabella 5-6: La cavalcatura del cavaliere del vento ... 50
 Tabella 5-7: CD di Addestrare Animali
 per addestrare cavalcature 53
 Tabella 5-8: Cavaliere del vento 53
 Tabella 5-9: Domatore di bestie 54
 Tabella 5-10: Geomante 56
 Tabella 5-11: lettatore 59
 Tabella 5-12: Indagatore della milizia 61
 Tabella 5-13: Maestro delle armi esotiche 63
 Tabella 5-14: Maestro delle melme 64
 Tabella 5-15: Occhio di Gruumsh 67
 Tabella 5-16: Re delle Terre Selvagge 68
 Tabella 5-17: Rinnegato 70
 Tabella 5-18: Segugio 73
 Tabella 5-19: Signore degli animali 74
 Tabella 5-20: Signore verdeggiante 77
 Tabella 5-21: Tempesta 79
 Tabella 5-22: Trasformista 80



Domatore di Bestie 54
 Geomante 56
 Deriva 57
 lettatore 58
 Indagatore della Milizia 60
 Riquadro: La regola della prova 62
 Maestro delle Armi Esotiche 62
 Maestro delle Melme 64
 Occhio di Gruumsh 66
 Organizzazione: Gli occhi Gruumsh 67
 Re delle Terre Selvagge 67
 Privilegi relativi al terreno 69
 Rinnegato 69
 Segugio 71
 Organizzazione: I Segugi 73
 Signore degli animali 74
 Totem 76
 Signore Verdeggiante 77
 Organizzazione:
 L'Ordine del Boschetto Verdeggiante 78
 Tempesta 79
 Trasformista 80

Capitolo 6: Incantesimi 82
 Nuovi Incantesimi da Druido 82
 Nuovi Incantesimi da Ranger 83
 Nuovi Incantesimi da Chierico 83
 Nuovi Incantesimi da Mago e da Stregone 83
 Riquadro: Nuovi incantesimi per gli adepti 83
 Nuovi Incantesimi 84



INTRODUZIONE

"Balla con la natura".

— Vadiana

Nonostante la magia, i feroci draghi e i potenti maghi che lo abitano, il mondo del gioco di DUNGEONS & DRAGONS® è tuttora dominato dalla natura. Gli animali, le piante e i cicli climatici costituiscono le basi della sua ecologia, e la forza della natura non viene mai messa in discussione. I personaggi che decidono di entrare in armonia con questo mondo naturale dal cuore selvaggio sono ben equipaggiati e capaci di affrontare ogni evenienza terrena. Questi personaggi non spreca-no le loro energie per bizzarri esperimenti extraplana-ri, e neppure venerano distaccate divinità immortali o astratti sistemi etici. Non si isolano dalla natura, rin-chiudendosi nei monasteri o nelle città. I druidi, i ran-ger e i barbari fanno parte del mondo in una maniera che non può essere imitata dalle altre classi. Il barbaro vive un'esistenza piena e possiede una possanza indomita. Il ranger unisce la conoscenza della natura al mi-sticismo. Il druido si riempie il cuore delle meraviglie della terra, del mare e del cielo.

Nonostante i loro poteri, questi "signori delle terre selvagge" sono persone di animo semplice. Giacché vi-vono in armonia con il mondo e lo proteggono, gli stol-ti li giudicano inferiori ai signori della guerra o ai governanti che impongono il loro volere sul mondo. Anche se i barbari, i druidi e i ranger hanno uno stile di-verso da quello delle genti che cercano la protezione delle mura di una città, questi personaggi non vanno af-fatto sottovalutati. Questa guida esamina i signori del-le terre selvagge nel dettaglio, e fornisce ai giocatori



nuovi spunti per utilizzare al meglio le potenzialità di queste classi nel corso delle loro avventure.

COSA C'È E COSA NON C'È IN QUESTO LIBRO

Il materiale qui contenuto fa riferimento alla nuova edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS. Vi troverete nuovi talenti, incantesimi e classi di prestigio, insieme a utili consigli su come tirar fuori il meglio dal vostro barbaro, druido o ranger.

Nulla di quanto qui pubblicato sostituisce o contraddice le regole e le informazioni presentate in quei manuali, tranne dove esplicitamente segnalato. Il presente supplemento è stato formulato in modo da integrarsi al sistema di regole presentato nel *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del DUNGEON MASTER* e nel *Manuale dei Mostri*.

Questo libro presenta opzioni, e non restrizioni, per giocare il gioco di D&D®. I giocatori dovrebbero interpellare il loro Dungeon Master (DM) sulla possibilità di incorporare un qualsiasi elemento di questo libro nella campagna, prima di apportare un qualsiasi cambiamento ai loro personaggi giocanti (PG). I DM possono anche utilizzare i nuovi talenti, incantesimi e classi di prestigio per delineare personaggi non giocanti (PNG). Usate quel che desiderate e cambiate o ignorate il resto. Usate lo e divertitevi!

COME USARE QUESTO LIBRO

Lo scopo principale di questa guida è permettere ai giocatori di personalizzare il proprio barbaro, druido o ranger. Con il materiale qui contenuto, i giocatori saranno in grado di caratterizzare i propri personaggi ed espandere le loro capacità.

Il Capitolo 1 discute i vantaggi di giocare un barbaro, un druido o un ranger. Questa sezione fornisce suggerimenti su come utilizzare al meglio le capacità delle proprie classi e minimizzare ogni sua potenziale debolezza. Spiegazioni, consigli ed espansioni su aspetti che sono già parte del gioco, quali, ad esempio, la selezione del nome prescelto si trovano altresì in questo capitolo.

Il Capitolo 2 propone un arsenale di nuovi talenti, quali, ad esempio, *Forma Selvatica Veloce* o *Robustezza del Drago*, con i quali potenziare le capacità del proprio personaggio. In aggiunta, si può trovare una lunga dissertazione sull'utilizzo delle abilità, con annotazioni su nuovi e interessanti impieghi delle abilità di classe dei barbari, dei druidi e dei ranger.

Il Capitolo 3 contiene un cospicuo numero di nuovi oggetti, che possono interessare sia gli incantatori che tutti gli altri personaggi.

Il Capitolo 4 fornisce consigli su come giocare con i compagni animali al proprio fianco. Vengono altresì introdotte le statistiche di nuovi animali crudeli e quelle di un nuovo sotto-tipo di animali, gli animali leggendari.

Il Capitolo 5 sviluppa i personaggi in eccitanti nuove regioni, aggiungendo il berserker furioso, il rinnegato signore degli animali e moltissime altre classi di prestigio.

Il Capitolo 6 amplia la selezione degli incantesimi e dei vini per tutti i livelli di incantesimi.

CO DE

"Il tempo
non sono ch

In questo
ri, dei dru
razioni co
sembrare
clo della n
& DRAGON
co di squa
Pertanto, i
un qualch
si, utilizza
po all'unis
questi "est
glio le lor

"Il caos ha
sizione. Co
terra imm

Il cammi
sia privo
del palad
non è aff
è più rob
differenz

La mag
mischia t
ger e il p
agli incar
siede un
sposizion
impiegar
del bard
sibile per
re testa a
quello ch
nare il pr
con la sc
una sola
na da gu
to, le due
attaccare
eccellere

Va da s
tante fer
La sopra
naggio c
Non bast
è altrett
prossim
di qualsi
riduzion
totale. A

CAPITOLO 1: CONOSCENZA DELLA NATURA

"Il tempo scorre come un fiume. Tutte le nostre sofferenze altro non sono che ciottoli depositati sul letto del fiume".

– Vadania

In questo capitolo vengono esaminati il ruolo dei barbari, dei druidi e dei ranger nella campagna e le loro interazioni con le altre classi. Questi personaggi possono sembrare dei solitari, isolati dalla civiltà e in balia del ciclo della natura. Alla base, tuttavia, il gioco di DUNGEONS & DRAGONS non si svolge in solitario; si tratta di un gioco di squadra che si svolge in un mondo imprevedibile. Pertanto, i barbari, i druidi e i ranger devono riuscire in un qualche modo a entrare in armonia con le altre classi, utilizzando le loro peculiarità per far avanzare il gruppo all'unisono. Questa sezione descrive come integrare questi "estranei" nella campagna, così da utilizzare al meglio le loro potenzialità.

IL BARBARO IN PROSPETTIVA

"Il caos ha un suo ordine. Colpisgili con tutto ciò che hai a disposizione. Colpisgili in fretta, fagli male, colpisgili finché giacciono a terra immobili. Questo è l'ordine delle cose".

– Krusk

Il cammino del barbaro è quello del potere. Nonostante sia privo delle astuzie del guerriero, dell'energia sacra del paladino o della lieve grazia del ranger, il barbaro non è affatto debole in battaglia. Come è possibile? Egli è più robusto e più forte di chiunque altro, e questo fa la differenza.

La maggior parte dei personaggi che si gettano nella mischia trae vantaggio da una palese versatilità. Il ranger e il paladino abbinano la loro possanza combattiva agli incantesimi e ad altre capacità speciali. Il ladro possiede un'ampia scelta di abilità, il guerriero ha a sua disposizione un arsenale di talenti bonus e il monaco può impiegare numerose capacità speciali. Per non parlare del bardo, che rappresenta la classe di personaggio flessibile per antonomasia. Come può allora il barbaro tenere testa a tutte le altre classi? Perché è specializzato in quello che fa. Egli non cercherà di imbrogliare o ingannare il prossimo, ma tenterà di abbattere i suoi avversari con la sola forza bruta. È questo fedele attaccamento a una sola tattica che rende il barbaro un'efficace macchina da guerra. Dopotutto, in ogni round di combattimento, le due uniche azioni che i personaggi compiono sono attaccare ed evitare di essere colpiti. Perché allora non eccellere proprio in queste azioni?

Va da sé che il barbaro deve essere in grado di assorbire tante ferite almeno quante quelle che riesce a infliggere. La sopravvivenza è di basilare importanza per un personaggio che basa la propria esistenza sul combattimento. Non basta avere la possanza per abbattere i nemici, poiché è altrettanto importante riuscire a restare in vita fino alla prossima battaglia. Il barbaro, in media, ha più punti ferita di qualsiasi altra classe di personaggio, e la sua capacità di riduzione del danno aumenta, a tutti gli effetti, quella cifra totale. Anche l'ira barbarica, la capacità offensiva che lo

contraddistingue, gli fornisce punti ferita extra che gli permettono di sopravvivere a uno o a due round in più di combattimento. Inoltre, la capacità di schivare prodigioso del barbaro riduce al minimo il rischio che egli venga colto alla sprovvista, attaccato ai fianchi o da una trappola. Infine, la maggior parte dei barbari di alto livello indossa armature complete di mithral (armature medie) per non perdere il proprio movimento veloce, avendo, al tempo stesso, la miglior Classe Armatura possibile. Questo stesso motivo spiega la grande popolarità tra i barbari degli *anelli di eludere* e dei *mantelli della distorsione*. Oltre a ciò, l'ira barbarica, la riduzione del danno e la capacità di schivare prodigioso aumentano man mano che il barbaro cresce di livello, rendendolo un avversario ancora più temibile.

Tanta potenza e robustezza possono far dimenticare al barbaro le sue altre peculiarità. Le sue abilità di classe sono altrettanto diversificate da permettergli una certa varietà, e la scelta delle abilità, più di ogni altra cosa, è quella che permette ai barbari di differenziarsi l'uno dall'altro. Uno potrebbe concentrare i propri gradi nell'abilità *Intimidire*, diventando così un combattente spavaldo; un altro potrebbe scegliere di conoscere le vie della natura tramite *Conoscenza delle Terre Selvagge*, *Nuotare* e *Orientamento*.

Gli altri avventurieri pensano al barbaro come un rozzo, ignorante e stupido forzuto. In realtà, solo pochi barbari ricalcano questo stereotipo, poiché essi sono per lo più abili, se non addirittura eccellenti, combattenti. I barbari non saranno mondani, ma non sono stolti. Né devono per forza essere violenti, tranne quando la situazione richieda un giudiziooso uso della loro possanza.

La razza del barbaro

Civiltà umane e umanoidi coesistono a tutti i livelli dello sviluppo culturale, da primitivo ad avanzato, sicché la classe del barbaro è a disposizione di tutte le razze. Le restrizioni sociali di alcune razze rendono più appetibile lo stile di vita del barbaro, ma, a tutti gli effetti, sono proprio pochi gli impedimenti effettivi che possono sfavorire la scelta di questa classe.

Umani: Essendo privo dei talenti bonus del guerriero, il barbaro può trarre gran profitto dal talento e dalle abilità bonus concessi alla razza umana. Inoltre, gli umani sono gli umanoidi che hanno la maggior probabilità di ridursi in uno stato di barbarie, o di non riuscire mai a sollevarsi oltre il livello di civiltà primitiva. Sebbene questo sia un tratto esecrabile in sé e per l'umanità più in generale, ciò rende la razza umana la più comune e accettata per la classe del barbaro.

Nani: I barbari non hanno ragione d'essere in una società irreggimentata, pertanto non ci si deve stupire se i nani che si addestrano alla guerra diventano soldati (guerrieri) e non barbari. Qualora la tipica società organizzata dei nani fosse per qualche motivo assente, potrebbero esistere nani barbari. Ad esempio, un nano cresciuto in una tribù di umani primitivi sarebbe il candidato ideale per la classe, così come pure lo sarebbe uno la cui forza è stata attaccata e lasciata nel caos. I nani costituiscono eccellenti barbari per diversi motivi. Il bonus di +2 alla Costituzione non solo potenzia i numerosi punti ferita del barbaro, ma estende anche la durata della sua ira. Inoltre, la capacità di movimento veloce del barbaro riequilibra la bassa velocità che in genere caratterizza i nani. Infine, i bonus razziali dei nani ai tiri salvezza per resistere contro gli incantesimi sono in tema con la diffidenza nei confronti della magia mostrata da alcuni barbari.

Elfi: La maggior parte delle civiltà elfiche ripudia i barbari, forse perché gli elfi non riescono ad essere al-

l'altezza della classe. La penalità alla Costituzione di un elfo riduce la naturale possanza del barbaro, e, nonostante gli elfi siano famosi per il loro spirito indomito, il tipico membro di questa razza rifugge lo stile di vita primitivo e brutale del barbaro. L'unica eccezione degna di nota è costituita dagli elfi selvaggi (grugach), che abbracciano con piacere la vocazione del barbaro, a prescindere dalla penalità alla Costituzione.

Livello equivalente

Alcuni mostri, per la loro natura, sono molto più potenti dei membri delle razze comuni (umani, elfi, nani, e così via). Quando uno di questi mostri ottiene un livello di classe, si aggiunge un numero a tale livello di classe ai fini di determinare il livello equivalente del mostro. Sommando livello di classe e questo numero (variabile in funzione del tipo di creatura) si ottiene il livello equivalente della creatura.

Ad esempio, il livello equivalente di un grimlock è pari al suo livello di classe +5. Ciò significa che un barbaro grimlock di 1° livello corrisponde a un personaggio di 4° livello; in altre parole, ha circa la stessa potenza di un personaggio giocante di una delle razze comuni (il grimlock deve i suoi vantaggi alla vista cieca, abbinata all'immunità agli attacchi che si basano sulla vista).

Un membro comune di una razza mostruosa (uno senza livelli di classe, quale, ad esempio, il grimlock descritto nel *Manuale dei Mostri*) non ha un livello equivalente.

Oltre ai grimlock, altre creature trattate in questa guida che hanno un livello equivalente sono centauri, driadi, gnoll, locathah, lucertoloidi, ninfe, sahuagin e yuan-ti. Per altre informazioni sul livello equivalente, si veda la sezione "Mostri come razze" nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Gnomi: Gli gnomi barbari sono tanto rari quanto quelli elfi, anche se le ragioni di ciò sono per lo più di natura sociale. Gli gnomi vivono in armonia con la natura, ma preferiscono seguire vocazioni più sofisticate, quali, ad esempio, l'alchimia, l'ingegneria e il commercio. Il tipico gnomo apprezza troppo la propria astuzia per adottare il baldanzoso approccio diretto del barbaro. È una vera sfortuna, perché lo gnomo non interpreterebbe male quel ruolo. I suoi bonus di taglia alla CA e agli attacchi, oltre al bonus razziale alla Costituzione, gli permettono di equilibrare la penalità alla Forza nella maggior parte dei casi, mentre il movimento veloce del barbaro può compensare la bassa velocità dello gnomo.

Mezzelfi: Anche se i barbari sono per lo più umani o mezzorchi, i mezzelfi si piazzano al terzo posto nella classifica dei personaggi barbari. In generale, un mezzelfo abbina la volubilità sia del lato umano sia di quello elfico, riuscendo a soddisfare con una certa facilità il vincolo dell'allineamento non legale. Quei mezzelfi che spesso si trovano ai margini delle comunità degli umani o degli elfi possono trovare una soluzione ai loro problemi nello stile di vita del barbaro. Per il mezzelfo diventare un barbaro può essere un modo di farsi accettare; anche se le società tribali sono piuttosto diffidenti nei confronti degli stranieri, accettano di buon grado un paio di braccia armate in caso di necessità.

Mezzorchi: È la verità, gli orchi sono dei bruti. Pertanto, non ci si deve stupire che molti mezzorchi siano barbari. Gli orchi sentono pulsare nel loro cuore l'ira battagliera, ma solo quelli che sono diventati barbari possono utilizzare la loro furia sanguinaria al massimo delle loro potenzialità. Per il bonus alla Forza del mezzorco, la principale caratteristica per i personaggi che affrontano la mischia, vale la pena sacrificare il Carisma e l'Intelligenza (dopotutto, quante volte si

potrà vedere un barbaro corteggiare una fanciulla o superare qualcuno in astuzia?). Si conti il numero di volte in cui il guerriero brandisce la sua spada, e si ricordi che non solo il barbaro infligge più danni del guerriero per ogni colpo andato a segno, ma che colpisce anche più spesso. Se si è alla ricerca del barbaro perfetto, e si è in grado sopportare un po' di ostracismo sociale, allora il mezzorco diventa la scelta ideale.

Halfling: Per il barbaro, un punteggio di Costituzione alto è in genere preferibile a quello della Destrezza, quindi, in questo senso, lo gnomo risulta una scelta migliore dell'halfling. Inoltre, le comunità primitive o selvagge di halfling sono piuttosto rare. Gli halfling amano gli agi, e i legami con le loro comunità sono saldi. Sebbene le loro capacità acrobatiche e il loro coraggio rendano gli halfling

degni di attenzione, per non parlare del bonus razziale alle prove di Ascoltare che sarebbe proprio in sintonia con le abilità di classe del barbaro, la penalità alla Forza è uno svantaggio troppo evidente per essere ignorato.

Mostri: Tra le razze mostruose, grimlock, locathah, lucertoloidi e orchi sono quelle che hanno la maggior propensione ad adottare lo stile di vita del barbaro.

I grimlock sono creature sotterranee, affette da xenofobia. Benché siano privi di occhi, possono comunque percepire i loro nemici grazie alla vista cieca. In genere, i grimlock si lanciano all'attacco brandendo le loro asce da battaglia, un atteggiamento che ha in sé qualcosa di barbarico. I grimlock sono forti, robusti e capaci per costituire dei barbari formidabili a tutti gli effetti. Dati i numerosi vantaggi dei grimlock, il loro livello equivalente è pari al livello di classe +5.

I lucertoloidi costituiscono barbari ideali, sia perché le loro società sono piuttosto primitive sia perché la loro sopravvivenza dipende in buona misura dalla caccia e dalle scorrerie. Il movimento veloce li rende più rapidi dei membri delle altre razze. L'ira potenzia ancora di più i già alti punteggi di Forza e di Costituzione dei lucertoloidi fornendo loro un notevole bonus agli attacchi naturali e quelli con le armi. Per tutti questi vantaggi, il livello equivalente dei lucertoloidi è pari al loro livello di classe +4.

I locathah sono una scelta esotica, seppur accettabile per un personaggio giocante barbaro. In genere, hanno un allineamento neutrale, e, sebbene siano piuttosto diffidenti dei forestieri, non sono aggressivi come i grimlock. Ciò potrebbe forse dipendere dal fatto che i locathah sono alquanto intelligenti e saggi (bonus razziale di +2 a Intelligenza, Saggiozza e Destrezza) per essere degli umanoidi la cui classe preferita sia quella del barbaro. I locathah sono molto impacciati sulla terra ferma (la loro velocità è di 3 metri), e il movimento veloce del barbaro riesce a compensare solo in parte questo svantaggio. Ad ogni modo, in virtù dei vantaggiosi modificatori delle caratteristiche, la formidabile armatura naturale e la capacità di respirare sott'acqua, il livello equivalente dei locathah è pari al loro livello di classe +4.

L'orco è un'altra scelta piuttosto comune per un barbaro e il suo bonus razziale di +2 alla Forza è un buon motivo per scegliere questa classe. La *Guida del DUNGEON MASTER* contiene le regole per assumere il ruolo di un orco, che in fondo rimane una versione estremistica del mezzorco. Le maggior parte delle considerazioni relative ai mezzorchi (riportate sopra) sono altrettanto valide per gli orchi.

Il barbaro e le altre classi

I barbari sono piuttosto cocciuti, pertanto non sorprende che questo fatto provochi brusche reazioni da parte degli altri personaggi. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, queste differenze di opinioni costituiscono un ottimo spunto per fare del buon gioco di ruolo.

Il barbaro è una valida aggiunta ai gruppi di avventurieri in cerca di forza combattiva. Se si intende giocare un barbaro, nei seguenti paragrafi si potranno trovare ottimi consigli su come interagire con gli altri avventurieri.

Bardi: Nulla è meglio di un buon menestrello per ispirare l'ira combattiva o per cantare e raccontare storie nei tempi morti tra un'avventura e l'altra. Pur avendo qualche difficoltà a comprenderne le capacità di incantatore, il barbaro apprezza di gran lunga la magia del bardo rispetto a quella dei maghi e degli stregoni; dopotutto, essa può curare le ferite. Ma soprattutto, il bardo può permettere di raggiungere l'immortalità componendo canti e leggende in cui vengano narrate le gesta eroiche del barbaro. E allora, chi se ne frega se ogni tanto la sua parlantina e la s

scemenza senza un

Chierici, ma il po a parl alla sua r portanza ed esse contrarie le divinità rethian) terra, ne spaziano bene acc che è in g tere delle

Druidi possiede come un la devozione della natura perché il. Quale che mondo, e profonda venererà i stano gli s

Guerrieri pagnia di proccio affidato in b Il guerriero maggiore l'avversario in preda alla una scelta guerriero o la di tutto personaggio hai mai fat

Ladri: barbaro capisco. Senza un danno non può riuscire a infilarsi nei fianchi un avere un p go ad un'ar

Maghi: mago né si possibile c te? Per que re il discepolo concedergli di ciare palle a rare da dov il barbaro p amicizia co

Monaci: trattarsi del realtà sono del monaco sprimere le servato; de impacciato alcuni, entr legittime, m

scemenza mettono nei guai il gruppo? Che cos'è la vita senza un po' di conflitto?

Chierici: Si può certo avere stima di un guaritore capace, ma il tipico chierico passa la maggior parte del suo tempo a parlare dell'aldilà o a cercare di convertire il prossimo alla sua religione. Ma il barbaro non deve dare troppa importanza alla sua prossima esistenza, deve cogliere l'attimo ed essere presente a se stesso per poter sopravvivere. Al contrario, i chierici seguaci di divinità naturali (comprese le divinità non umane, come, ad esempio, Corellon Larethian) sono tutta un'altra faccenda. Hanno i piedi per terra, nel vero senso della parola, anche se le loro menti spaziano nei cieli; la loro compagnia deve essere sempre bene accetta. È una scelta infelice offendere un chierico che è in grado di aiutare il barbaro; non si può negare il potere delle divinità sul mondo.

Druidi: Il barbaro va d'accordo con il druido. Il druido possiede poteri curativi, ma non cerca di mieterne proseliti come un chierico qualsiasi. Questo fatto dipende forse dalla devozione che entrambe le classi provano nei confronti della natura, o perché condividono molte abilità, oppure perché il druido preferisce intraprendere la propria strada. Quale che sia la sua filosofia, il druido ha la conoscenza del mondo, e la sua conoscenza della natura è persino più profonda di quella del barbaro. Anche se un barbaro non venererà mai la natura come fa un druido, entrambi calpestanto gli stessi sentieri e si dissetano alle stesse fonti.

Guerrieri: Il barbaro non può non apprezzare la compagnia di un guerriero, poiché entrambi hanno un approccio alla vita molto simile. Il guerriero è un alleato fidato in battaglia e un rivale amichevole in tempo di pace. Il guerriero ha a sua disposizione in battaglia un numero maggiore di opzioni e di astuzie, ma spesso è il barbaro l'avversario "più grosso", in modo particolare quando cade in preda all'ira barbarica. Inoltre, il barbaro può contare su una scelta più ampia di abilità, così da battere in bravura il guerriero durante le esplorazioni delle terre selvagge. Nulla di tutto ciò può comunque minare l'amicizia di questi personaggi. Un po' di sana competizione, dopotutto, non hai mai fatto male a nessuno.

Ladri: Alcune persone non amano i ladri, ma il barbaro capisce quali siano i vantaggi di averne uno appresso. Senza un ladro, il barbaro sarebbe destinato a subire un danno ben maggiore dalle trappole. Lo stesso barbaro non può poi ignorare il notevole danno che il ladro riesce a infliggere quando viene aiutato ad attaccare ai fianchi un nemico. Ladri e barbari spesso riescono ad avere un profondo rispetto reciproco che spesso dà luogo ad un'amicizia vera e propria.

Maghi: Il barbaro non capisce il comportamento del mago né si fida di ciò che non riesce a capire. Come è possibile che, leggendo un libro, il mago sia così potente? Per quel che se ne può sapere, il mago potrebbe essere il discepolo di qualche divinità oscura, così prima di concedergli il proprio rispetto per quella capacità di lanciare *palle di fuoco* a destra e a manca sarebbe bene appurare da dove provengano i suoi poteri. Solo allora, forse, il barbaro potrà abbassare la guardia e cercherà di fare amicizia con il mago.

Monaci: Se proprio esiste un estremo opposto, deve trattarsi del monaco. Il gusto della vita e l'attenzione alla realtà sono diametralmente opposti alla filosofia ascetica del monaco. Il barbaro non si fa alcuno scrupolo nell'esprimere le proprie opinioni, mentre il monaco è molto riservato; deve aver paura di qualcosa o essere troppo impacciato per dare sfogo ai propri sentimenti. Secondo alcuni, entrambe le filosofie di vita sarebbero altrettanto legittime, ma per il barbaro ciò non è vero: il monaco ha

torto marcio. Ad ogni modo, il barbaro non dà eccessiva importanza alla scelta del monaco, almeno fino a quando non lo riguardano in modo diretto.

Paladini: Il paladino è un alleato capace durante i combattimenti, ma al di fuori della battaglia, è difficile andare d'accordo. Il barbaro odia i vincoli, mentre il paladino, va da sé, è legale in tutti i sensi, e come se non bastasse, persino buono. Il barbaro preferisce accantonare le formalità sociali e andare dritto al cuore del problema; il paladino, al contrario, perde tempo con insulsaggini e trattative. Anche in mischia, barbari e paladini hanno spesso un atteggiamento diverso. Infatti, laddove il paladino prende in considerazione il punto di vista morale delle azioni dei suoi nemici o cerca di proteggere i deboli, il barbaro vuole solo maciullare i suoi nemici e metterli in fuga il prima possibile. Ciononostante, paladini e barbari possono lavorare bene insieme fino a quando gli obiettivi generali di entrambi coincidono.

Ranger: In battaglia, il ranger si trova agli antipodi rispetto al barbaro. Leggero e aggraziato, il ranger si batte spesso brandendo due armi, mentre il barbaro è solito combattere con una sola grande arma. Il barbaro è più imponente del ranger, ma quest'ultimo è capace di lanciare gli incantesimi. Tuttavia, guardando oltre queste differenze superficiali, emerge quanto entrambi abbiano in comune. Le due classi di personaggio condividono diverse abilità di classe, compresa Conoscenza delle Terre Selvagge. Entrambe le classi scelgono di dormire sotto le stelle e trovano scomodo indossare armature pesanti. Il ranger è molto più bravo del barbaro a seguire le tracce, ma quest'ultimo è ben contento di gettarsi in mischia e aiutare il ranger a combattere contro i suoi nemici prescelti.

Stregoni: Si tratta di un tipo capace di lanciare incantesimi molto appariscenti, ma i suoi poteri non derivano dagli dei, oppure dai libri, come nel caso del mago. A suo dire, avrebbe la capacità innata di lanciare incantesimi, e potrebbe anche essere vero; egli maneggia il suo potere con facilità e grazia, come se fosse parte di lui. Fino a quando uno stregone non mente sulle proprie capacità e porta rispetto al barbaro, non vi è motivo per cui non si possa diventare amici intimi. Qualora dovesse però ammantarsi di un'aura misteriosa, come spesso fanno gli stregoni, per certo attirerà su di sé l'antipatia del barbaro.

Scegliere quando cadere in preda all'ira barbarica

"A volte la mia mente si mette di mezzo. Altre volte no".

– Krusk

L'ira barbarica è limitata sia in durata sia in frequenza, perciò scegliere quando cadere in preda ad essa è una scelta tattica molto importante. Ma queste considerazioni cambiano man mano che il barbaro aumenta di livello, ottenendo un numero maggiore di opportunità per cadere in preda all'ira.

Il barbaro di basso livello può cadere in preda all'ira solo una o due volte al giorno, e pertanto deve amministrare questa capacità con accortezza. Un'opzione tattica è procrastinare l'ira per quel combattimento che si pensa sarà il



grande scontro della giornata. In un tipico dungeon, spesso sarà subito chiaro quando la compagnia di avventurieri sarà prossima allo scontro o si starà già battendo con l'avversario più potente. In quel caso, ha un senso cadere in preda all'ira non appena il combattimento sia iniziato. Eliminando i nemici prima possibile, meno danni verranno subiti e meno risorse verranno consumate dal gruppo durante la battaglia. A meno che il punteggio di Costituzione del barbaro non sia molto basso, la sua ira dovrebbe durare in modo da permettergli di concludere anche il più impegnativo scontro della giornata.

Sull'origine di queste storie

Storicamente, i druidi erano i sacerdoti delle tribù celtiche dell'Europa occidentale. Molti racconti ed epiche leggende descrivono queste figure del passato. Per imparare qualche nozione in più, si potranno visitare le biblioteche locali o controllare alcuni libri della propria libreria, e leggere qualcosa sui druidi che hanno popolato la storia. Per cominciare si potranno consultare *Tradizioni celtiche. La storia dei druidi e della loro eredità culturale* di Ward Rutherford, *I Druidi, sacri maghi dell'antichità* di Stuart Pigott e *Miti e simboli nell'Europa pagana: Antiche religioni Scandinave e Celtiche* di Hilda Roderick Ellis Davidson.

Si tenga presente che i druidi di D&D sono basati più sui racconti fantasy che sui resoconti storici. Qui i druidi non sono sacerdoti celtici, non seguono le stesse credenze, non si attengono alle medesime prescrizioni e non partecipano agli stessi riti officiati dai druidi reali. I druidi del gioco sono più affini ai protagonisti delle serie di *Shannara* di Terry Brooks, a *Le nebbie di Avalon* di Marion Zimmer Bradley e a *Il druido* di Morgan Llywelyn che non a qualsiasi loro antenato storico.

Talvolta, un barbaro di basso livello che si trova ridotto a pochi punti ferita potrebbe anche decidere di cadere in preda all'ira barbarica. I punti ferita extra che gli derivano dall'ira barbarica gli potrebbero permettere di restare in piedi e finire il proprio avversario, e poi si sa, un'ira inutilizzata non è molto utile a un barbaro privo di sensi o morto. Ad ogni modo, questa tattica può essere difficoltosa. I bonus durano fino al termine dell'ira. In quell'istante, il barbaro perde immediatamente i punti ferita extra, e qualora avesse già subito diversi danni o fosse privo di sensi, potrebbe addirittura morire a causa della perdita aggiuntiva di punti ferita. Va da sé che un barbaro che utilizzasse di frequente questa tattica avrebbe probabilità molto alte di morire, più di chiunque altro nel gruppo di avventurieri.

Man mano che il barbaro ottiene livelli, diventa più semplice decidere quando cadere in preda all'ira barbarica. Il barbaro di medio livello, essendo capace di cadere in preda all'ira tre o più volte al giorno, potrebbe utilizzare questa capacità qualora si trovasse ad affrontare degli incantatori ostili. L'ira gli conferisce un bonus al morale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra (grazie alla Costituzione potenziata). Dando per scontato che i tiri salvezza sulla Volontà siano spesso il tallone di Achille del barbaro, qualunque cosa sia in grado di ridurre le sue probabilità di rimanere vittima

ma della paura o cadere sotto la dominazione mentale va a beneficio non solo del barbaro, ma del suo intero gruppo di avventurieri. Gli stessi presupposti valgono nel caso in cui egli affronti avversari che utilizzino veleni o abbiano la capacità di risucchiare energia, per cui è richiesto di superare un tiro salvezza: il barbaro dovrebbe cadere in preda all'ira barbarica così da evitare possibili conseguenze negative che si profilano all'orizzonte. Il barbaro potrebbe anche prendere in considerazione di cadere in preda all'ira barbarica per ottenere il bonus alla Forza necessario per abbattere una porta piuttosto robusta od oltrepassare un impedimento fisico, o ancora per ottenere i bonus ai tiri salvezza quando pensa di poter incappare in una trappola pernicioso.

Al 20° livello, quando è in grado di cadere in preda all'ira cinque o più volte al giorno, il barbaro si dovrebbe limitare ad utilizzare questa capacità all'inizio di ogni incontro importante. Contro avversari palesemente inferiori, può trattenere il suo potere così come i maghi o gli altri incantatori conservano i loro incantesimi, ma ogniqualvolta l'esito dello scontro fosse fondamentale, il barbaro dovrebbe cadere in preda all'ira barbarica.

IL DRUIDO IN PROSPETTIVA

"La natura è incontrollabile per definizione. Al massimo si può esercitare un'influenza temporanea, ma anche in tal caso si è soggetti ai suoi capricci".

— Vadanina

La dimora del druido è più spaziosa, e magari anche più splendida, di quella di qualsiasi altro personaggio. Alte querce, pini e olmi sono il soffitto del suo mondo (una volta ben più attraente di altre decorate da affreschi). Erba e foglie costituiscono un pavimento e un morbido letto. E le mura? A queste parole il druido può solo ridere giacché non conosce mura: non c'è limite all'infinito mondo della natura.

Dentro o fuori dalla sua casa, il druido non è mai solo. Il lupo acquattato tra l'erba, il falco che vola alto nel cielo e il possente orso sono tutti leali compagni di viaggio e spaventosi nemici per gli ospiti inattesi. Quando il druido ha bisogno di esploratori che si aggirino tra i cespugli o che si innalzino in volo alla ricerca di nemici, oppure di forti guerrieri che lo proteggano dalle avversità, i suoi amici accorrono subito al suo fianco. Se il loro aiuto non fosse sufficiente, il druido a sua volta potrebbe trasformarsi in una creatura della natura e sconfiggere i suoi nemici con artigli e morsi, ovvero spiegare le ali e volare via. Guai a quegli idioti che pensano che un druido sia inutile fuori dal proprio boschetto, perché anche nella più attraente delle prigioni sotterranee egli non è mai privo di amici incantesimi o poteri.

A differenza della maggior parte degli avventurieri, il druido è perfettamente in grado di viaggiare da solo. Il guerriero, il mago e il ladro hanno bisogno del chierico che li curi, e il chierico ha bisogno del guerriero per tenere a bada i nemici. Il druido, d'altro canto, può sconfiggere i suoi avversari lanciando pericolosi incantesimi, quasi pari in potenza a quelli dello stregone, assumere l'aspetto di una tigre o leone per ottenere la meglio in mischia, e infine curarsi quando la battaglia è finita.

Grazie a questa versatilità, il druido ha molto da offrire ad un gruppo di avventurieri. È in grado di assumere qualsiasi ruolo richiesto. Serve un guaritore per il barbaro? Bene. Una mano per colpire gli avversari a distanza con qualche incantesimo? Non c'è problema. Qualche incantesimo per rafforzare il gruppo? Certo. E che dire delle notevoli capacità di combattimento, degli alleati evocabili in un batter d'occhio e della capacità di invocare la pioggia a spazzare via le nubi? Il druido è tutto questo. Con tutte queste possibilità, centinaia di druidi possono vivere sullo stesso pianeta eppure essere diversi l'uno dall'altro. Uno si concentrerà sulla guarigione, un altro sulla creazione di oggetti magici, un terzo sui compagni animali, un quarto sulla capacità di assumere altre forme, e così via.

La razza del druido

I druidi provengono da tutti gli ambienti naturali. I luoghi in cui scarseggiano sono quelli in cui i ciottoli e il rudimentoso progresso della civiltà hanno preso il posto di un tappeto di foglie e del melodioso canto dell'usignolo. Alcune razze sono più propense di altre a seguire la vocazione di druido per motivi culturali, ma in termini di gioco non esiste una razza che produca druidi particolarmente sudenti. Dato che la Saggezza è la caratteristica primaria di questa classe e che nessuna razza ha un bonus o una penalità a questo punteggio, per i druidi non esiste una razza che vada assolutamente preferita.

Umani: Sebbene gli umani non possiedano le capacità speciali delle altre razze, i punti di abilità e i talenti sono



che ott
la class
qualco
grado e
finizio
anche
un reta
turna,
ma per
oggetti
Nan
re, son
lealtà
tura in
ro vite
dalla t
stante,
formid
te. I pu
Costitu
tempo
aspetti
locità
Elfi
motiv
rano a
me. G
non u
ve di
troppo
con sp
una qu
dici pe
stituzi
accett
può t
coglie
le cult
pochi



che ottengono al 1° livello li rendono ottimi candidati per la classe del druido. Dopo tutto, un druido che conosca qualcosa in più dei segreti della foresta (grazie a qualche grado extra di Conoscenza delle Terre Selvagge) è per definizione un druido più potente. Il druido umano riscuote anche l'approvazione dei suoi pari, in special modo se ha un retaggio primitivo o selvaggio. La scarsa visione notturna, unica debolezza umana degna di nota, è un problema per i druidi, ma lo si può risolvere con incantesimi, oggetti magici o con *forma selvatica*.

Nani: I nani druidi, come afferma il *Manuale del Giocatore*, sono rari. Dato che i nani dimostrano spesso una salda lealtà al loro clan, per molti non è facile considerare la natura innanzi tutto. Il fatto, poi, che molti nani passino le loro vite a lavorare sottoterra, scavando la roccia ed estraendo dalla terra preziose risorse, non è certo di aiuto. Ciononostante, un nano che abbandoni quella vita può risultare un formidabile difensore della natura, robusto oltre ogni limite. I punti ferita extra che un nano ottiene dal suo bonus di Costituzione sono utili per un druido che trascorre molto tempo in battaglia. La capacità druidica di assumere altri aspetti grazie a *forma selvatica* compensa bene la scarsa velocità dei nani, e la scurovisione è una vera benedizione.

Elfi: Gli elfi sono l'archetipo del druido, e c'è un buon motivo. Sin dalla nascita, i bambini di questa razza imparano ad amare i boschi e il mondo naturale nel suo insieme. Gli elfi druidi beneficiano di molti vantaggi razziali, non ultima la loro visione migliorata, con i bonus alle prove di Osservare e Cercare e la visione crepuscolare. Purtroppo, devono accantonare il loro addestramento razziale con spade lunghe, stocchi e archi; un druido che utilizza una qualsiasi tra queste armi perde tutti i suoi poteri druidici per 24 ore. La fragilità di un elfo (penalità di -2 alla Costituzione) è un leggero svantaggio, ma molti druidi elfi lo accettano senza difficoltà. Ma soprattutto, un elfo druido può tornare nell'ambiente in cui è cresciuto e trovare accoglienza e anche onori tra la sua gente. Non sono molte le culture così tolleranti nei confronti dei druidi, e ci sono pochi altri luoghi in cui si sentano altrettanto ben voluti.

Gnomi: Anche se molti non se ne rendono conto, il legame degli gnomi con la natura è quasi forte come quello degli elfi. Gli gnomi conducono vite semplici, in colline boschive e cunicoli accoglienti. A differenza dei membri di altre razze, possono conversare con le creature che vivono nelle tane servendosi dell'innata capacità di *parlare con gli animali*. Che si tratti di una benedizione divina o di un trucco appreso nel tempo, tale capacità lega gli gnomi a questi animali in un modo che pochi altri possono comprendere. Si aggiunga la visione crepuscolare degli gnomi e la loro naturale resistenza, e lo gnomo druido avrà alcuni dei vantaggi fisici dei nani e il consenso sociale di cui godono gli elfi. La taglia piccola rende uno gnomo druido fisicamente più debole di un umano, ma *forma selvatica* gli consente di assumere la forma di un animale più forte, come un orso o un leopardo. Gli gnomi, gente umile e giocosa, divengono druidi dotati e risoluti.

Mezzelfi: Molti mezzelfi, dispersi e sempre in cerca di un loro posto nel mondo, trovano conforto nel servire la natura. Forse si tratta di un modo di accettare la loro metà elfica o di soddisfare quella gente, oppure il mezzelfo ripudiato dalla società scopre un certo fascino nel cammino solitario percorso dal druido: quali che siano le motivazioni che lo portano a prendere questa classe, il mezzelfo druido beneficia del suo patrimonio culturale elfico per la sua visione migliorata. I mezzelfi hanno anche meno difficoltà rispetto agli elfi a sopravvivere in un mondo dominato dagli umani.

Mezzorchi: È una vera sfortuna che così pochi mezzorchi seguano la vocazione druidica. Come i loro genitori orchi, molti mezzorchi vivono nelle frontiere selvagge, spesso lontani da città insediate e ben difese. Quelle medesime frontiere sono spesso la dimora dei druidi. I personaggi mezzorchi hanno due vantaggi significativi: la scurovisione e un bonus razziale di +2 alla Forza. Inoltre, benché alcuni possano deridere il mezzorco per la sua mancanza di acume e le sue maniere rudi, un druido può fare a meno di un'Intelligenza e di un Carisma alti. Come il mezzelfo, il mezzorco deve convivere con un certo disprezzo sociale, e quindi la vita solitaria tra i boschi può risultare preferibile rispetto ad intrattenere rapporti con chi non lo accetta nella sua essenza. La natura, dopo tutto, abbraccia tutti gli esseri viventi e conforta i cuori afflitti.

Halfling: Gli halfling diventano ottimi druidi. La loro naturale agilità e le orecchie sensibili sono ideali per sopravvivere negli habitat naturali, e fortuna e coraggio, che possiedono in abbondanza, sono altrettanto importanti. Il motivo principale per cui così pochi halfling prendono in mano falchetto e vischio è la forza della comunità halfling. La loro predilezione per letti comodi, cibi deliziosi e abbondanti bevute tende a scoraggiare una scelta di vita più impegnativa, al servizio della natura. Quei pochi che seguono la vocazione del druido scoprono che la loro taglia non è affatto un ostacolo sulla via della grandezza.

Mostri: Tra le razze mostruose, due in particolare producono ottimi druidi: centauri e lucertoloidi. Entrambe queste razze hanno società tribali, ed entrambe vivono in armonia con il loro habitat. Non è insolito in queste due culture che i druidi siano anche capi delle comunità.

Un centauro diviene un eccellente druido grazie al suo bonus razziale di +3 alla Saggezza, della sua naturale familiarità con gli ambienti naturali e dell'abilità in orticoltura. Il suo livello equivalente è pari ai suoi livelli di classe +7, e così un druido centauro di 1° livello sarebbe adatto ad un gruppo di personaggi di 6° livello.

I lucertoloidi druidi, rispetto ai loro alter ego centauri druidi, sono più facili da integrare nel gioco tradizionale: se non altro, è più facile condurre un lucertoloide in un

dungeon, rispetto ad un centauro. Poiché il livello equivalente di un lucertoloide è pari ai suoi livelli di classe +4, un lucertoloide druido di 1° livello potrebbe unirsi ad una campagna in cui il livello medio dei personaggi è appena il 3°. Diversamente dai centauri, i lucertoloidi druidi non hanno modificatori razziali alla loro Saggazza, ma possiedono notevoli attacchi naturali. In quanto creature acquatiche, sono l'unica razza incline alla vocazione druidica che sappia respirare sott'acqua.

Un giocatore intraprendente potrebbe anche considerare la driade (livello di classe +4) e la ninfa (livello di classe +12) come scelte per un personaggio druido. Entrambe intrattengono forti legami con la natura, e possiedono capacità che ben si integrano con quelle di un druido.

Il druido e le altre classi

Il druido difende il mondo naturale in una maniera per niente miope o provinciale. In un certo senso egli è un'estensione vivente del volere della natura. Pertanto, quando il male minaccia la terra, anche se in luoghi ben lontani dal suo boschetto, è probabile che il druido scenda in campo per la lotta. In altre occasioni, il druido può restare implicato in varie avventure a causa della lealtà che deve ai suoi amici, o per curiosità riguardo ad alcuni aspetti della natura.

Come si è detto sopra, il druido non ha alcun problema ad inserirsi nei gruppi di avventurieri. Se si interpreta un druido, nei paragrafi successivi si troveranno utili informazioni sui rapporti da intrattenere con gli altri avventurieri.

Barbari: Certo, il barbaro è capace di lanciarsi sconsideratamente in battaglia, ma il suo rapporto con il druido di solito è buono. Entrambi hanno abilità di vita nei boschi e, seppur non condividano la medesima visione del mondo, percorrono comunque le stesse colline e vallate.

Bardi: Il druido capisce la voglia di vagabondare del bardo, ma non lo invidia affatto. Durante i loro viaggi, i bardi hanno la tendenza a cacciarsi nei guai quasi quanto i ladri, ma almeno sono compagni affascinanti e versatili. La loro vasta gamma di abilità, il loro pregio come incantatori e le loro capacità combattive li rendono rinforzi adatti per qualsiasi altra classe. Se si aggiungono poi gli incredibili effetti della loro musica, cosa c'è che non va in un bardo? È un ottimo promemoria del gusto per la vita, e del fatto che, qualsiasi missione si intraprenda, la vita stessa è un dono prezioso di cui si dovrebbe godere, e non soltanto da spendere tra mille affanni.

Chierici: Il druido e il chierico condividono molti incantesimi e alcune restrizioni, ma non certo il medesimo punto di vista sulla vita. Se il druido fissa la terra, il chierico eleva il suo sguardo al cielo. Ciò non implica necessariamente che i loro rapporti siano tesi: è possibile che nasca un sano rispetto per le reciproche capacità e che si giunga ad un'utile combinazione degli incantesimi. La vera amicizia, tuttavia, è rara, a meno che il chierico non possieda i domini Animale, Vegetale o Sole.

Guerrieri: È sempre utile avere un guerriero a disposizione, quando si è nei guai. Forse il barbaro è più robusto, ma il guerriero è incredibilmente versato nell'arte bellica, il che significa che conosce molti trucchi utili a sconfiggere avversari impegnativi e potenti. D'altro canto, sembra che dedichi la sua intera vita al combattimento, e che razza di atteggiamento è questo? È proprio questa mentalità (concentrarsi su stupidi battibecchi piuttosto che su problemi più rilevanti) che incoraggia l'emergere di sempre più conflitti nel mondo. Considerato tutto, il druido e il guerriero vanno d'accordo quando i loro scopi coincidono, ma il primo preferirebbe senz'altro la compagnia di un ranger o di un barbaro.

Ladri: Il druido può apprezzare gli incredibili talenti

del ladro, ma stili di vita troppo diversi scoraggiano i contatti tra le due classi. E, per lo più, va bene così. Il fatto che le società civili considerino i ladri come briganti, malfattori e assassini non ha alcuna importanza per il druido, che si preoccupa poco delle restrizioni della vita sociale. Alcuni ladri, tuttavia, ritengono che la vita sia un gioco, e molti altri si occupano soltanto dei beni terreni. Per questo c'è ben poco di comune tra druidi e ladri, nonostante il rispetto delle reciproche abilità.

Maghi: C'è un luogo per imparare e uno per gli studi accademici. I maghi trascorrono fin troppo tempo con gli occhi fissi sui libri, e non abbastanza ad allenarsi all'aria aperta. Nonostante la loro debolezza fisica, spesso sono piacevoli compagni e valenti avventurieri, e i loro incantesimi bilanciano bene quelli del druido. Dal punto di vista di quest'ultimo, l'unico vero difetto della magia arcana è che tra il suo potere da fonti non naturali, evocando l'energia di luoghi che non appartengono a questo mondo. Pertanto, se è saggio restare amici del mago del proprio gruppo, non è nulla di sbagliato nell'ostacolare un mago malvagio.

Monaci: Il monaco persegue l'illuminazione attraverso uno stile di vita ascetico, che alla fine comporta una negazione della propria essenza. Per il druido, si tratta di una follia. Forse esistono altri piani di esistenza e uno stato che supera il "regno dei mortali", ma la gente dovrebbe viverne nel presente, in questo mondo. Si può simpatizzare con questa figura solitaria proveniente da un monastero, ma non condividere il suo punto di vista. Tuttavia, finché il monaco si accontenta di lasciare vivere gli altri come preferiscono, è possibile che si sviluppi un bel legame di amicizia anche col druido.

Paladini: Il rapporto tra druidi e paladini è spesso teso a causa dei diversi approcci al mondo e della devozione a scopi radicalmente diversi. Le uniche due cose in comune sono un senso del dovere morale e il desiderio di proteggere qualcosa nel mondo. Entrambi sono campioni delle loro cause, e, quando i loro interessi coincidono (ad esempio quando si tratta di sconfiggere il male), possono suggerire un'alleanza cui pochi avversari sono in grado di opporsi. Un'amicizia durevole tra i due è però molto rara.

Ranger: Come è ovvio aspettarsi, il druido e il ranger vanno senz'altro d'accordo. Condividono una profonda comprensione del mondo naturale, e hanno bisogno l'uno dell'altro, anche se i loro fini possono differire. L'unico fattore di disturbo in questa relazione è l'odio vendicativo del ranger verso certe creature. Il druido comprende il desiderio di cacciare (è un istinto naturale), ma non quello di annientare una determinata specie. Le abilità del druido del ranger spesso coincidono, ma insieme ai loro compagni animali essi sono in grado di aumentare notevolmente le capacità (nonché il puro e semplice numero) dei partecipanti ad un gruppo di avventurieri.

Stregoni: Probabilmente il druido non comprende fino in fondo le origini dello stregone, ma rispetta sempre le doti innate. Lo stregone, per uno scherzo del destino a causa del suo sangue, ha un certo talento per la magia, diversamente dal mago non segrega il suo corpo in una torre polverosa, né relega la sua mente allo studio di toni altrettanto polverosi. Molti stregoni sono esseri carismatici che non si isolano dal mondo, né considerano se stessi più importanti della natura. Queste caratteristiche agevolano una coesistenza pacifica con i druidi.

Aggiornamento delle regole: utilizzare forma selvatica

"Ti fanno il solletico e ti prudono, ma ci si abitua anche alle pieme. Non mi sono mai abituata alle uova, però".

— La druida Kelliana della Tribù B...

Forma se
sibili de
rimpiazzi

Forma s

Al 5° live
sforma
un anim
una volt
ma anim

Le cre
alcuni a
del Man
qualsiasi
le. Il dru
cane o u
sogufo. I
male co
esempio,
foresta te

Il druid
fisiche se
la pellicc
parametr
le caratte
(altezza, p
no rimarr
tal modo
comune
un bonu
mantiene

Queste
Quando s
come se
questa gu
caratteris
un giorno
nale non
ciso, il dru
comunqu

Quand
mento de
diviene in
ra forma,
forma ani
vava e rito
il druido i
una sella d
mento del

Il druid
creatura d
mente. Le
di Forza, D
cludono l'
o incornat
lare) e cap
o branchie
naturali in
male, com
ne anche
animale se
naturale o
lo sguardo
capacità st
ni durano

I nuovi
del druido
sforma. No

Forma selvatica è uno dei privilegi di classe più utili e flessibili del druido. La versione seguente di questa capacità rimpiazza quella presente nel *Manuale del Giocatore*.

Forma selvatica

Al 5° livello un druido acquisisce la capacità magica di trasformarsi in un animale di taglia Piccola o Media (ma non un animale crudele o leggendario) e di nuovo in druido una volta al giorno. Il druido può assumere una sola forma animale per uso di questa capacità.

Le creature disponibili come *forme selvatiche* includono alcuni animali giganti (come descritti nell'Appendice 1 del *Manuale dei Mostri*) ma non bestie, bestie magiche o qualsiasi altra creatura possieda un tipo diverso da animale. Il druido può utilizzare *forma selvatica* per diventare un cane o una lucertola gigante, ad esempio, ma non un orso gufo. La forma selezionata deve appartenere ad un animale con cui il druido abbia qualche familiarità. Ad esempio, un druido che non sia mai uscito fuori da una foresta temperata non può diventare un orso polare.

Il druido può selezionare liberamente le caratteristiche fisiche secondarie della nuova forma (colore e trama della pelliccia, delle piume o della pelle), purché rientri nei parametri normali di un animale di quella specie. Anche le caratteristiche fisiche significative della nuova forma (altezza, peso, sesso) sono sotto il suo controllo, ma devono rimanere entro i limiti per quella specie. Il druido in tal modo è perfettamente camuffato come un membro comune della specie di cui ha assunto la forma, e ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare fintanto che mantiene quella forma.

Questo cambiare forma non disorienta mai il druido. Quando si trasforma in animale, riguadagna punti ferita come se avesse riposato per un giorno intero, anche se questa guarigione non ripristina danni temporanei alle caratteristiche e non fornisce altri benefici del riposo per un giorno intero; inoltre, ritrasformarsi nella forma originale non guarisce ulteriormente la creatura. Se viene ucciso, il druido ritorna alla sua forma originale, ma rimane comunque morto.

Quando avviene questo cambiamento, l'equipaggiamento del druido, se esiste, si fonde con la nuova forma e diviene inutilizzabile. Quando il druido torna alla sua vera forma, qualsiasi oggetto precedentemente fuso nella forma animale riappare nel medesimo luogo in cui si trovava e ritorna a funzionare. Qualsiasi nuovo oggetto che il druido indossava in forma animale (come, ad esempio, una sella o un capestro) rimane nello stesso luogo al momento della ritrasformazione.

Il druido acquisisce le capacità fisiche e naturali della creatura di cui ha assunto la forma, ma conserva la propria mente. Le capacità fisiche includono la taglia e i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione. Le capacità naturali includono l'armatura, le armi naturali (come artigli, morso o incornata), le capacità sensorie (come visione crepuscolare) e capacità fisiche evidenti (presenza o assenza di ali o branchie, numero di estremità, e così via). Le capacità naturali includono altresì le capacità di movimento normale, come camminare, nuotare e volare. Il druido ottiene anche tutti i bonus razziali e i talenti della forma animale selezionata. Non ottiene alcuna capacità soprannaturale o magica (come le armi a soffio o gli attacchi con lo sguardo) della sua nuova forma, ma guadagna tutte le capacità straordinarie della forma. Tutte queste alterazioni durano sino al termine di *forma selvatica*.

I nuovi punteggi di caratteristica e le nuove capacità del druido sono quelle medie per la specie in cui si trasforma. Non può, ad esempio, trasformarsi in un lupo do-

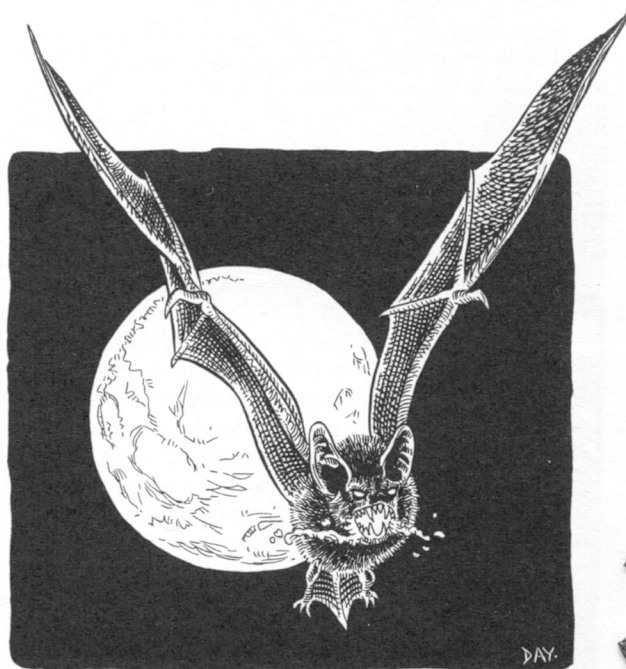
tato di Forza 20. Allo stesso modo non può assumere l'aspetto di una versione più grande o potente di una creatura (né più piccola o più debole).

Il druido mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, il livello e le classi, i punti ferita (nonostante qualsiasi cambiamento nel punteggio di Costituzione), l'allineamento, i bonus di attacco base e i bonus di base ai tiri salvezza. Il druido mantiene anche il proprio tipo (ad esempio umanoide), le capacità straordinarie e magiche, ma non le capacità soprannaturali. Perde la capacità di parlare mentre è in forma animale, poiché è limitato ai suoni che può emettere un animale normale e privo di addestramento (il suono normale di un pappagallo selvatico è uno strido rauco, e quindi trasformarsi in questa forma non consente di parlare).

Anche se il druido mantiene tutti gli incantesimi che aveva in precedenza, la sua nuova forma può impedire di usarli. Se la forma selezionata non è dotata di mani prensili (come una scimmia o un gorilla) o di altre appendici che consentano la manipolazione, il druido non è in grado di maneggiare componenti materiali e focus per gli incantesimi, anche se questi non si sono fusi nella sua nuova forma. Allo stesso modo, la mancanza di voce umana significa che non può lanciare incantesimi dotati di componenti verbali, né attivare oggetti a parola di comando. Inoltre, la mancanza di appendici appropriate può impedire l'uso di armi e oggetti magici costruiti per un umano. Se la possibilità di usare un particolare oggetto o incantesimo è in dubbio, tocca al DM decidere.

Il druido può servirsi di questa capacità più volte al giorno al 6°, 7°, 10°, 14° e 18° livello, come descritto nella Tabella 3-8 del *Manuale del Giocatore*. Inoltre, all'8° livello ottiene la capacità di assumere la forma di un animale di taglia Grande, di uno di taglia Minuscola all'11° livello e di uno di taglia Enorme al 15° livello. Dal 12° livello in poi, può assumere la forma di un animale crudele.

Al 16° livello, una volta al giorno, il druido può utilizzare la sua *forma selvatica* per trasformarsi in un elementale (acqua, aria, fuoco o terra) di taglia Piccola, Media o Grande. In questo caso ottiene tutti gli attacchi speciali e le capacità speciali dell'elementale, a prescindere dal tipo di capacità (cioè ottiene le capacità soprannaturali e magiche dell'elementale, tanto quanto quelle straordinarie). Guadagna anche i talenti e i bonus razziali alle abi-



lità propri dell'elementale, per tutto il tempo in cui mantiene la *forma selvatica*, pur restando del suo tipo di creatura (per lo più umanoide). Al 18° livello, può assumere la forma elementale tre volte al giorno.

Selezionare una forma selvatica

A partire dal 5° livello, il druido ottiene la capacità di utilizzare *forma selvatica*. Nel corso della sua carriera, si troverà di fronte a diverse scelte, man mano che sarà in grado di trasformarsi in forme più piccole o più grandi, e alla fine potrà assumere la forma di un animale crudele o di un elementale. La gamma di opzioni può essere davvero spaventosa.

La prima considerazione da fare quando si seleziona una forma animale è l'uso che se ne vuol fare. Ecco di seguito alcuni fattori che un druido dovrebbe tenere in considerazione quando è di fronte a questa scelta.

Individuazione: Dato che il druido può utilizzare le capacità straordinarie della forma selezionata, se sceglie un pipistrello crudele o una focena può ottenere la vista cieca. Molti animali sono dotati di visione crepuscolare, e alcuni (come il serpente e il gufo) hanno anche bonus razziali di Osservare e Ascoltare.

Fuga: Uno dei modi migliori di sfuggire ad una situazione pericolosa servendosi di *forma selvatica* è di volar via nei panni di un falco o di un'aquila. La velocità di queste creature in volo è rispettivamente 24 e 18 metri, il che significa solitamente la possibilità di scappare da qualsiasi esercito in avvicinamento o da un mostro che si muove via terra. Il gufo, a dispetto della sua popolarità, non vola molto veloce (solo 12 metri). In un dungeon, o contro nemici alati, il ghepardo o il cavallo possono essere una scelta più appropriata. Un cavallo leggero ha la più che dignitosa velocità su terra di 18 metri; il ghepardo di norma si muove a solo 15 metri ma può anche percorrere 150 metri con uno scatto (vedi la descrizione del ghepardo nel *Manuale dei Mostri*). La fuga, comunque, non richiede sempre un movimento veloce: un druido di alto livello può utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale Minuscolo e usare l'abilità Nascondersi per evitare i nemici.

Combattimento: *Forma selvatica* può rendere il druido un nemico formidabile. Prima dell'8° livello, quando può trasformarsi in animali Grandi, le scelte migliori sono il ghiottone, l'orso nero o il leopardo, ciascuno dotato di tre attacchi. Tra questi, l'orso nero offre il punteggio più alto di Forza, mentre il leopardo ha la CA più alta. La capacità d'ira del ghiottone gli fornisce lo stesso bonus di Forza dell'orso nero e qualche punto ferita in più. Adottare la forma di un serpente strangolatore può rivelarsi molto utile, specie contro gli incantatori avversari.

Per un druido di 8° livello, l'orso polare è la scelta più potente, dato il suo punteggio di Forza di 27. Il cavallo pesante è più debole in combattimento ma lo si nota molto meno, se questo è un aspetto importante. L'unica altra opzione che vale la pena di considerare sono i grandi felini (tigri e leoni), che in cambio della forza dell'orso polare possiedono le capacità di balzo e sperone. La tigre è più robusta del leone, ma entrambe sono valide scelte in combattimento. Infine, la portata è un ottimo vantaggio in battaglia, e il druido può ottenere questo vantaggio se sceglie la forma della vipera Grande.

Al 12° livello, il druido può utilizzare *forma selvatica* per divenire un animale crudele. Assumendo l'aspetto di orso crudele, con una Forza di 31, è in grado di infliggere 30 o più danni in un singolo round. Il leone crudele è l'ovvia scelta di ripiego.

Quando il druido raggiunge il 15° livello, ha a disposi-

zione la tigre crudele, ma l'orso crudele rimane una scelta migliore. La taglia Enorme della tigre crudele rende più facile l'essere colpiti, rispetto ad un orso crudele, e questo svantaggio non viene interamente compensato dagli attacchi con balzo e sperone.

Al 16° livello, il druido ottiene una nuova opzione molto significativa: la forma elementale. Ciò consente al druido di accedere alle capacità speciali dell'elementale selezionato, inclusi turbine, bagnare, vortice, spinta e bruciare. Dato l'alto punteggio di Forza, l'elementale della terra è probabilmente la scelta migliore, ma l'elementale dell'acqua ha una CA migliore. Se la CA non è un fattore chiave, tuttavia, l'orso crudele rimane ancora un combattente migliore di tutti gli elementali, considerata la sua forza.

Impressionare gli avversari: Orsi, leoni ed elementali spaventano la popolazione locale e terrorizzano anche mercenari più consumati. Un DM può consentire un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire per un druido che utilizza una forma impressionante.

Impressionare gli altri animali: Di solito il druido si basa sulla sua Empatia Animale per placare gli animali ostili o affamati e assicurarli che non esiste alcun motivo valido per ricorrere alla violenza. Il druido che, grazie a *forma selvatica*, si trasforma nella forma dell'animale bersaglio, ha molte meno difficoltà in questo negoziato, anche se non ottiene automaticamente la capacità di parlare con la creatura. Per rappresentare questo vantaggio, il DM può consentire al druido di applicare un bonus di circostanza +4 alle prove di Empatia Animale effettuate contro un animale di cui si assume la forma.

Esplorazione: Gli uccelli sono molto adatti all'esplorazione, ma il sotterfugio può essere altrettanto utile. Si racconta una vecchia storia su un druido che, trasformatosi in un cavallo pesante, servì per un giorno da cavalcatura di comandante di un esercito malvagio, e apprese così i piani dei suoi nemici. Ben poca gente fa attenzione a cavalli, bestiame o ad una rana che saltella di passaggio, e il druido può approfittare di questo fatto.

Addestrare gli animali: Il processo di addestramento diviene molto più semplice se il druido è capace di assumere la forma dell'animale e dimostrare il comportamento o l'azione che desidera. Il DM può consentire al druido un bonus di circostanza +4 alle prove di Addestrare Animali effettuate quando usa *forma selvatica* per questo scopo.

Viaggiare: Date le loro elevate velocità in volo, gli uccelli sono un'ottima scelta per chi intende viaggiare. Se devono considerare i viaggi sugli oceani, sui mari o sui fiumi, lo squalo crudele si muove a una velocità impressionante (27 metri); neanche un'aquila va così rapida. Dal 1° livello in poi, il druido dovrebbe considerare seriamente la forma di un elementale dell'aria, considerata l'incredibile velocità in volo (30 metri).

IL RANGER IN PROSPETTIVA

"Un ranger che rimane fermo a casa è come uno squalo a cui si vieta di nuotare".

— Sovel

Nonostante il suo legame con la foresta, non si può dire che il ranger sia "ancorato" ad un territorio. Dal suo punto di vista, un rapporto troppo intenso con i luoghi, i materiali e le tradizioni non è salutare. In fondo, il combattimento è un aspetto fondamentale della natura, e non ha senso ribellarsi ad esso.

In realtà... Indossa ar... dino. Lanc... per soprav... accortezza... dro, il con... essere il f... za clamore... varie discip...

La versat... generico d... uno svantag... tanti danni... e dotato del... quanti inflig... ta. Il suo ruc... gano da var... possa restit... scagliare tre... e avvicinars... con quattro... round. Se p... il terzo roun...

La forza d... stregua del l... do i suoi cor... talento Segu... rientamento... do di supera... Essendo il p... cidere se avv... suoi amici di...

La razza c... Ogni razza u... ger, e ciascu... druido, il ran... za tra quelle d...

Umani: M... equamente i... Ascoltare, C... Percepire Ing... lo ottiene un l... co prescelto... Inoltre, il rang... ma Focalizzata... principali: più... zio. Ad ogni r... che appartiene...

Nani: Com... razza, i nani r... vernicoli" non... porti con il po... ciò non signifi... vagge siano inu... re le tracce de... dungeon conta... del talento Seg... lità Ascoltare è... ottiene un bon... i nemici presce... nano ranger gl... tipi di nemici (e... ste sono ottime... co prescelto. S... essere una buo... contrerà il prim... corridoio di un...

In realtà, il ranger è uno tra i personaggi più versatili. Indossa armature, ma non è mai rumoroso come il paladino. Lancia incantesimi, ma non si basa mai su questi per sopravvivere, come invece fa il mago. Si muove con accortezza, ma senza mai temere, come avviene per il ladro, il confronto diretto. Il bardo può anche pensare di essere il factotum del gruppo, ma il ranger dà prova, senza clamore, di essere il perfetto punto di equilibrio tra le varie discipline.

La versatilità rende il ranger un personaggio molto più generico degli altri, e questo può essere un vantaggio o uno svantaggio. Non è in grado di infliggere con un colpo tanti danni quanti un guerriero che impugna uno spadone e dotato del talento Specializzazione in un'Arma, né tanti quanti infligge un mago con una *palla di fuoco* massimizzata. Il suo ruolo è assestare un turbine di danni che provengano da varie fonti, e poi ritirarsi prima che l'avversario possa restituirgli il favore. Un ranger di livello medio può scagliare tre infallibili frecce in un round, cambiare arma e avvicinarsi nel successivo, e infine aggredire il nemico con quattro colpi (inflitti dalle sue due armi) nel terzo round. Se poi si tratta di un nemico prescelto, il secondo e il terzo round potrebbero anche non essere necessari.

La forza di un ranger è, per molti versi, l'autorità. Alla stregua del ladro, si porta spesso in esplorazione, superando i suoi compagni di gruppo e servendosi al meglio del talento Seguire Tracce e delle abilità di classe legate all'orientamento. A differenza del ladro, però, è di certo in grado di superare le sfide che le sue capacità gli rivelano. Essendo il primo ad osservare un nemico, spetta a lui decidere se avvicinarsi o sgusciare alle spalle, e le vite dei suoi amici dipendono dalla saggezza delle sue scelte.

La razza del ranger

Ogni razza umanoide annovera tra le sue fila qualche ranger, e ciascuno ha i propri vantaggi. Come nel caso del druido, il ranger può liberamente scegliere la propria razza tra quelle disponibili.

Umani: Molti ranger sono umani. Se si suddividono equamente i punti abilità iniziali di un ranger umano tra Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare, un personaggio di 1° livello ottiene un bonus di +5 su queste prove contro un nemico prescelto, oltre a tutti gli altri bonus che possiede. Inoltre, il ranger umano non è costretto a scegliere tra Arma Focalizzata e Sensi Acuti per migliorare le sue qualità principali: può selezionare entrambi i talenti sin dall'inizio. Ad ogni modo, il maggior vantaggio di un umano è che appartiene alla razza dominante del pianeta.

Nani: Come la maggior parte dei membri della loro razza, i nani ranger tendono a vivere sottoterra. Questi "cavernicoli" non si preoccupano di mantenere buoni rapporti con il popolo silvano o di proteggere gli alberi, ma ciò non significa che i gradi in Conoscenza delle Terre Selvagge siano inutili per loro; anzi, sono necessari per seguire le tracce dei nemici, tanto più che i pavimenti dei dungeon contano come terreno duro (vedi la descrizione del talento Seguire Tracce nel *Manuale del Giocatore*). L'abilità Ascoltare è altrettanto vitale in un dungeon, e il ranger ottiene un bonus alle prove di Ascoltare effettuate contro i nemici prescelti. I bonus razziali di combattimento del nano ranger gli consentono di mettersi in luce contro tre tipi di nemici (orchi, goblinoidi e giganti), e pertanto queste sono ottime scelte come primo, secondo e terzo nemico prescelto. Selezionare i giganti per primi potrebbe essere una buona scelta in prospettiva, non appena si incontrerà il primo perfido ogre, lanciato in carica lungo il corridoio di un dungeon.

Elfi: L'elfo è l'incarnazione del ranger. Due abilità usufruiscono sia dei bonus razziali sia di quelli contro i nemici prescelti del ranger: Ascoltare e Osservare. Ciò vuol dire che un elfo ranger di 5° livello ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare contro il suo primo nemico prescelto, prima di considerare i gradi acquisiti e tutti gli altri bonus disponibili. Molte creature silvane hanno una predilezione per gli elfi, e così l'elfo ranger può stabilire una stretta rete di alleanze quando viaggia per le foreste. Inoltre, il fatto che abbia bisogno di appena 4 ore di meditazione e 4 di riposo, piuttosto che 8 di sonno, significa che di solito potrà montare la guardia di notte, quando la visione crepuscolare e gli alti bonus di Osservare sono più utili.

Gnomi: Come il nano, lo gnomo ranger inizia la propria carriera con ottimi bonus contro alcuni tra i più comuni nemici prescelti: goblinoidi, coboldi e giganti. Come l'elfo, ottiene un bonus razziale alle prove di Ascoltare. Come l'halfling, ha dei bonus ai tiri per colpire ed alla CA data la sua taglia Piccola. Diversamente da tutte le altre razze, lo gnomo ranger dotato di un punteggio di Intelligenza di 10 o più possiede sia incantesimi arcani che divini, quando raggiunge il 4° livello, e i migliori bonus di attacco base possibili. Tutto ciò rende il ranger una scelta eccellente per lo gnomo. Sfortunatamente, però, gli gnomi ranger si allontanano di rado dalle loro terre: un vero peccato per tutti i gruppi di avventurieri.

Mezzelfi: Il mezzelfo si sente sempre un estraneo, e pertanto lo stile di vita del ranger è una specie di seconda natura per lui. Quasi tutto ciò che è stato indicato per l'elfo (i bonus razziali alle prove di Osservare ed Ascoltare, la visione crepuscolare, e così via) si applica anche al mezzelfo, anche se talora non si raggiunge lo stesso livello. Dal punto di vista sociale, tuttavia, il mezzelfo congiunge il mondo naturale con quello civilizzato, ben più che l'elfo o l'umano.

Mezzorchi: Anche se molti mezzorchi considerano il barbaro e il guerriero una scelta migliore per la loro classe, il mezzorco ranger è una vera macchina da guerra contro i suoi nemici prescelti. Un bonus razziale alla For-



za, la migliore progressione possibile per gli attacchi e i bonus contro i nemici prescelti implicano che un mezzorco ranger di 10° livello con Forza 22 e Arma Focalizzata (ascia da battaglia) abbia un bonus di attacco +20 contro il suo primo nemico prescelto, senza considerare il bonus dell'ascia da battaglia magica che brandisce. Un mezzorco che intenda perseguire questa strada deve cercare di compensare la sua penalità di Intelligenza, dato che il punto di forza di questa classe non è solo il combattimento ma anche l'uso delle abilità. Probabilmente il maggiore svantaggio per il mezzorco ranger è che pochi crederanno alla purezza del suo rapporto con la foresta. Eppure, ci sono molti modi per convincerli...

Halfling: Il *Manuale del Giocatore* segnala che non si incontrano spesso halfling ranger, ma ciò accade principalmente perché costoro possono decidere quando deve verificarsi un incontro. La penalità di Forza dell'halfling danneggia i suoi bonus di ranger, ma si consideri un halfling ranger di 9° livello con Arma Preferita e un punteggio incredibile di Destrezza: tira a raffica con le armi da lancio, brandisce un paio di armi da mischia, e inoltre si muove silenziosamente e si nasconde molto meglio di altri grazie all'uso frequente dell'incantesimo *passare senza tracce*. Per finire, il suo eccezionale bonus alle prove di Ascoltare gli permette di accorgersi di un nemico in avvicinamento molto prima del momento in cui dovrà decidere se combattere o scappare.

Mostri: Anche i membri di alcune razze di mostri producono ottimi ranger. Tra queste vanno considerati i centauri, gli gnoll, i grimlock, i sahuagin e gli yuan-ti (sanguepuro e mezzosangue).

Tutte queste creature hanno bonus razziali alla Forza, e ciascuna possiede uno o più vantaggi peculiari. La capacità dei sahuagin di respirare sott'acqua e la loro frenesia sanguinaria sono agevolazioni significative, anche se limitate agli ambienti acquatici. Lo yuan-ti mezzosangue presenta diverse opzioni interessanti: le scaglie al posto della pelle gli concedono un bonus naturale di Classe Armatura, i serpenti al posto delle braccia garantiscono attacchi naturali, e non si dimentichi la testa di serpente dotata di un morso velenoso. Si aggiungano le capacità magiche e i poteri psionici che tutti gli yuan-ti possiedono, e si otterranno formidabili avversari.

I livelli equivalenti per queste creature variano di molto. Il livello equivalente dello gnoll è pari al livello di classe +3; quello del grimlock è il livello di classe +5, come per il sahuagin; per il centauro è il livello di classe +7; per lo yuan-ti sanguepuro è il livello di classe +12, mentre per il mezzosangue è il livello di classe +13.

Un'ultima nota sui ranger non umani: dato che è possibile selezionare gli umani come nemico prescelto, si dovrebbe considerare fortemente questa opzione. Gli umani sono gli avversari che si incontrano più spesso in quasi tutte le campagne di D&D, e quindi si possono utilizzare sovente i bonus dei nemici prescelti contro questa razza.

Il ranger e le altre classi

Spesso la tenace ricerca di un nemico prescelto fornisce una buona motivazione per intraprendere una missione. Se, ad esempio, gli orchi occupano i dintorni di un luogo, sarà compito del ranger ammazza-orchi di formare un gruppo per dare la caccia ai nemici.

Quando sceglie i compagni per le sue avventure, il ranger dovrebbe considerare come le loro abilità e i loro atteggiamenti possono amalgamarsi con i suoi. Se si gioca nei panni di un ranger, nei paragrafi successivi si potranno reperire alcune utili indicazioni su come

rapportarsi ad altri avventurieri.

Barbari: Il barbaro e il ranger sono un'accoppiata micidiale, dato che entrambi infliggono quantità smisurate di danni. Lavorando insieme, riescono anche ad evitare sorprese sgradevoli, dato che il ranger sta in guardia contro i nemici che spuntano fuori dai boschi e che il barbaro ignora gli attacchi furtivi ed evita le trappole. Un gruppo potenziato dalla presenza di queste due classi non ha molto bisogno, come in altri casi, di un ladro. L'unica diversità di vedute tra barbaro e ranger è che quest'ultimo vorrebbe di solito allontanarsi dal combattimento molto prima di quanto non faccia l'altro.

Bardi: Il bardo, a confronto, sembra un dilettante. Come il ranger, è straordinariamente versatile, ma il ranger ha in più una motivazione che giustifichi la sua versatilità (almeno a suo modo di vedere). Ad ogni modo, entrambe queste classi sono predilette dagli elfi, e quindi tendono a convivere. Se tutto va bene, il ranger sarà distaccato nei confronti del bardo (come verso chiunque altro), e quest'ultimo mostrerà tutta la propria superficialità nei confronti del ranger (come verso chiunque altro).

Chierici: Certo, è più facile andare d'accordo con un druido, ma è raro che il ranger rinneghi l'alleanza che stabilisce col chierico. Naturalmente, l'amicizia vera e propria dipende dai domini del chierico: uno che possiede Animali, Guarigione, Sole o altri domini connessi alla natura è sempre un compagno ben voluto; non è così per un chierico specializzato in Morte, Distruzione o Inganno (almeno che non si parli di un ranger malvagio che non si preoccupa più di tanto del ciclo della vita).

Druidi: Il druido e il ranger sono compagni naturali (in tutti i sensi del termine). Il ranger apprezza il fatto di essere guidato lungo i sentieri della vita selvatica, e quindi ben disposto ad aiutare il druido in cambio della sua sapienza. Quest'ultimo è un incantatore divino più pratico, ma se i due si coordinano gli esiti sono perfetti: il ranger occuperà degli incantesimi di riserva, come *protezione dagli elementi*, in modo che il druido possa concentrarsi sulle guarigioni e sul controllo degli animali. Le abilità dei due sono simili, ma un gruppo dotato di entrambe queste classi beneficia dei molti animali e degli alleati che l'uno e l'altro sono in grado di evocare, e che possono infliggere un'infinità di attacchi ai nemici.

Guerrieri: Il guerriero è la dimostrazione vivente di tutto ciò che è errato nella società: è rumoroso, monomaniaco e del tutto sgraziato. Il ranger è quasi altrettanto esperto nel combattimento (pur considerando i talenti bonus del guerriero), ma possiede anche altre capacità. Quando entrambi si trovano in un gruppo, i mostri tendono a considerare il ranger (con la sua armatura leggera) minaccia minore, almeno finché quello non li colpisca quattro volte in un round.

Ladri: Ci sono molte cose in comune tra il ranger e il ladro del gruppo, dato che le loro abilità si sovrappongono, ma in modo non competitivo. Quando si muovono lungo un corridoio, possono coprirsi l'un l'altro in modi assolutamente incomprensibili ad un paladino o ad un mago. Magari vivono in ambienti diversi, ma rispettano le capacità e i comportamenti reciproci.

Maghi: I maghi possono essere terribilmente imprevedibili. Entrambi pretendono la massima versatilità in combattimento (il mago per lo più vuole tenersi fuori dalla mischia), ma proprio quando il ranger decide di lanciare in battaglia con le sue due armi, si rende conto che il mago sta per far esplodere tutto con la sua *palla di fuoco*. Tuttavia, meglio un qualsiasi incantatore arcano che nessuno, dato che gli incantesimi dei maghi sono molto utili.

Monaci: Lo stile di vita ascetico del monaco è simile

quella sori
tro sono a
cità di eff
soprattutt
ha la solit
nello stes
rola tran
ze, i due s

Paladino
dino lo è
e il ranger
trebbero
considera
ro a scaml
lo da guer
può in og
ra del rang
ladino e
qualcosa v
nerli dal d
riescono a
tuno incre

Stregoni
rebbe cert
imbrigliat
molto effi
che gli son

Variante

Il *Manuale*
le foreste c
beri. Sove
borchiato c
chio tra la v
tamente al
ma altri pre
cia ai nemi
ranger urb



quella sorta di auto-esilio scelto dal ranger. Sia l'uno sia l'altro sono agili e silenziosi, ed entrambi possiedono la capacità di effettuare più di un attacco per ogni round, ma soprattutto ciascuno rispetta l'importanza che per l'altro ha la solitudine. Il ranger e il monaco potrebbero vivere nello stesso bosco per anni senza mai scambiarsi una parola tranne l'occasionale "Aiuto!". Quando uniscono le forze, i due sono una potente combinazione.

Paladini: Se il guerriero è rigido e rumoroso, il paladino lo è ancor di più. Anche nel caso in cui il paladino e il ranger fossero entrambi di allineamento buono, potrebbero esistere tali e tante divergenze sul modo di considerare la legge e il caos che i due non riuscirebbero a scambiare una conversazione civile. Anche il cavallo da guerra del paladino è causa di discussioni, dato che può in ogni momento impartire comandi alla cavalcatura del ranger, cosa tutt'altro che gradevole. Eppure, il paladino e il ranger hanno un punto in comune: se qualcosa viola il loro codice di vita, è impossibile trattenerli dal desiderio di rimettere le cose a posto. Se i due riescono ad accordarsi su qualcosa, non è proprio opportuno incrociare la loro strada.

Stregoni: Se il ranger fosse un incantatore arcano, sarebbe certamente uno stregone: veloce, focalizzato, non imbrigliato in antichi tomi e università. Questa coppia è molto efficace, perché lo stregone svolge bene i compiti che gli sono richiesti.

Variante: Ranger urbani

Il *Manuale del Giocatore* descrive i ranger come abitanti delle foreste capaci di mimetizzarsi perfettamente tra gli alberi. Soveliss, con indosso la sua armatura di cuoio borchiato color legno, è pronto a sparire in un batter d'occhio tra la vegetazione. Questo stile di vita si adatta perfettamente alla maggior parte dei ranger, ma altri preferiscono dare la caccia ai nemici in altri territori. Il ranger urbano è il signore delle

strade, ed è in grado di inseguire un avversario in mezzo ad un mercato o sul parapetto di un castello.

Per giocare un ranger urbano, si usino le regole indicate per il ranger nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*. Tutto quanto detto lì si applica anche al ranger urbano. Col permesso del DM, tuttavia, si potranno utilizzare alcune modifiche intese a rendere più efficiente il personaggio, anche nel poco ortodosso contesto cittadino.

- Si sostituiscano le seguenti abilità: Raccogliere Informazioni al posto di Empatia Animale, e Conoscenze (locali) al posto di Conoscenze (natura). È duro rinunciare ad un'abilità di classe esclusiva, ma il ranger urbano ha bisogno di tutti i gradi possibili nelle due abilità appena indicate come sostitutive.
- Si scambii il talento Seguire Tracce con il talento Ombra (vedi Capitolo 2). Con questo sarà più facile braccare qualcuno per le strade di una città. Inoltre, si potrebbe adottare l'uso speciale dell'abilità Nascondersi chiamato "pedinare qualcuno", come descritto nel Capitolo 2.
- Come nemico prescelto si selezioni un'organizzazione o una cultura piuttosto che un tipo di creatura. Ad esempio, si potrebbero scegliere i Cavalieri del Cervo, cosa che consentirebbe di utilizzare i bonus per i nemici prescelti contro gli elfi e gli umani che appartengono a quell'organizzazione, ma non contro gli altri elfi e umani. Questa scelta deve essere concordata con il DM, altrimenti si potrebbe finire per selezionare un tipo di nemico prescelto che non si incontrerà mai.
- Si sostituiscano alcuni incantesimi da ranger con altri da bardo del medesimo livello. Ecco alcuni suggerimenti: *individuazione di calappi e trabocchetti* può essere trasformato in *individuazione delle porte segrete*, *parlare con gli animali con messaggio*, *parlare con i vegetali con individuazione dei pensieri*, *crescita vegetale con destriero fantomatico e traslazione arborea con porta dimensionale*. Si può anche domandare al DM se è consentito scambiare gli incantesimi con altri provenienti da liste di classi diverse, ma è improbabile che nel cambio si possa ottenere una *catena di fulmini*.

Un ranger urbano interessato ad una classe di prestigio potrebbe scegliere l'indagatore della milizia, il cacciatore di nemici o il segugio (vedi Capitolo 5). Tutte queste classi si concentrano sul miglioramento delle caratteristiche primarie di un ranger, senza però far progredire eccessivamente l'aspetto naturalistico di questa classe.

Seguono le statistiche di un ranger urbano creato seguendo queste regole alternative: l'agente nano, Sergente Reginald Fitz-Louis, insieme al suo fedele mastino, Baskerville.

➔ **Sergente Reginald Fitz-Louis:** Nano Rgr12; GS 12; umanoide Medio; DV 12d10+36; pf 102; Iniz +1; Vel 6 m; CA 17 (11 a contatto, 16 colto alla sprovvista); Att +14/+9/+4 mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga del tocco fantasma*+1) e +13/+8 mischia (1d6+2/x3, *ascia*+1) oppure +15 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera perfetta con quadrelli*+1); QS Trattati nanici, nemici prescelti (culto di Vecna +3, goblinoidi +2, giganti +1); AL LN; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +7; For 15, Des 12, Cos 17, Int 14, Sag 17, Car 15.

Abilità e talenti: Artigianato (lavori in muratura) +4, Artigianato (metallurgia) +4, Ascoltare +11, Camuffare +4, Cavalcare (cavallo) +6, Cercare +17, Concentrazione +6, Conoscenze (locali) +12, Diplomazia +4, Intimidire +4, Intrattenere +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +11, Osservare



+18, Raccogliere Informazioni +19, Raggiare +7, Valutare +4; Abilità Focalizzata (Raccogliere Informazioni), Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere con Due Armi Migliorato, Maestria, Ombra, Sensi Acuti.

Tratti nanici: bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti magici; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus di schivare +4 contro giganti; scurovisione 18 m; esperto minatore (bonus razziale di +2 alle prove per individuare strane opere in muratura; può effettuare una prova per cercare strane opere di muratura quando si trova entro 3 metri e può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri; intuire la profondità); bonus razziale di +2 alle prove di Valutare e di Artigianato o Professione inerenti la pietra o il metallo (già considerato nelle statistiche riportate sopra).

Nemici prescelti: Reginald ha selezionato il culto di Vecna come suo primo nemico prescelto, i goblinoidi come secondo e i giganti come terzo. Ottiene, rispettivamente, un bonus di +3, +2 e +1 ai tiri per i danni in mischia e alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare contro questi tipi di creature.

Incantesimi preparati (2/2/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1° - individuazione delle porte segrete, messaggio; 2° - cura ferite leggere, individuazione dei pensieri; 3° - destriero fantomatico, neutralizza veleno.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+3, spada lunga tocco fantasma+1, ascia+1, balestra leggera perfetta, 25 quadrelli+1, diadema della persuasione, statua del potere meraviglioso (cane d'onice), pozione di furtività, pozione di cura ferite moderate.

➤ **Baskerville:** Cane d'onice; GS 1; animale Medio; DV 2d8+4; pf 13; Iniz +2; Vel 12 m; CA 16 (12 a contatto, 14 colto alla sprovvista); Att +3 mischia (1d6+3, morso); AS Sbilanciare; QS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, vedere invisibilità, parla il Comune; AL N; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1; For 15, Des 15, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +1 (+5 quando segue tracce con olfatto acuto), Nuotare +5, Osservare +9.

Selezionare un nemico prescelto

"Fai agli altri quello che cercano di fare a te".

— Soveliss

Durante una carriera lunga venti livelli, il ranger seleziona cinque nemici prescelti. In queste scelte entrano in gioco molti fattori, tra cui il background deciso dal giocatore ("Ho scelto di intraprendere questo percorso quando gli orchi hanno devastato le terre in cui sono nato"), la campagna ("Qui, nelle nevole terre del nord, la nostra vita è un continuo scontro con i remorhaz") e l'utilità durante il gioco ("Contro cosa combatteremo prossimamente?").

Una volta selezionati i nemici prescelti, non si può tornare indietro. Ciò significa che il giocatore deve provare a indovinare il tipo di creatura che incontrerà più di frequente. Il Dungeon Master può guidare questa scelta, dato che sa molto di più della campagna rispetto al giocatore.

Contro i suoi nemici prescelti un ranger ottiene un bonus alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare, nonché ai tiri per i danni in mischia e con le armi a distanza, se le utilizza entro 9 metri dal bersaglio (questo bonus ai danni non si applica alle creature immuni ai colpi critici). Il va-

lore del bonus è di +1 non appena il ranger seleziona quel tipo di creatura come nemico prescelto, e aumenta di un +1 cumulativo al 5°, al 10°, al 15° e al 20° livello. Il ranger seleziona il suo primo nemico prescelto al 1° livello, il secondo al 5°, il terzo al 10°, il quarto al 15° e il quinto al 20°.

Per queste scelte bisogna operare un compromesso. È meglio selezionare come primo nemico prescelto una creatura con GS basso o con GS alto? Si ricordi che il primo nemico prescelto è quello contro cui il ranger avrà il bonus più alto nel corso della sua carriera, e che l'ultimo quello contro cui avrà il bonus più basso. È preferibile un vantaggio iniziale oppure sacrificare il beneficio immediato e attendere quello a lungo termine? In realtà, entrambi sono scelte valide. Ad esempio, si supponga di selezionare gli orchi come primo nemico. Ciò concede al ranger un bonus contro gli orchi in quella fase in cui è più probabile incontrarli: quando si è di basso livello. Quando raggiunge il 20° livello, tuttavia, avrà un bonus di +5 contro gli orchi (che non incontrerà quasi mai, a quel punto) e un bonus più basso contro le creature più potenti (che incontrerà molto più spesso). Viceversa, se seleziona i demoni come primo nemico prescelto, probabilmente non otterrà grandi benefici per molto tempo, dato che gli incontri con i demoni non avverranno prima di aver ottenuto molti livelli. Quando però incontrerà questi demoni, il ranger otterrà immediatamente un bonus notevole.

Aberrazioni: Questa categoria di nemici prescelti offre una ricca selezione. Le aberrazioni includono beholder, drider, fauci gorgoglianti, fuochi fatui, mimic, miniflayer, naga, otyugh, rugginofagi, skum, umber hulk, verme meiena e molti altri. Tra questi, gli skum sono i più deboli con il loro GS 2. Pertanto, se si preferisce avere un vantaggio sin dall'inizio, non è il caso di selezionare le aberrazioni come primo nemico. Tuttavia, ce ne sono molte tra i GS 6 e 8, e ancor di più oltre quella cifra, e quindi questa categoria è una buona scelta come secondo, terzo o quarto nemico. Se invece si predilige l'attesa pur di ottenere grossi benefici in seguito, si selezionino pure le aberrazioni come primo nemico.

Animali: Gli animali sono una delle scelte migliori come primo nemico prescelto. Il ranger ne incontra molti ai primi livelli, ma continua anche ad imbattersi in animali più potenti man mano che avanza. Gli animali crudeli arrivano sino a un GS 9 (lo squalo crudele).

Bestie: Questa categoria stranamente ristretta di nemici include creature bizzarre come ankheg, grifoni, idre, ipogrifi, orsogufi, uccelli stigei e vermi purpurei, così come dinosauri, leoni marini e roc. I GS di questo gruppo variano da 1 (uccello stigeo) a 12 (verme purpureo), e pertanto le bestie sono una buona scelta come primo, secondo e forse anche terzo nemico prescelto.

Bestie magiche: In una campagna piena di creature bizzarre, non esiste nemico prescelto migliore di queste. L'elenco è infinito, e include molti tra gli avversari più tradizionali di D&D, come i basilischi, le belve distorcibili, chimere, le cockatrice, i fustigatori, i kraken, le manticores, i ragni-fase, i remorhaz, le sfingi e il tarrasque. Esiste almeno una bestia magica per ogni GS da 1 a 15, e quindi il ranger potrà sfruttare questa scelta in qualsiasi momento. Inoltre, otterrà il bonus contro le creature celestiali e le monde evocate dai suoi avversari arcani. Si considerino le bestie magiche come primo o secondo nemico prescelto.

Costrutti: Queste creature sono immuni ai colpi critici (e quindi al bonus ai danni per i nemici prescelti del ranger), quindi non è il caso di selezionarle, a meno che non si usino le regole varianti per i nemici prescelti, riportate di seguito. Percepire Inganni e Raggiare sono inutili contro i costrutti. I bonus alle prove di Ascoltare, Conoscenza

le Terre S... non sono... to rimang...

Dragh... si livello. go bianco a comba... delle poc... ranger, p... è efficace... ghi, gli ps... al tipo dr... Percepire... per tratta... desiderio...

Elemen... nemici pr... tro i nem... tali, dato c... bonus si a... una bella... tura che c... naia di me...

Esterni... scelte app... ger, ma, d... esterno, b... spesso. La... tive dei pi... celestiali, ... riazione di... questi, sol... imbatte co... rianti espo... siderare i b...

Folletti... ranger ma... queste cre... questo rag... il loro GS... folletti con...

Giganti... nani e gli g... queste crea... include gli... ranger inco... la propria... secondo ne... contreranno... po, il range...

Melme: no immuni... contro i ne... a meno che... di seguito. di Percepi... non le si se... nus alle pr... cubo gelati...

Mutafor... creature, la... zione di G... un'ottima s... periore a 1, qualsiasi mo...

Non mo... venture, il... trebbe esse...

le Terre Selvagge e Osservare continuano ad applicarsi, ma non sono particolarmente utili, dato che i costrutti di solito rimangono immobili finché non vengono disturbati.

Draghi: Questa categoria è un'ottima scelta per qualsiasi livello. Un ranger può imbattersi in un cucciolo di drago bianco appena all'inizio della sua carriera, e continuare a combattere draghi finché non arriva al 20° livello. È una delle poche categorie che si adeguano all'avanzamento del ranger, poiché anche i draghi avanzano di livello. Il bonus è efficace anche contro le testuggini dragone, i mezzo-draghi, gli pseudodraghi, le viverne e tutto ciò che appartiene al tipo drago. Si faccia particolare attenzione ai bonus di Percepire Inganni e Raggiare: spesso il modo migliore per trattare con un drago è di giocare con cautela sul suo desiderio di gloria e di tesori.

Elementali: Se non si utilizzano le regole varianti per i nemici prescelti discusse di seguito, i bonus ai danni contro i nemici prescelti non funzionano contro gli elementali, dato che questi sono immuni ai colpi critici. Gli altri bonus si applicano comunque, ma a che serve effettuare una bella prova di Ascoltare o Osservare contro una creatura che chiunque è in grado di sentire e vedere da centinaia di metri di distanza?

Esterni: Questo raggruppamento è una delle poche scelte appropriate per il quinto nemico prescelto di un ranger, ma, dato che si dovrà selezionare un tipo specifico di esterno, bisognerà indovinare quale tipo si incontrerà più spesso. La lista di opzioni include quasi tutte le creature native dei piani diversi dal Piano Materiale. Tra queste, solo celestiali, demoni, diavoli, formiani e slaadi hanno una variazione di GS che giustifichi la loro scelta, alla lunga, e, tra questi, soltanto demoni e diavoli sono nemici in cui ci si imbatte con una certa frequenza. Si vedano le regole varianti esposte di seguito per una maniera alternativa di considerare i bonus per i nemici prescelti contro gli esterni.

Folletti: Questa categoria è una scelta eccellente per i ranger malvagi, ma i ranger buoni di solito si alleano con queste creature. Driadi, ninfe, satiri e spiritelli ricadono in questo raggruppamento. Le ninfe sono le più potenti, con il loro GS 6, e quindi, se proprio si vogliono selezionare i folletti come nemico prescelto, tanto vale farlo presto.

Giganti: I giganti sono fantastici nemici prescelti per i nani e gli gnomi, che hanno già dei bonus razziali contro queste creature. Oltre ai sei tipi di giganti, questa categoria include gli ettin, gli ogre, gli ogre magi e i troll. Dato che il ranger incontrerà probabilmente degli ogre agli inizi della propria carriera, si considerino i giganti come primo o secondo nemico prescelto. In questo modo, quando si incontreranno dei giganti delle tempeste, più in là nel tempo, il ranger avrà un bonus notevole contro di essi.

Melme: Queste creature prive di mente e di forma sono immuni ai colpi critici, e pertanto i bonus ai danni contro i nemici prescelti non funzionano contro di loro, a meno che non si utilizzino le regole varianti riportate di seguito. Non si otterranno bonus ai danni, alle prove di Percepire Inganni o di Raggiare, e probabilmente non le si sentirà avvicinarsi. Ciononostante, un bel bonus alle prove di Osservare è piuttosto utile contro un cubo gelatinoso.

Mutaforma: Anche se questo tipo è proprio di poche creature, la semplice presenza dei licanthropi, con la variazione di GS che li caratterizza, rende questa categoria un'ottima scelta. Un licanthropo può avere qualsiasi GS superiore a 1, e quindi il ranger beneficia di questa scelta in qualsiasi momento della sua carriera.

Non morti: Quando, nel corso delle sue prime avventure, il ranger si imbatte in scheletri e zombi, potrebbe essere tentato di scegliere i non morti come

nemico prescelto, ma farebbe meglio a resistere a questa tentazione. Tutti i non morti sono immuni ai colpi critici e agli incantesimi che influenzano la mente, e alcuni sono anche incorporei, e quindi non fanno alcun rumore. I bonus contro i nemici prescelti sono allora inutili contro i non morti, a meno che non si utilizzino le regole varianti esposte di seguito.

Parassiti: Questa categoria è una scelta discreta. Comprende molti ragni mostruosi e millepiedi, e, sebbene non sia molto utile raggiurarli, un po' di danno extra non guasta.

Umanoidi: Questa categoria richiede che si selezionino uno specifico sottotipo di umanoidi, ma solo un ranger malvagio può selezionare il suo stesso sottotipo. Alcune scelte sono migliori di altre.

Umani: Sicuramente la scelta migliore per tutti, tranne che per il ranger umano che non sia malvagio, dato che non può selezionare questa categoria. In quasi tutte le campagne di D&D i giocatori si trovano a fronteggiare avversari umani. Anche un ranger alleato con gli umani dovrebbe considerare sin dall'inizio questa scelta.

Nani, elfi, gnomi, halfling: Tutte e quattro queste categorie sono ben più limitative rispetto agli umani. Se si ritiene improbabile incontrare un signore della guerra halfling che, da vero tiranno, minaccia la vita e la libertà di chiunque al mondo, allora è meglio evitare questi gruppi.

Orchi: Scelta ottima per i nani (che hanno già un bonus di +1 agli attacchi contro gli orchi) e discreta per gli altri personaggi. Dato che i bonus funzionano contro orchi e mezzorchi, conviene selezionare questa opzione all'inizio, quando il ranger ha la prospettiva di combattere contro molti orchi e contro i loro capi. Anche quando, col passaggio dei livelli, diverrà più improbabile incontrare orchi, si potrà sempre aver a che fare con un esercito di questi umanoidi o con un PNG mezzorco di alto livello.

Gnoll: Quella degli gnoll non è una scelta versatile come quella degli orchi. Di norma un ranger non incontrerà gnoll di alto livello quando progredisce nei livelli.

Goblinoidi: Buona scelta, soprattutto ai bassi livelli. Un nano o uno gnomo ranger ha già un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro queste creature, e le combatte quotidianamente per il controllo degli spazi in cui vive. Questa categoria include bugbear, goblin e hobgoblin (GS 2, 1/4 e 1/2, rispettivamente). Va bene come primo nemico prescelto, ma non è molto utile in seguito.

Rettili: Scelta imprevedibilmente vantaggiosa per un gnomo ranger, che ha già un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i coboldi. Anche i lucertoloidi e i trogloditi sono rettili. Anche in questo caso, si tratta di una scelta conveniente per il primo nemico prescelto, ma meno utile in seguito.

Acquatici: A proposito dei lucertoloidi, questa categoria include sia quella razza sia i locathah, i marinidi e i sahuagin. Se si prevede che il ranger abbia molto a che fare con il mare, si può selezionare questo raggruppamento come primo o secondo nemico prescelto.

Umanoidi mostruosi: Questa categoria include arpie, centauri, grimlock, kuo-toa, meduse, minotauri, streghe e yuan-ti. Dato che c'è poco in comune tra i luoghi e i momenti in cui il ranger può incontrare queste creature, si tratta di una scelta molto versatile. Tutti gli umanoidi mostruosi indicati sono di GS 7 o meno, e quindi conviene prendere questo raggruppamento come secondo o terzo nemico prescelto.

Vegetali: Dare la caccia ai vegetali non ha molto senso. Sono immuni ai colpi critici e quindi ai bonus ai danni contro i nemici prescelti, e le prove di Percepire Inganni e Raggiare sono inutili contro una pianta. Inoltre, molti vegetali non sono talmente mobili da giustificare i bonus al-

le prove di Ascoltare e Conoscenza delle Terre Selvagge. Un bonus di Osservare è utile, ma è molto più utile selezionare un altro nemico prescelto, a meno che non si usino le regole varianti esposte qui di seguito.

Regole varianti per i nemici prescelti

Selezionare alcuni nemici prescelti risulta meno utile che selezionarne altri: in particolare gli esterni e quei tipi che sono immuni ai colpi critici. Le regole varianti presentate qui rendono un po' più attraenti queste scelte. Come tutte le regole varianti, un giocatore che voglia utilizzarle dovrà prima ottenere il consenso del DM.

Regole varianti sull'Intimidire

Non ha molto senso che il barbaro, a prescindere dalla sua ferocia, possa comunque fallire nell'intimidire quegli avversari che invece sono terrorizzati da un bardo all'ultima moda o dallo sguardo magnetico dello stregone. Le due regole opzionali presentate di seguito intendono rendere un po' più spaventoso proprio il barbaro. Tali regole funzionano a prescindere dal fatto che il barbaro sia entrato in ira barbarica o meno, anche se l'ira accresce la loro efficacia.

Intimidazione irosa: Un barbaro in preda all'ira barbarica ottiene un bonus di +4 ai punteggi di Forza e Costituzione. Questa variante concede anche un bonus al morale di +4 sulle prove di Intimidire. Dopo tutto, quando un barbaro comincia ad urlare e sbavare, chiunque è più pronto ad ascoltarlo.

Intimidire attraverso la Forza: A volte è il caso di modificare la caratteristica di riferimento per un'abilità. Anche se Intimidire è di solito legata al Carisma, questa regola consente al barbaro di applicare alla prova il suo modificatore di Forza piuttosto che di Carisma. Un barbaro in ira barbarica diviene ancor più minaccioso, grazie al suo punteggio aumentato di Forza.

Prediligere sottotipi di esterni: In questa variante, il ranger può selezionare un sottotipo di esterno come nemico prescelto. Le opzioni disponibili sono acqua, aria, buono, caotico, fuoco, legale, malvagio, terra e nessun sottotipo. Un ranger che selezioni gli esterni caotici, ad esempio, ottiene i bonus per i nemici prescelti contro le bestie del caos, i demoni, i djinn, i ghaele (un tipo di celestiale), i lillend, gli slaadi e i titani, mentre chi seleziona gli esterni con nessun sottotipo ottiene i bonus contro gli aasimar, i mezzo-celestiali, i mezzo-immondi, i jann, i ravid e i tiefling. Quando si seleziona questa opzione, si pensi all'allineamento del ranger e alle condizioni in cui si avventura di norma.

Prediligere sottorazze della propria razza: Un ranger buono o neutrale non può selezionare la sua razza come nemico prescelto, ma i suoi nemici possono farlo, e ciò può risultare frustrante. Con questa variante, il ranger può selezionare una sottorazza della sua razza come nemico prescelto. In genere, il DM dovrebbe consentire questa opzione solo quando esistono diversità profonde all'interno di quella razza. Ad esempio, un elfo alto potrebbe selezionare i drow, ma non gli elfi grigi. Per analogia, un nano delle colline potrebbe selezionare i derro o i duergar, ma non i nani delle profondità. I mezzorchi, specie se cresciuti tra gli umani, potrebbero selezionare gli orchi. Questa variante consente anche al ranger di selezionare come nemici prescelti altri appartenenti alla propria razza che provengano da un paese ostile.

Bonus difensivi contro i nemici prescelti: Un ranger che utilizzi questa variante ottiene i suoi bonus per i nemici prescelti alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi anziché ai danni, alle prove di Raggiare e di Percepire Inganni contro i nemici prescelti. Inoltre, può utilizzare il suo bonus contro i nemici prescelti come bonus di schivare se utilizza il talento Schivare. Ciò significa che per ogni round deve indicare un nemico prescelto contro il quale si applica il bonus di CA, e che il ranger non ottiene alcun bonus quando è colto alla sprovvista. Per il resto, mantiene gli altri bonus alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge e Osservare. Una volta scelta questa opzione per un particolare nemico prescelto, non si può invalidare la decisione. Questa variante è raccomandata per quei ranger che selezionano costrutti, elementali, melme, non morti o vegetali come nemici prescelti, ma tutti i ranger possono trovarla utile.

CAPITOLO 2 ABILITÀ E TALENTI

“Se ne stava seduto lì, scolandosi una pinta dopo l'altra. Tutti i suoi sfidanti si facevano una pinta e poi venivano portati via in barella”.

– Krusk secondo la descrizione di uno strillone locale

La prima sezione del capitolo descrive nuovi modi di utilizzare alcune delle abilità elencate nel *Manuale del Giocatore*. La seconda sezione presenta nuovi talenti ideati appositamente per i barbari, i druidi e i ranger, anche se naturalmente tutti i personaggi che rispondano ai requisiti necessari possono usufruire di questi talenti.

NUOVI MODI DI UTILIZZARE LE ABILITÀ

Qui di seguito si descrivono nuovi modi di utilizzare le abilità *Addestrare Animali*, *Conoscenza delle Terre Selvagge* e *Nascondersi*, insieme ad alcune varianti dell'abilità *Intimidire*.

Addestrare Animali

Una volta divenuti amici di un animale, il personaggio potrebbe cercare di addestrarlo prima di fargli intraprendere pericolose situazioni d'avventura. Insegnare un comando ad un animale richiede due mesi e il superamento di una prova di *Addestrare Animali* (CD 15). Se la creatura è compagno animale del personaggio, si applica un bonus di circostanza +2 alla prova. Ciò rispecchia l'inusuale grado di lealtà e la disponibilità a collaborare dell'animale.

Nuovi comandi

Si faccia riferimento al riquadro “Compagni animali” nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER* per l'elenco base dei comandi che gli animali possono imparare. Qui di seguito vengono descritti numerosi comandi.

Aiuta l'attacco: L'animale collabora, come azione standard, all'attacco del personaggio o di un'altra creatura. Il personaggio deve indicare sia chi riceve tale aiuto sia l'avversario specifico. L'animale effettua un tiro per colpire per ogni round di assistenza. Se colpisce CA 10, la creatura aiutata ottiene un bonus di circostanza +2 ai tiri per colpire contro il nemico indicato fino al turno successivo dell'animale.

Aiuta la difesa: L'animale collabora, come azione standard, alla difesa del personaggio o di un'altra creatura. Il personaggio deve indicare sia chi riceve tale aiuto sia l'avversario specifico. L'animale esegue un tiro per colpire per ogni round di assistenza. Se colpisce CA 10, la creatura aiutata ottiene un bonus di circostanza +2 ai tiri per colpire contro il nemico indicato sino al turno successivo dell'animale.

Aiuta a seguire tracce: L'animale collabora al tentativo del personaggio di seguire tracce. Se l'animale supera la prova di *Conoscenza delle Terre Selvagge* (CD 10), il personaggio ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di *Conoscenza delle Terre Selvagge* effettuate per seguire tracce.

Appostato: L'animale segue un bersaglio indicato gli, facendo di tutto pur di non farsi notare, finché il bersaglio non sia ferito o in fase di riposo, e in quel momento attacca.

Armatu
un'armatu

Blocca: I
bloccare l'a
denti. Un a
to si serve
rio, provo

Caccia: L
altri da lui
l'abilità Co
automatica
gno, ma co

to sto che n

Calma: C
agli ambie
versi o rip
il bordo de
forte pend
le accetta a
perfici vert

Casa: L'ar
vendosi via

Debilita: I
fliggerle da

ro per col

“Compagni

GEON MAST

Ruba: In
afferra un o

strappa via
ti, l'animale

Conosce

La descrizio
Giocatore evi

Armatura: L'animale accetta di sopportare il fardello di un'armatura.

Blocca: L'animale compie un attacco di lotta e prova a bloccare l'avversario designato con le zampe, gli artigli o i denti. Un animale dotato della capacità afferrare migliorato si serve di questa capacità nel tentativo; in caso contrario, provoca un attacco di opportunità.

Caccia: L'animale va a caccia di cibo per il personaggio (e altri da lui designati) e lo riporta indietro, servendosi dell'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge. Un animale sa automaticamente come procurarsi il cibo di cui ha bisogno, ma con questo comando riporta il cibo indietro, piuttosto che mangiarlo per sé.

Calma: Questo comando serve a far adattare gli animali agli ambienti sotterranei. L'animale sarà disposto a muoversi o riposarsi tranquillamente nell'oscurità, a rasentare il bordo delle sporgenze e a scalare gradinate e passaggi in forte pendenza. Qualora la situazione lo richieda, l'animale accetta anche di farsi imbrigliare per spostarsi lungo superfici verticali.

Casa: L'animale fa ritorno a un luogo prestabilito, muovendosi via terra secondo i tragitti migliori.

Debilita: L'animale attacca una creatura indicata per infliggerle danni debilitanti, subendo una penalità di -4 al tiro per colpire. Il comando attacca (vedi il riquadro "Compagni animali" nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*) conta come prerequisito per questo.

Ruba: In questa variante del comando riporta, l'animale afferra un oggetto in possesso di una creatura bersaglio, lo strappa via e lo porta al personaggio. Se vi sono più oggetti, l'animale prova a rubarne uno a caso.

Conoscenza delle Terre Selvagge

La descrizione del talento Seguire Tracce nel *Manuale del Giocatore* evidenzia che superando una prova di Conoscenza

za delle Terre Selvagge è possibile seguire qualcuno per 1,6 km o finché le tracce non diventino difficili da seguire. Ma se si insegue qualcuno che sa veramente come far perdere le proprie tracce? In quel caso, la persona pedinata può effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge per nascondere le sue impronte. A questa si contrappone la prova del personaggio di Conoscenza delle Terre Selvagge per seguire tracce. I modificatori di CD elencati nella descrizione del talento Seguire Tracce nel *Manuale del Giocatore* si applicano alla prova della persona pedinata.

Nascondersi

L'abilità Nascondersi è utile tanto nelle terre selvagge quanto in una città. A volte, tuttavia, ranger e druidi devono adattare le proprie abilità a contesti urbani (vedi "Ranger urbano", nel Capitolo 1). Questa sezione descrive il modo di utilizzare l'abilità Nascondersi per seguire furtivamente le tracce di qualcuno.

Pedinare qualcuno

L'abilità Nascondersi permette il movimento, e quindi, a discrezione, può essere utilizzata come azione equivalente al movimento o parte di un'azione di movimento. In altre parole, il personaggio può tentare di pedinare qualcuno, effettuando prove cicliche di Nascondersi per evitare di farsi vedere. La frequenza delle prove di Nascondersi dipende dalla distanza di pedinamento. Se il personaggio, senza compiere alcun'altra azione, cammina mantenendosi ad almeno 18 metri dalla persona seguita, deve effettuare una prova di Nascondersi ogni 10 minuti, purché quella non sospetti di essere controllata. A distanze minori di 18 metri, il personaggio deve effettuare una prova di Nascondersi ad ogni round.

È ovvio che, per superare una prova di Nascondersi durante un pedinamento, il personaggio deve comunque ri-



manere occultato, ma gli rimangono a disposizione molte opzioni. Ad esempio, se il personaggio sta pedinando qualcuno lungo una strada, si può acquattare dietro gli occasionali passanti; tuttavia, così facendo, il personaggio rimane nascosto solo agli occhi della persona pedinata e non alle persone utilizzate per occultarsi. Se la strada è piuttosto affollata, ripararsi dietro ai passanti non impone alcuna penalità alla prova di Nascondersi, anche se il personaggio potrebbe ancora subire le penalità dovute alla sua velocità (vedi la descrizione dell'abilità Nascondersi nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*).

Se non ci sono passanti dietro cui ripararsi, il personaggio può ancora inseguire la persona, spostandosi però da un nascondiglio all'altro. La distanza è un fattore chiave e infatti questa soluzione può essere adottata solo se il nascondiglio successivo si trova entro 30 cm per grado posseduto in Nascondersi da quello che si deve lasciare (se il personaggio possiede degli oggetti magici che lo aiutano a celarsi nelle ombre, quali un *mantello elfico* o una *tunica del mimetismo*, si sommano al proprio limite 30 cm per ogni punto di bonus a Nascondersi fornito dall'oggetto). Se il personaggio si muove ad una distanza maggiore tra un nascondiglio e l'altro, la persona pedinata lo ha individuato. Inoltre, si applica una penalità di movimento alla prova di Nascondersi se il personaggio si precipita da un nascondiglio all'altro ad una velocità più rapida della metà di quella normale.

Anche se il personaggio fallisce una prova di Nascondersi per pedinare qualcuno o viene individuato per l'eccessiva distanza tra un nascondiglio e l'altro, può sembrare innocente effettuando una prova di Raggirare contrapposta a quella di Percepire Inganni della persona pedinata. Una prova superata significa che la persona pedinata ha scorto il personaggio, ma non si è resa conto che questi la stia seguendo; un fallimento le fa capire che il personaggio la stia seguendo. A seconda di quanto sia sospettosa la vittima, si applica un modificatore alla prova di Percepire Inganni. La seguente tabella riporta alcuni modificatori di Percepire Inganni da applicare in queste situazioni particolari.

La persona pedinata...	Modificatore
È sicura che nessuno la stia seguendo	-5
Non ha ragione di sospettare che qualcuno la stia seguendo	+0
Pensa che qualcuno la stia seguendo	+10
Pensa che qualcuno la stia seguendo ed è sicura che l'inseguitore è un nemico	+20

TALENTI

I talenti forniscono ai personaggi nuove possibilità o migliorano quelle già possedute. Questa sezione presenta nuovi talenti appositamente concepiti per i barbari, i druidi e i ranger, anche se chiunque possieda i



relativi requisiti, volendo, potrebbe farli propri. Molti di questi nuovi talenti hanno almeno un prerequisito, come un punteggio di caratteristica o un bonus di attacco base minimo. I talenti contrassegnati da asterisco (*) nella Tabella 2-1 sono disponibili come talenti bonus per i guerrieri.

Talent virtuali

Se un personaggio possiede un privilegio di classe o una capacità speciale che duplica esattamente gli effetti di un talento, allora può utilizzare quel "talento virtuale" come prerequisito per altri talenti, classi di prestigio, e così via. Ad esempio, un ranger può combattere con due armi come se possedesse i talenti *Ambidestria* e *Combattere con Due Armi*, e pertanto si considera che possieda questi talenti se intende prendere il talento *Combattere con Due Armi Superiore*, descritto in questa sezione. Se il personaggio dovesse perdere i prerequisiti virtuali, perderebbe anche accesso a qualunque talento o altro beneficio così ottenuto. Ad esempio, un ranger che indossi armature più pesanti di quelle leggere perde l'accesso ai talenti virtuali elencati prima, e quindi anche a *Combattere con Due Armi Superiore*. Acquisire un talento virtuale non concede al personaggio accesso ai prerequisiti di quel talento.

Talent selvatici

I talenti di questa categoria si riferiscono alla capacità *forma selvatica*, e tutti la richiedono come prerequisito. Qualunque privilegio di classe o capacità che contenga le parole "forma selvatica" (come *forma selvatica inferiore*, *forma selvatica superiore* e *forma selvatica non morta*; vedi Capitolo 5) richiede gli stessi prerequisiti di *forma selvatica*. I talenti selvatici si applicano a qualunque versione di *forma selvatica*.

Nuovi talenti

"Fiuto sangue, ossa e l'odore della paura".

— Sovelis

Abile nella Lotta [Generale]

Il personaggio ha una migliore probabilità del normale di sfuggire o divincolarsi quando lotta o quando è immobilizzato da una creatura grande.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di circa stanza alla sua prova di lottare per sfuggire ad una lotta o all'immobilizzazione quando il suo avversario è di una taglia superiore a quella Media. L'entità del bonus dipende dalla taglia del nemico, secondo la seguente tabella.

Il nemico è di taglia...	Bonus
Grande	+2
Enorme	+4
Mastodontica	+6
Colossale	+8

Attacco in Volo [Generale]

Il personaggio può attaccare mentre vola.

Prerequisito: Capacità di volare, naturale grazie a metamorfosi.

Beneficio: Quando è in volo, la creatura può compiere un'azione di movimento (compresa una picchiata) e un'altra azione parziale a qualsiasi punto durante il movimento. La creatura non può compiere una seconda azione

TABELLA 2-1: T

Talent general
Abile nella Lotta
Attacco in Volo
Colpo Soprannaturale
Combattere con

Critico Poderoso
Critico Prescelto
Ghermiere
Guarigione Avanzata
Ira Distruttiva
Ira Extra
Ira Intimidatoria
Ira Istantanea
Ira Prolungata
Movimento Brillante
Multiattacco
Multidestrezza
Nemico Prescelto
Nuotare Migliorato
Ombra
Parata con Magia
Resilienza Superiore
Resistenza all'Intimidazione
Resistere alle Maledizioni
Resistere ai Velocità
Rimanere Cosciente
Robustezza del Corpo
Robustezza del Spirito
Sfidare Animali
Controllare
Sfidare Vegetali
Controllare
Virata
Volare Migliorato

Talent di creazio
Creare Infusi

Talent selvatici
Forma Selvatica
Forma Selvatica
Forma Selvatica
Forma Selvatica
Incantesimi Naturali
Olfatto Acuto
Vista Cieca

di movimento
co in volo. S
si è in una fo
può usare in
incantesimo
Normale:
zione parziale

Colpo Soprannaturale

Il personaggio può infliggere colpi critici, anche se il nemico può ottenere un incantesimo.

Prerequisiti: Immune a Incantesimi.

Beneficio: Immune a Incantesimi contro il nemico. Il personaggio può infliggere un danno critico, il doppio del danno normale. Inoltre, il bonus si applica regolarm

TABELLA 2-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti
Abile nella Lotta	Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media
Attacco in Volo	Capacità di volare, naturale o grazie a metamorfosi
Colpo Soprannaturale	Bonus di attacco base +7, nemico prescelto immune ai colpi critici
Combattere con Due Armi Superiore*	Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +15
Critico Poderoso*	Critico Migliorato con l'arma, bonus di attacco base +12, competenza nell'arma
Critico Prescelto	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto
Ghermire	Accesso ad una forma dotata di artigli o morso
Guarigione Accelerata	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5
Ira Distruttiva	Capacità di ira barbarica
Ira Extra	Capacità di ira barbarica
Ira Intimidatoria	Capacità di ira barbarica
Ira Istantanea	Capacità di ira barbarica
Ira Prolungata	Capacità di ira barbarica
Movimento Brachiale	Saltare 6 gradi, Scalare 6 gradi, For 13
Multiattacco	Accesso (naturale o dovuto a metamorfosi) ad una forma con tre o più armi naturali
Multidestrezza*	Destrezza 15 o più, tre o più braccia
Nemico Prescelto Extra	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto
Nuotare Migliorato	Nuotare 6 gradi
Ombra	-
Parata con Mano Secondaria*	Ambidestria, Des 13, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +3, competenza nell'arma
Resilienza Superiore	Riduzione del danno come privilegio di classe o capacità innata
Resistenza all'Energia	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8
Resistere alle Malattie	-
Resistere ai Veleni	-
Rimanere Cosciente	Bonus di attacco base +2, Resistenza Fisica, Robustezza, Volontà di Ferro
Robustezza del Drago*	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +11
Robustezza del Gigante*	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8
Robustezza del Nano*	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5
Sfidare Animali	Capacità di lanciare <i>individuazione di animali o vegetali</i>
Controllare Animali	Sfidare Animali, capacità di lanciare <i>amicizia con gli animali e parlare con gli animali</i>
Sfidare Vegetali	Capacità di lanciare <i>individuazione di animali o vegetali</i>
Controllare Vegetali	Sfidare vegetali, capacità di lanciare <i>parlare con i vegetali</i>
Virata	Capacità di volare, naturale, magica o grazie a metamorfosi
Volare Migliorato	Capacità di volare (naturale, magica o grazie a metamorfosi)
Talenti di creazione oggetto	Prerequisiti
Creare Infusi	Conoscenza delle Terre Selvagge 4 gradi, incantatore di 3° livello o superiore
Talenti selvatici	Prerequisiti
Forma Selvatica Extra	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i>
Forma Selvatica Parlante	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Int 13
Forma Selvatica Proporzionata	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , forma naturale che non sia né Piccola né Media
Forma Selvatica Veloce	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> per divenire un animale crudele, Des 13
Incantesimi Naturali	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Sag 13
Olfatto Acuto	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Sag 11
Vista Cieca	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> per divenire un pipistrello crudele

di movimento durante il round in cui compie un attacco in volo. Si può utilizzare questo talento solo quando si è in una forma che consente il volo naturale; non lo si può usare insieme al volo magico (come nel caso di un incantesimo *volare*).

Normale: Senza questo talento, la creatura compie un'azione parziale prima o dopo il suo movimento.

Colpo Soprannaturale [Generale]

Il personaggio seleziona un nemico prescelto immune ai colpi critici, e sa come assestare un colpo contro quel nemico per ottenere il miglior risultato.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +7, nemico prescelto immune ai colpi critici.

Beneficio: Quando il tiro per colpire del personaggio contro il nemico prescelto in questione dovesse risultare un critico, il personaggio infligge +1d6 danni extra per danno di danno inflitto dalla sua arma con un colpo critico. Inoltre, il bonus al danno contro il nemico prescelto si applica regolarmente a questo tipo di creatura.

Normale: Le creature immuni ai colpi critici sono anche immuni al bonus al danno contro il nemico prescelto.

Combattere con Due Armi Superiore* [Generale]

Il personaggio è un maestro del combattimento con due mani.

Prerequisiti: Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +15.

Beneficio: Il personaggio ottiene un terzo attacco con l'arma che tiene nella mano secondaria, benché con una penalità di -10.

Controllare Animali [Generale]

Il personaggio può incanalare il potere della natura per controllare le creature animali.

Prerequisiti: Sfidare Animali, capacità di lanciare *amicizia con gli animali e parlare con gli animali*.

Beneficio: Il personaggio può intimorire o comandare

gli animali come un chierico malvagio intimorisce i non morti. Per comandare un animale, il personaggio deve essere in grado di parlargli attraverso un effetto *parlare con gli animali*, ma può impartirgli i suoi comandi anche mentalmente, se così desidera. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Se il personaggio ha più di una classe di incantatore divino, intimorisce gli animali al livello della classe più alta.

Speciale: Gli animali comandabili attraverso questa capacità contano sul limite di DV di animali che è possibile rendere amici attraverso *amicizia con gli animali*.

Controllare Vegetali [Generale]

Il personaggio può incanalare il potere della natura per controllare le creature vegetali.

Prerequisiti: Sfidare Vegetali, capacità di lanciare *parlare con i vegetali*.

Beneficio: Il personaggio può intimorire o comandare i vegetali come un chierico malvagio intimorisce i non morti. Per comandare un vegetale, il personaggio deve essere in grado di parlargli attraverso un effetto *parlare con i vegetali*, ma può impartirgli i suoi comandi anche mentalmente, se così desidera. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Se il personaggio ha più di una classe di incantatore divino, comanda i vegetali al livello della classe più alta.

Creare Infusi [Creazione oggetto]

Il personaggio può conservare un incantesimo divino in erbe appositamente trattate allo scopo (vedi Capitolo 3 per i dettagli sugli infusi).

Prerequisiti: Conoscenza delle Terre Selvagge 4 gradi, incantatore di 3° livello o superiore.

Beneficio: Il personaggio può creare un infuso di qualunque incantesimo divino che gli sia disponibile. Infondere un incantesimo in un'erba richiede un giorno. Quando si crea un infuso, bisogna stabilire il livello dell'incantatore, che deve essere compreso tra il minimo per lanciare l'incantesimo e il livello di incantatore del personaggio. Il prezzo base di un infuso è il livello dell'incantesimo moltiplicato per il livello del suo incantatore moltiplicato per 50 mo. Per creare un infuso il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Qualsiasi infuso che racchiuda un incantesimo con una componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il creatore deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo in PE al momento della creazione dell'infuso.

Critico Poderoso* [Generale]

Il personaggio sceglie un'arma, come una spada lunga o un'ascia grande. Con quest'arma è in grado di colpire nei punti dove fa male.

Prerequisiti: Critico Migliorato con l'arma, bonus di attacco base +12, competenza nell'arma.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può stabilire che un singolo attacco in mischia con l'arma selezionata segni automaticamente una minaccia, prima di effettuare il tiro per colpire. Se l'attacco ha successo, si tira per confermare il critico, anche se il tiro per colpire effettivo non segnasse una minaccia.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che lo fa, deve selezionare un nuo-

vo tipo di arma. Si può utilizzare questa capacità solo una volta al giorno per ogni tipo di arma selezionato.

Critico Prescelto [Generale]

Il personaggio sa come colpire per fare male ai propri nemici prescelti.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto.

Beneficio: Il personaggio seleziona uno dei suoi nemici prescelti che sia normalmente soggetto ai colpi critici. Quando attacca quel tipo di creatura, la portata della minaccia di tutte le armi utilizzate viene raddoppiata. Ad esempio, una spada lunga solitamente segna una minaccia di critico con un tiro di 19 o 20 (due numeri). Nelle mani di un personaggio dotato di Critico Prescelto che la utilizza contro un nemico prescelto, la portata della sua minaccia diventa 17-20 (quattro numeri). Se si trattasse inoltre di una *spada lunga affilata*, la portata della sua minaccia diventerebbe 15-20 (sei numeri: 2 perché è una spada lunga e 2 perché viene raddoppiata dato che si tratta di una *spada lunga affilata*, e 2 perché la portata iniziale della minaccia viene raddoppiata una seconda volta da Critico Prescelto).

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che lo seleziona, lo applica ad un nuovo nemico prescelto. Gli effetti di questo talento non si sommano a quelli di Critico Migliorato.

Forma Selvatica Extra [Selvatico]

Il personaggio può usare *forma selvatica* con maggiore frequenza del normale.

Prerequisito: Capacità di utilizzare *forma selvatica*.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare *forma selvatica* due volte in più al giorno del solito. Se è in grado di utilizzare *forma selvatica* per divenire un elementale, può anche ottenere una *forma selvatica* elementale aggiuntiva al giorno.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte, ottenendo ogni volta due *forme selvatiche* aggiuntive del suo tipo normale e una *forma selvatica* elementale aggiuntiva (se possiede questa capacità).

Forma Selvatica Parlante [Selvatico]

Mentre è in *forma selvatica*, il personaggio può comunicare con gli animali o gli elementali dello stesso tipo della forma che ha assunto.

Prerequisiti: Capacità di utilizzare *forma selvatica* Int 13.

Beneficio: Mentre è in *forma selvatica*, il personaggio agisce come se fosse sotto l'effetto di un *parlare con gli animali* continuo, nei confronti degli animali del suo stesso tipo. Ad esempio, se si utilizza *forma selvatica* per assumere le sembianze di un lupo, si potrà comunicare con i lupi finché si è in quella forma. I suoni emessi sono ringhi, raulchi, strida, cinguettii o tutti gli altri suoni comunemente associati da un animale di quel tipo che comunica con quelli della sua specie. Se il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per divenire un elementale, può anche comunicare con gli elementali dello stesso tipo, utilizzando il loro linguaggio. Questo talento non consente forme di comunicazione mentali.

Forma Selvatica Proporzionata [Selvatico]

Il personaggio può usare *forma selvatica* per assumere le sembianze di animali della sua stessa taglia, anche se la capacità di *forma selvatica* non lo consente per quella taglia.

Prerequisiti: Capacità di utilizzare *forma selvatica*, fu-

ma natura

Beneficio: per assumere le sembianze di un animale equivo, le nuvole possono utilizzare il squalo.

Norma: assumere la capacità del personaggio.

Forma Selvatica Standard

Il personaggio può assumere le sembianze di un animale.

Prerequisiti: Divenire un elementale.

Beneficio: re *forma selvatica*.

Norma: standard.

Ghermita

Il personaggio può assumere le sembianze di un animale.

Prerequisiti: morso.

Beneficio: morso, può essere usato come azione portuale.

Beneficio: tura più piccola di ogni round. Se riepiscopola di tutto da morso o compia altri ni raddoppia.

Il personaggio come azione standard per metri, e sul personaggio mentre sta quello da c...

Guarigione

Il personaggio può guarire.

Prerequisiti: pra +5.

Beneficio:

Punti ferita re

Attività faticosa

Attività non faticosa

Riposo completo

Punteggi di c...

Attività faticosa

Attività non faticosa

Riposo completo

ma naturale che non sia né Piccola né Media.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare *forma selvatica* per assumere le sembianze di un animale la cui taglia normale equivale alla sua. Ad esempio, un druido gigante delle nuvole (taglia Enorme) con questo talento potrebbe utilizzare *forma selvatica* per assumere le sembianze di uno squalo Enorme o una seppia gigante.

Normale: La taglia della forma animale che si può assumere con *forma selvatica* è limitata dai parametri della capacità, a prescindere dalla taglia originaria del personaggio.

Forma Selvatica Veloce [Selvatico]

Il personaggio può assumere una *forma selvatica* più velocemente e con più facilità del normale.

Prerequisiti: Capacità di utilizzare *forma selvatica* per divenire un animale crudele, Des 13.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di utilizzare *forma selvatica* come azione equivalente al movimento.

Normale: Un druido utilizza *forma selvatica* come azione standard.

Ghermire [Generale]

Il personaggio può lottare più facilmente con i suoi artigli o il suo morso.

Prerequisito: Accesso ad una forma dotata di artigli o morso.

Beneficio: Se il personaggio colpisce con un attacco o morso, può automaticamente tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a trattenere con un artiglio una creatura più piccola di quattro taglie o più, potrà stritolarla ogni round infliggendo automaticamente danni da artiglio. Se riesce a trattenere con il morso una creatura più piccola di tre taglie o più, infligge automaticamente danni da morso ogni round, oppure, nel caso non si muova e non compia altre azioni in combattimento, può infliggere danni raddoppiati da morso alla creatura ghermita.

Il personaggio può lasciar cadere una creatura ghermita come azione gratuita, oppure può far uso di un'azione standard per lanciarla via. Una creatura lanciata vola per 3 metri, e subisce 1d6 danni per ogni categoria di taglia del personaggio superiore a Piccola. Se il personaggio la lancia mentre sta volando, la creatura subisce il danno normale o quello da caduta, qualunque sia il maggiore.

Guarigione Accelerata [Generale]

Il personaggio guarisce più rapidamente degli altri.

Prerequisito: Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5.

Beneficio: Il personaggio recupera i punti ferita e i

Punti ferita recuperati al giorno per livello del personaggio

	Con Guarigione Accelerata	Con Guarigione Accelerata e cura a lungo termine (prova di Guarire effettuata con successo)	Normale	Normale e cura a lungo termine (prova di Guarire effettuata con successo)
Attività faticose	1	2	0	0
Attività non faticose	1,5	3	1	2
Riposo completo a letto	2	4	1,5	3

Punteggi di caratteristica recuperati al giorno

	Con Guarigione Accelerata	Con Guarigione Accelerata e cura a lungo termine (prova di Guarire effettuata con successo)	Normale	Normale e cura a lungo termine (prova di Guarire effettuata con successo)
Attività faticose	2	3	0	0
Attività non faticose	2	3	1	2
Riposo completo a letto	3	5	2	4

punteggi delle caratteristiche perduti a un ritmo accelerato, secondo la tabella a fondo pagina.

Incantesimi Naturali [Selvatico]

Il personaggio può lanciare incantesimi in *forma selvatica*.

Prerequisiti: Capacità di utilizzare *forma selvatica*, Sag 13.

Beneficio: Il personaggio può sostituire le componenti verbali e somatiche degli incantesimi mentre è in *forma selvatica*. Ad esempio, mentre è in forma di falco, può sostituire le normali componenti verbali e somatiche di un incantesimo con stridii e movimenti degli artigli. Il personaggio può utilizzare tutte le componenti materiali o focus che riesce a tenere in un'estremità della sua forma attuale, ma non può utilizzare tutti quegli oggetti fusi in quella forma. Questo talento non consente l'uso di oggetti magici mentre si è in una forma che non potrebbe normalmente utilizzarli, e il personaggio non ottiene la capacità di parlare mentre è in *forma selvatica*.

Ira Distruttiva [Generale]

Il personaggio, quando è in preda all'ira, può abbattere barriere e distruggere oggetti.

Prerequisito: Capacità di ira barbarica.

Beneficio: Mentre è in preda all'ira, il personaggio ottiene un bonus di +8 a tutte le prove di Forza effettuate per aprire porte o distruggere oggetti inanimati e immobili.

Ira Extra [Generale]

Il personaggio può entrare in preda all'ira con maggiore frequenza del normale.

Prerequisito: Capacità di ira barbarica.

Beneficio: Il personaggio può cadere in preda all'ira due volte in più al giorno del solito.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte, ottenendo ogni volta due ire aggiuntive al giorno.

Ira Intimidatoria [Generale]

L'ira del personaggio provoca terrore nei suoi nemici.

Prerequisito: Capacità di ira barbarica.

Beneficio: Mentre è in preda all'ira, il personaggio indica un singolo avversario entro 9 metri di distanza; costui deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = 10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Carisma dello stesso) per non rimanere scosso sino al termine dell'ira del personaggio e finché il bersaglio lo vede (una creatura scossa subisce una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove). Un bersaglio che superi il tiro salvezza rimane immune all'effetto intimidatorio.

rio dell'ira del personaggio per un giorno intero. Le creature immuni alla paura e quelle prive di organi di vista sono immuni a questo effetto.

Ira Istantanea [Generale]

Lira del personaggio viene attivata istantaneamente.

Prerequisito: Capacità di ira barbarica.

Beneficio: Lira del personaggio comincia in qualunque momento desiderato, anche quando non è il proprio turno o quando si è stati sorpresi. Si può attivare l'ira in risposta all'azione di qualcun altro dopo aver appreso il risultato ma prima che questo faccia effetto. Pertanto, si possono ottenere i benefici dell'ira in tempo utile da prevenire o migliorare l'esito di un evento indesiderato. Ad esempio, il personaggio può ottenere i punti ferita aggiuntivi garantitigli dall'ira subito prima di un colpo che lo priverebbe dei sensi, oppure migliorare le proprie probabilità di effettuare con successo un tiro salvezza contro un incantesimo in arrivo.

Normale: Un personaggio entra in preda all'ira solo durante il proprio turno.

Ira Prolungata [Generale]

Lira del personaggio ha una durata maggiore del solito.

Prerequisito: Capacità di ira barbarica.

Beneficio: Tutti gli scatti d'ira barbarica del personaggio hanno una durata aggiuntiva di 5 round oltre al normale.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte, e i round aggiuntivi si sommano.

Movimento Brachiale [Generale]

Il personaggio si muove tra gli alberi come una scimmia.

Prerequisiti: Saltare 6 gradi, Scalare 6 gradi, For 13.

Beneficio: Il personaggio si muove tra gli alberi alla sua normale velocità via terra, utilizzando le braccia per balzare da un ramo a un altro. Per consentire il movimento brachiale, l'area attraverso la quale ci si muove deve essere almeno una foresta rada, e gli alberi devono essere entro 4,5 metri l'uno dall'altro. Non si può utilizzare questa capacità quando si tiene un oggetto in una mano, o mentre si indossa un'armatura più pesante di quella media.

Multiattacco [Generale]

La creatura è pratica nell'usare contemporaneamente tutte le sue armi naturali.

Prerequisiti: Accesso (naturale o dovuto a metamorfosi) ad una forma con tre o più armi naturali.

Beneficio: Gli attacchi secondari della creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2.

Normale: Senza questo talento, gli attacchi secondari della creatura subiscono una penalità di -5.

Multidestrezza* [Generale]

La creatura è pratica nell'uso di tutte le sue mani in combattimento.

Prerequisiti: Destrezza 15 o più, tre o più braccia.

Beneficio: La creatura ignora tutte le penalità per l'uso di una mano secondaria (una creatura ha una mano primaria, e tutte le altre sono secondarie; per esempio, una creatura con quattro braccia ha una mano primaria e tre secondarie).

Normale: Senza questo talento, una creatura che impiega una mano secondaria subisce una penalità di -4 ai suoi tiri per colpire, prove di abilità e di caratteristica.

Speciale: Questo talento corrisponde al talento Ambidestria per le creature con più di due braccia.

Nemico Prescelto Extra [Generale]

Il personaggio seleziona un nemico prescelto aggiuntivo.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto.

Beneficio: Il personaggio aggiunge un nemico prescelto extra alla propria lista (vedi Tabella 3-15 nel *Manuale del Giocatore*), al di là del suo numero normale. All'inizio, o tiene i consueti bonus di +1 ai danni e alle prove di abilità contro questo nuovo nemico prescelto. Quando supera il livello a cui ha ottenuto Nemico Prescelto Extra, questi bonus aumentano allo stesso modo dei bonus per altri nemici prescelti. Ad esempio, si ipotizzi che un ranger selezioni al 1° livello i goblinoidi come primo nemico prescelto e le bestie magiche come secondo quando è al 5° livello. Prende Nemico Prescelto Extra come talento al 6° livello e seleziona le aberrazioni. A questo punto, ha un bonus di +2 contro i goblinoidi e un bonus di +1 contro le bestie magiche e le aberrazioni. Quando raggiunge il 10° livello, i bonus salgono a +3 contro i goblinoidi e +2 contro le bestie magiche e le aberrazioni.

Nuotare Migliorato [Generale]

Il personaggio nuota più velocemente del comune.

Prerequisito: Nuotare 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio nuota a metà della sua velocità via terra come azione equivalente al movimento, o pure a tre quarti della sua velocità via terra come azione round completo.

Normale: Il personaggio nuota a un quarto della sua velocità via terra come azione equivalente al movimento, o pure a metà della sua velocità via terra come azione round completo.

Olfatto Acuto [Selvatico]

Il senso olfattivo del personaggio funziona come quello di un lupo.

Prerequisiti: Capacità di utilizzare *forma selvatica*. Sag 11.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità straordinaria olfatto acuto (del tipo delle creature che respirano aria, come descritto nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*), che funziona a prescindere dalla sua forma.

Ombra [Generale]

Il personaggio ha una probabilità superiore alla media di pedinare qualcuno senza essere notato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Nascondersi e Osservare.

Parata con Mano Secondaria* [Generale]

Il personaggio può usare l'arma nella mano secondaria per difendersi dagli attacchi in mischia.

Prerequisiti: Ambidestria, Des 13, Combattere con D. Armi, bonus di attacco base +3, competenza nell'arma.

Beneficio: Quando il personaggio combatte con due armi e impiega un'azione di attacco completo, nella sua azione può decidere di attaccare normalmente o di sacrificare tutti i suoi attacchi con la mano secondaria di quell'azione in cambio di un bonus per schivare +2 alla sua CA. Se il personaggio sta usando anche un buckler, il suo bonus alla CA viene sommato. Con questo talento è possibile usare solo armi dotate di lama o di manico di una taglia più piccola di quella del personaggio.

Resilienza Superiore [Generale]

La straordinaria resistenza ai danni aumenta.

Prerequisito: Riduzione del danno come privilegio

classe o c
Beneficio:
aumenta
se ai level
Ad esem
danno 2/
quel mo
+1/- agl
+5/- al 20
più di un

Resistenza

Il persona
ad un par
acido o so

Prerequisito:
pra +8.

Beneficio:
energia e
pio, se sel
co che su
in questic

Speciale:
to più vol
più volte,
non si sor
od oggett

Beneficio:
energia e
pio, se sel
co che su
in questic

Speciale:
to più vol
più volte,
non si sor
od oggett

Resistenza

Il persona
le malattie

Beneficio:
salvezza su

Resistenza

Il persona
leni, assun

Beneficio:
salvezza su

Rimane

Il persona
stiene anc

Prerequisito:
ca, Robust

Beneficio:
personagg
suo turno
ferita.

Robustezza

Il persona
Prerequisito:
pra +11.

Beneficio:
Speciale:
to più vol

Robustezza

Il persona
Prerequisito:
pra +8.

Beneficio:
Speciale:
to più vol

Robustezza

Il persona

classe o capacità innata.

Beneficio: La riduzione del danno del personaggio aumenta di +1/-. Se questa crescesse normalmente in base ai livelli acquisiti, seguirebbe la progressione iniziale. Ad esempio, un barbaro di 15° livello ha riduzione del danno 2/-. Acquistando questo talento, diventa 3/-. Da quel momento in poi, questa continua a progredire di +1/- agli intervalli stabiliti: diviene +4/- al 17° livello e +5/- al 20° livello. Non si può acquistare questo talento più di una volta.

Resistenza all'Energia [Generale]

Il personaggio incanala il potere della natura per resistere ad un particolare tipo di energia (fuoco, freddo, elettricità, acido o sonoro).

Prerequisito: Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8.

Beneficio: Il personaggio seleziona una forma di energia e ottiene resistenza 5 contro di essa. Ad esempio, se seleziona il fuoco, ignora i primi 5 danni da fuoco che subisce ogni round, senza considerare se il fuoco in questione abbia un'origine normale o magica.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. Se seleziona la stessa forma di energia due o più volte, gli effetti sono cumulativi. Questa resistenza non si somma a quella fornita da un qualsiasi incantesimo od oggetto magico.

Resistere alle Malattie [Generale]

Il personaggio ha sviluppato una particolare resistenza alle malattie.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro le malattie.

Resistere ai Veleni [Generale]

Il personaggio ha maturato un'immunità agli effetti dei veleni, assumendo con gradualità piccole dosi dei medesimi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

Rimanere Cosciente [Generale]

Il personaggio è dotato di una tenacia intrinseca che lo sostiene anche quando la situazione si fa difficile.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Resistenza Fisica, Robustezza, Volontà di Ferro.

Beneficio: Quando i suoi punti ferita arrivano a 0, il personaggio può compiere un'azione parziale durante il suo turno per ogni round, finché non arriva a -10 punti ferita.

Robustezza del Drago* [Generale]

Il personaggio è incredibilmente robusto.

Prerequisito: Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +11.

Beneficio: Il personaggio guadagna +12 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte.

Robustezza del Gigante* [Generale]

Il personaggio è straordinariamente robusto.

Prerequisito: Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8.

Beneficio: Il personaggio guadagna +9 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte.

Robustezza del Nano* [Generale]

Il personaggio è più robusto che mai.

Prerequisito: Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5.

Beneficio: Il personaggio guadagna +6 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte.

Sfidare Animali [Generale]

Il personaggio può incanalare il potere della natura per scacciare gli animali.

Prerequisito: Capacità di lanciare *individuazione di animali o vegetali*.

Beneficio: Il personaggio può scacciare (ma non distruggere) animali come un chierico buono scaccia i non morti. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Se il personaggio ha più di una classe di incantatore divino, scaccia gli animali al livello della classe più alta.

Sfidare Vegetali [Generale]

Il personaggio può incanalare il potere della natura per scacciare le creature vegetali.

Prerequisito: Capacità di lanciare *individuazione di animali o vegetali*.

Beneficio: Il personaggio può scacciare (ma non distruggere) i vegetali come un chierico buono scaccia i non morti. Le creature vegetali immobili vanno considerate incapaci di fuggire. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Se il personaggio ha più di una classe di incantatore divino, scaccia i vegetali al livello della classe più alta.

Virata [Generale]

Un personaggio in volo può cambiare velocemente direzione una volta per round.

Prerequisito: Capacità di volare, naturale, magica o grazie a metamorfosi.

Beneficio: Questo talento permette di virare di 180 gradi indipendentemente dalla manovrabilità del personaggio, in aggiunta a qualunque altra virata gli fosse permessa normalmente. Un personaggio non può guadagnare altitudine mentre esegue una virata, ma può scendere in picchiata. Per maggiori informazioni, vedi "Movimento tattico aereo" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Vista Cieca [Selvatico]

I sensi del personaggio sono acuti come quelli di un pipistrello.

Prerequisito: Capacità di utilizzare *forma selvatica* per divenire un pipistrello crudele.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità straordinaria vista cieca (descritta nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*), che funziona indipendentemente dalla forma assunta. Allo stesso modo di un pipistrello crudele, il personaggio emette suoni ad alta frequenza, impercettibili dalla maggior parte delle creature, come una sorta di "sonar" che gli consente di individuare oggetti e creature entro 36 metri. Dato che questa capacità si basa sull'udito, tutte le circostanze che privino il personaggio di quel senso negano anche la vista cieca.

Volare Migliorato [Generale]

Il personaggio ottiene una manovrabilità in volo superiore a quella comune.

Prerequisito: Capacità di volare (naturale, magica o grazie a metamorfosi).

Beneficio: La manovrabilità in volo del personaggio aumenta di un livello. Ad esempio, se la manovrabilità normale è scarsa, diviene normale.

CAPITOLO 3: I FERRI DEL MESTIERE

“Se hai i ferri giusti, tutto è più facile, che tu sia in guerra o in pace. Scegli i tuoi ferri con cura.”

– Soveliss

Senza il suo equipaggiamento un avventuriero sarebbe perduto. Senza armi, armatura e qualsiasi altro tipo di equipaggiamento, comune o magico, un eroe non può sconfiggere i nemici, difendersi dagli attacchi o sopravvivere alle insidie dei dungeon e delle terre selvagge. Questo capitolo presenta nuove armi esotiche e nuovi oggetti magici, pensati per essere usati innanzitutto nelle terre selvagge. L'ultima sezione del capitolo descrive un nuovo tipo di oggetto magico, l'infuso.

ARMI ESOTICHE

“Mi ha colpito. Con un albero!”

– Un Krusk frastornato

Le armi presentate di seguito possono servire a chi si avventura nelle terre selvagge. Queste armi esotiche, forse di uso comune nei più remoti angoli del mondo, conferiscono interessanti vantaggi ai personaggi che imparano a usarle.

Descrizioni delle armi

Ankus: L'ankus è un pungolo acuminato utilizzato per guidare gli elefanti. Infligge solo danni debilitanti, ma, grazie alla sua punta acuminata, permette anche di effettuare un attacco per sbilanciare. Se, durante tale tentativo, un personaggio viene sbilanciato, può lasciar cadere l'ankus per non essere sbilanciato a sua volta. L'ankus ha una portata di 3 metri.

Balestra a manovella: La balestra a manovella spara

una corda e un uncino attaccati a uno speciale quadrello. La testa del quadrello si biforca fino a metà dell'asticciola con le due estremità che si allontanano come fossero un serpente bicefalo. Una sottile corda assicurata a entrambe le alette rallenta il volo del quadrello (per lo stesso motivo l'incremento di gittata si riduce). Se l'attacco ha successo il quadrello si spacca in due come un ossicino della fortuna, trascinando le corde attaccate oltre il bersaglio per avvolgerlo e intralciarlo. Se il bersaglio è un oggetto mobile di taglia pari o inferiore a quella del personaggio, è possibile utilizzare le corde per condurlo presso di sé.

Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza. Si muove a velocità dimezzata e non può correre o caricare. Se il personaggio ha il controllo della corda di trascinamento dopo aver superato una prova contrapposta di Forza, la creatura intralciata può muoversi solo entro i limiti permessi dalla corda. Per lanciare un incantesimo mentre è intralciata occorre superare una prova di Concentrazione (CD 15).

La creatura intralciata, come azione di round completo, può liberarsi dalle corde superando una prova di Artisti della Fuga (CD 20). La corda ha 5 punti ferita e può essere sfilacciata (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), con una prova di Forza (CD 25, azione di round completo).

L'effetto di intralcio della balestra a manovella può essere utilizzato solo su creature di taglia compresa tra Minuscola e Grande. Può invece infliggere danni debilitanti contro qualsiasi creatura.

Una balestra a manovella richiede due mani per essere utilizzata, indipendentemente dalla taglia di chi la usa. Caricare una balestra a manovella è un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità.

Un personaggio di taglia Media o più grande può sparare, ma non caricare, una balestra a manovella con una mano subendo una penalità di -4. Un personaggio di taglia Media o più grande può sparare con una balestra in ogni mano subendo una penalità di -6, più la solita penalità di -4 per l'attacco con la mano secondaria (-6 per la mano primaria/-10 per la mano secondaria). Il talento *Combattere con Due Armi* non riduce questa penalità poiché rap-

TABELLA 3-1: NUOVE ARMI ESOTICHE

Armi esotiche - da mischia									
Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo	Durezza	Punti ferita	
Armi esotiche - a distanza									
Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo	Durezza	Punti ferita	
Media									
Balestra a manovella**	75 mo	1d8§	19-20/x2	15 m	4,5 kg	Perforante	10	10	
Quadrelli per balestra a manovella (10)	5 mo	-	-	-	0,22 kg	-	10	1	
Cerbottana*	1 mo	1	x2	3 m	0,9 kg	Perforante	5	3	
Aghi per cerbottana (20)	1 mo	-	-	-	*	-	2	1	
Nagaika**	25 mo	1d6	x3	-	1,8 kg	Tagliente	7	5	
Nagaika potente**									
bonus di Forza +1	225 mo	1d6	x3	-	2,25 kg	Tagliente	7	8	
bonus di Forza +2	325 mo	1d6	x3	-	2,7 kg	Tagliente	7	8	
bonus di Forza +3	425 mo	1d6	x3	-	3,15 kg	Tagliente	7	8	
bonus di Forza +4	525 mo	1d6	x3	-	3,6 kg	Tagliente	7	8	
Grande									
Caber**	10 mo	-	x2	3 m	45 kg	Contundente	5	120	
Cerbottana superiore**	10 mo	1d4	x2	3 m	1,8 kg	Perforante	5	4	
Dardi per cerbottana (10)	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-	2		

* Nessun peso degno di nota.

** Vedi la descrizione di quest'arma per le regole speciali.

† Arma con portata.

§ L'arma infligge danni debilitanti piuttosto che danni normali.



Caber

...senta la ca... stanza. Il t... lità di -4 al... per la mar...

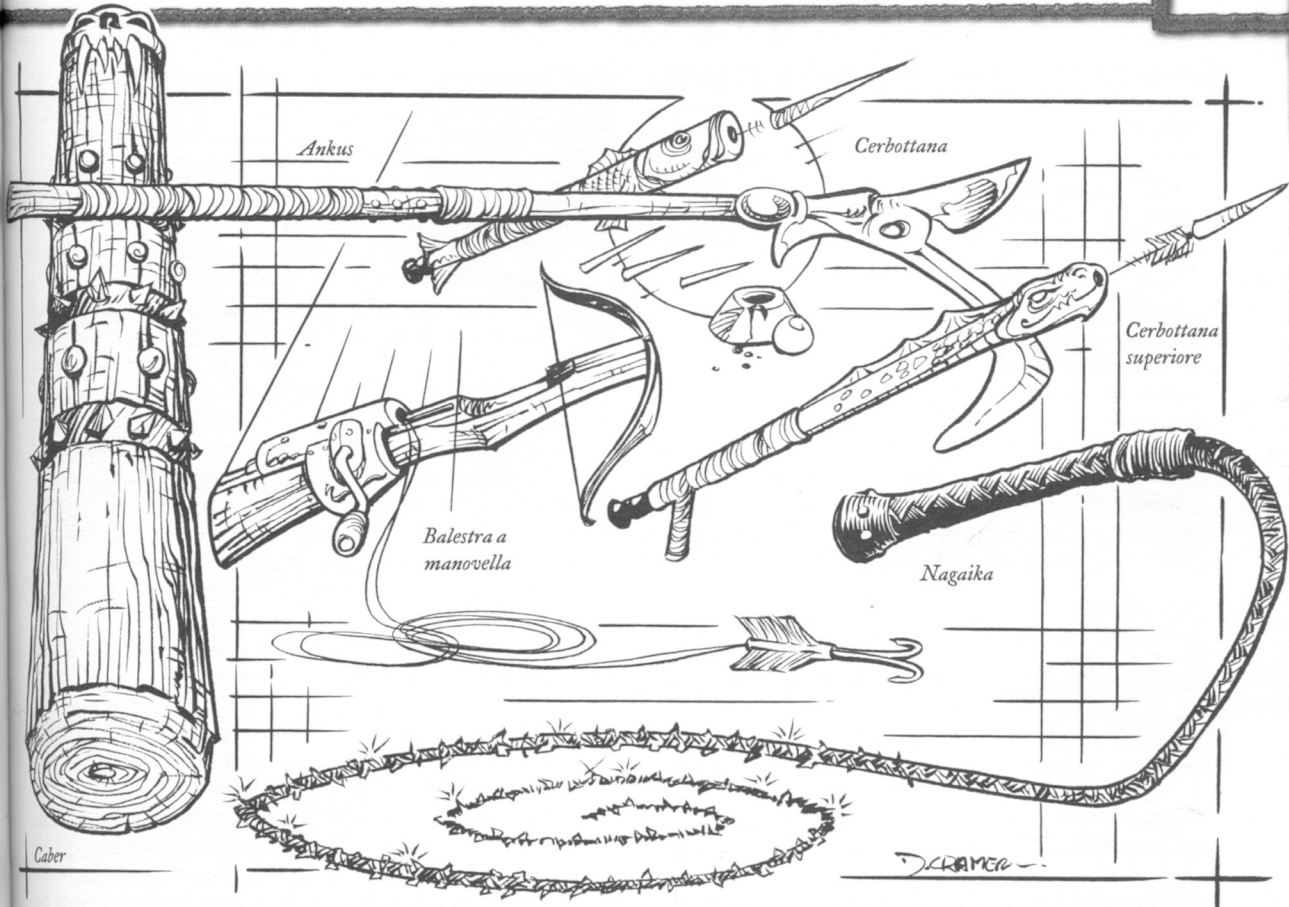
Caber: ...sere lancia... lanciare u... drata con... tuato con... colpita de... ri al tiro pe... tri. Se una... allontanar... usato per o...

Cerbot... le, usando... Un ago in... di veleno...

Cerbot... scaglia da... cio. Quest... di veleno...

Nagaik... vetri. A di... può inflig... matura. A... come un'a... e nessuna...

Dal mo... alla gamb... usarla per... tale tentat... sciar cader... to. Quand... tiro contra... avversario... so di fallir...



senta la capacità di usare armi da mischia, non quelle a distanza. Il talento Ambidestria permette di evitare la penalità di -4 alla mano secondaria (-6 per la mano primaria/-6 per la mano secondaria).

Caber: Il caber è un pesante tronco lungo che può essere lanciato contro uno o più bersagli tra loro vicini. Per lanciare un caber, il personaggio deve mirare un'area quadrata con lato di 3 metri e colpire CA 15. Un attacco effettuato con successo significa che chiunque si trovi nell'area colpita deve compiere un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari al tiro per colpire del personaggio) o arretrare di 1,5 metri. Se una creatura o un oggetto nell'area non è in grado di allontanarsi, subisce 2d6 danni. Il caber viene in genere usato per disperdere le formazioni militari.

Cerbottana: La cerbottana è un lungo tubo, con il quale, usando la forza propulsiva del fiato, si scagliano aghi. Un ago infligge 1 danno, e potrebbe essere stato cosperso di veleno a contatto o a ferimento.

Cerbottana superiore: Una cerbottana superiore scaglia dardi, leggermente più piccoli dei dardi da lancio. Questi infliggono 1d4 danni, oltre a essere cosparsi di veleno.

Nagaika: La nagaika è una striscia di cuoio cosparsa di vetri. A differenza della frusta, infligge danni normali e può infliggere danni anche ai nemici che indossano un'armatura. Anche se la si tiene in mano, bisogna considerarla come un'arma da tiro con una gittata massima di 4,5 metri e nessuna penalità di gittata.

Dal momento che la nagaika può attorcigliarsi intorno alla gamba o a un altro arto di un avversario, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se, durante tale tentativo, un personaggio viene sbilanciato, può lasciar cadere la nagaika per non essere a sua volta sbilanciato. Quando si usa una nagaika, si ottiene un bonus di +2 al tiro contrapposto per colpire nel tentativo di disarmare un avversario (compreso il tiro per non venire disarmati in caso di fallimento).

Nagaika potente: Un personaggio con la Competenza nelle Armi Esotiche (nagaika) è anche competente nell'uso della nagaika potente. Questa arma è stata fabbricata con un cuoio molto robusto, che permette così al personaggio di applicare il suo modificatore di Forza anche ai danni (entro la gittata dell'arma).

NUOVI OGGETTI MAGICI

“Il lupo rappresenta la presunzione. Lascia che la sua preda si prenda un vantaggio iniziale, solo perché sa di poterla raggiungere e assalire prima che questa possa fuggire. Ma il lupo non pensa al domani. Un giorno, qualcuno sarà più veloce del lupo e non gli concederà alcun vantaggio iniziale.”

— L'Almanacco delle Età

Questa sezione descrive diversi nuovi oggetti magici di vario tipo. Si tratta di oggetti molto utili ai personaggi che passano la maggior parte del loro tempo all'aria aperta o che si occupano di animali.

Alcuni di questi congegni sono stati pensati per gli animali. Un animale può indossare solo un collare, una sella, una briglia o un altro oggetto simile alla volta.

Capacità speciali di armature e scudi

Un'armatura o uno scudo dotati di una capacità speciale devono avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Acquatica: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento hanno una forma slanciata e risplendono di un riflesso verdastro. Un'armatura o uno scudo dotato di questo incantamento permette a chi lo indossa di muoversi liberamente nell'acqua senza effettuare prove di Nuotare. Le regole per l'annegamento vanno comunque applicate, a meno che l'oggetto non sia incantato da *respirare sott'acqua*.

Livello dell'incantatore: 7°; Prerequisiti: Creare Armi e Ar-

TABELLA 3-2: NUOVI OGGETTI MAGICI

Armature e scudi		Modificatore al prezzo di mercato
Capacità speciale		
Acquatica		Bonus +2
Acquatica (con respirare sott'acqua)		Bonus +3
Riposante		Bonus +1
Selvatica		Bonus +3
Armature specifiche		Prezzo di mercato
Armatura completa di legno di ferro grigio		137.650 mo
Armatura dello scudiero		10.670 mo
Armi magiche		Modificatore al prezzo di mercato
Capacità speciale	Tipo	
Cacciatrice	Da mischia, a distanza	Bonus +1
Debilitante	Da mischia, a distanza	Bonus +1
Opponente	Da mischia, a distanza	Bonus +1
Armi specifiche		Prezzo di mercato
Freccia di cura ferite leggere		107 mo
Freccia di cura ferite moderate		607 mo
Freccia di cura ferite gravi		1.507 mo
Freccia di cura ferite critiche		2.807 mo
Lama berserker (+1)		6.335 mo
Lama berserker (+2)		15.335 mo
Pozioni		Prezzo di mercato
Chiarezza naturale		150 mo
Logica animale		150 mo
Orientamento infallibile		150 mo
Oggetti meravigliosi		Prezzo di mercato
Collana del linguaggio animale		12.000 mo
Collana dell'individuazione del nemico prescelto		34.000 mo
Collare della bravura (1 comando)		700 mo
Collare della bravura (2 comandi)		1.400 mo
Collare della bravura (3 comandi)		2.100 mo
Collare della resistenza (+1)		490 mo
Collare della resistenza (+2)		1.960 mo
Collare della resistenza (+3)		4.410 mo
Collare della resistenza (+4)		7.840 mo
Collare della resistenza (+5)		12.250 mo
Elmo del legame animale		7.200 mo
Fibbia selvatica		4.000 mo
Occhiali del segugio		2.000 mo
Pietra eretta (livello 0)		10.676 mo
Pietra eretta (1° livello)		10.850 mo
Pietra eretta (2° livello)		12.600 mo
Pietra eretta (3° livello)		15.750 mo
Pietra eretta (4° livello)		20.300 mo
Pietra eretta (5° livello)		26.250 mo
Pietra eretta (6° livello)		33.600 mo
Pietra eretta (7° livello)		42.350 mo
Pietra eretta (8° livello)		49.700 mo
Pietra eretta (9° livello)		57.750 mo
Stivali della resistenza fisica		16.000 mo

mature, libertà di movimento, respirare sott'acqua; Prezzo di mercato: bonus +2 o bonus +3 con respirare sott'acqua.

Riposante: Un'armatura dotata di questo incantamento permette a chi la indossa di dormire comodamente senza togliere l'armatura, indipendentemente dal suo peso. Si può indossare un'armatura riposante in soli 5 round, o toglierla in un round.

Livello dell'incantatore: 5°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature, ammorbidire terra e pietra; Prezzo di mercato: bonus +1.

Selvatica: I bonus di armatura e di potenziamento di questo oggetto rimangono in effetto anche quando chi lo indossa è in forma selvatica. Questi oggetti si fondono con

il personaggio in forma selvatica e pertanto sono invisibili in quella foggia.

Livello dell'incantatore: 9°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature, fondersi nella pietra; Prezzo di mercato: bonus +3.

Armature specifiche

Le armature che seguono sono in genere precostituite e presentano esattamente le qualità qui descritte.

Armatura completa di legno di ferro grigio: Quando viene rinvenuta per la prima volta, questa sembra un'armatura completa+2 forgiata in acciaio. In realtà, è stata fabbricata in legno, trasformato in legno di ferro permanente.

Livello dell'incantatore: 11°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature, legno di ferro; Prezzo di mercato: 137.650 mo.

Armatura dello scudiero: Questa armatura completa+1 sembra appositamente forgiata per chi deve combattere in sella. Chi la indossa ottiene un bonus di competenza +1. Inoltre, l'armatura dello scudiero fornisce un bonus di potenziamento +2 alla Destrezza della creatura e ne aumenta la velocità di +3 metri.

Livello dell'incantatore: 6°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature; Prezzo di mercato: 10.670 mo.

Capacità speciali delle armi magiche

Un'arma magica dotata di una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Cacciatrice: Quando viene usata da un ranger contro un nemico prescelto, un'arma cacciatrice raddoppia il bonus per i tiri dei danni contro creature di quel tipo.

Livello dell'incantatore: 6°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature, zanna magica superiore; Prezzo di mercato: bonus +1.

Debilitante: Un'arma con questa capacità infligge +10 danni, ma tutti i danni inferti (i danni normali per l'arma più tutti i bonus applicabili) sono di tipo debilitante. Gli archi, le balestre e le fionde così incantate trasmettono l'effetto debilitante alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 8°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature, ammorbidire terra e pietra; Prezzo di mercato: bonus +1.

Opponente: Anche una creatura priva dei necessari organi prensili può impugnare un'arma opponente. Questo incantamento crea una o più sporgenze a mo' di pollice sull'arma. Questi "pollici" artificiali si avvolgono intorno all'arto della creatura che impugna l'arma per consentirle un uso appropriato. Per impugnare un'arma opponente una creatura deve essere corporea, avere degli arti, essere competente nell'arma oltre che in grado di reggersi in piedi senza l'arto o gli arti che impugnano l'arma opponente.

Livello dell'incantatore: 6°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature, zanna magica superiore; Prezzo di mercato: bonus +1.

Armi specifiche

Le armi che seguono sono in genere precostituite e presentano esattamente le qualità qui descritte.

Freccia di cura ferite leggere: Quando questa freccia colpisce un bersaglio, infligge alcuni danni. Invece, il bersaglio beneficia degli stessi effetti di un cura ferite leggere, che cura 1d8+1 danni. Se tale freccia colpisce un bersaglio non morto, la creatura può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11) per dimezzare i danni.

Una freccia di cura ferite moderate cura 2d8+3 danni e ha una CD al tiro salvezza di 12. Una freccia di cura ferite gravi cura 3d8+5 danni e ha una CD al tiro salvezza di 13. Una freccia di cura ferite critiche cura 4d8+7 danni e ha una CD al tiro salvezza di 14.

Livello dell'incantatore: 1° (leggere), 3° (moderate), 5° (gravi), 7° (critiche); Prerequisiti: Creare Armi e Armature, cura ferite leggere (leggere), cura ferite moderate (moderate), cura ferite gravi (gravi), cura ferite critiche (critiche); Prezzo di mercato: bonus +1.



vi (gravi) o
mo (legger
mo (critich
mo + 24 P
+ 112 PE (d
Lama b
spada basta
cade in pre
Livello d
mature, en
ma+1) o 15
240 PE (ari

Pozioni

Le seguent
resse per b

Chiarez
pozione ot
Conoscenz

Livello d
livello dell
150 mo.

Logica a
zione ottie
forma di u
strare Anin
Empatia A
+10 alle pro

Livello d
livello dell
150 mo.

Orienta
questa pozi
prove di Or

Livello d
livello dell
150 mo.



Oggetti meravigliosi

I seguenti oggetti meravigliosi sono di particolare interesse per barbari, druidi e ranger.

Collana del linguaggio animale: Questa malconcia collana d'acciaio è priva di qualsiasi ornamento o pendaglio. Chi la indossa può parlare con gli animali a volontà.

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, parlare con gli animali; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Collana dell'individuazione del nemico prescelto: Questa collana a forma di stella è fatta di argento puro. Se uno dei nemici prescelti di chi la indossa si trova entro un 1,6 km, la collana emette un basso ronzio. Chi indossa la collana, concentrandosi, può individuare la direzione del nemico prescelto più vicino entro il raggio di azione.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, individuazione del nemico prescelto (vedi Capitolo 6); **Prezzo di mercato:** 34.000 mo; **Peso:** -.

Collare della bravura: Questo collare animale si espande per adattarsi alla creatura che lo indossa. Quando indossa questo oggetto, un animale può eseguire uno o più comandi aggiuntivi oltre a quelli che già conosce. Il creatore deve predefinire il comando o i comandi conferiti dal collare. Un animale può indossare un solo collare per volta.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, comandi animali (vedi Capitolo 6); **Prezzo di mercato:** 700 mo (1 comando), 1.400 mo (2 comandi) o 2.100 mo (3 comandi); **Peso:** 0,45 kg.

Collare della resistenza: Questo collare animale si espande per adattarsi alla creatura che lo indossa. Quando indossa questo oggetto, un animale ottiene un bonus di resistenza da +1 a +5 a tutti i tiri salvezza (Tempra, Riflessi e Volontà). Un animale può indossare un solo collare per volta.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, resistenza; **Prezzo di mercato:** 490 mo (+1), 1.960 mo (+2), 4.410 mo (+3), 7.840 mo (+4) o 12.250 mo (+5); **Peso:** 0,45 kg.

Elmo del legame animale: Questo elmo di pelle animale sembra essere di pessima fattura. Una volta al giorno, chi indossa questo elmo può comunicare telepaticamente con un animale che si trovi entro la visuale. Per l'ora successiva, chi indossa l'elmo può comunicare mentalmente con quell'animale, sia per inviare che per ricevere messaggi. Inoltre, l'elmo conferisce l'effetto di *parlare con gli animali* per lo stesso periodo di tempo, così da garantire una comunicazione ottimale. Se la distanza tra l'animale e chi indossa l'elmo supera un 1,6 km, la connessione rimane in stallo fino al termine dell'effetto o se l'animale rientra nel raggio di azione. Ad ogni uso, si può scegliere un diverso animale.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, parlare con gli animali; **Prezzo di mercato:** 7.200 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Fibbia selvatica: Questo oggetto è una catenina d'oro lunga circa 8 cm, da portare pendente a un amuleto, attaccato a un abito o simili. La fibbia impedisce a se stessa e all'oggetto a cui è stata attaccata di fondersi nella nuova forma in cui chi lo indossa si trasforma (ad esempio, per effetto di *autometamorfosi* o *forma selvatica*). L'oggetto viene indossato allo stesso modo che prima della trasformazione e può essere utilizzato nella nuova forma. Ad esempio, un druido con una *fibbia selvatica* attaccato a un *talismano della Saggiezza* potrebbe usare la *forma selvatica* per trasformarsi in un lupo, ma il talismano e la *fibbia selvatica* non cambierebbero forma, restando perfettamente funzionanti. Alcune forme potrebbero danneggiare certi oggetti; ad esempio, sarebbe da stolti trasformarsi in un elementale

vi (gravi) o cura ferite critiche (critiche); **Prezzo di mercato:** 107 mo (leggere), 607 mo (moderate), 1.507 mo (gravi) o 2.807 mo (critiche); **Costo di creazione:** 57 mo + 4 PE (leggere), 307 mo + 24 PE (moderate), 757 mo + 60 PE (gravi) o 1.407 mo + 112 PE (critiche).

Lama berserker: Il bonus di potenziamento di questa spada bastarda +1 o +2 aumenta di +1 quando chi la impugna cade in preda all'ira barbarica.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature, emozione (rabbia); **Prezzo di mercato:** 6.335 mo (arma+1) o 15.335 mo (arma+2); **Costo di creazione:** 3.335 mo + 240 PE (arma+1) o 7.835 mo + 600 PE (arma+2).

Pozioni

Le seguenti sono pozioni non comuni di particolare interesse per barbari, druidi e ranger.

Chiarezza naturale: Un personaggio che beve questa pozione ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge per 1 ora.

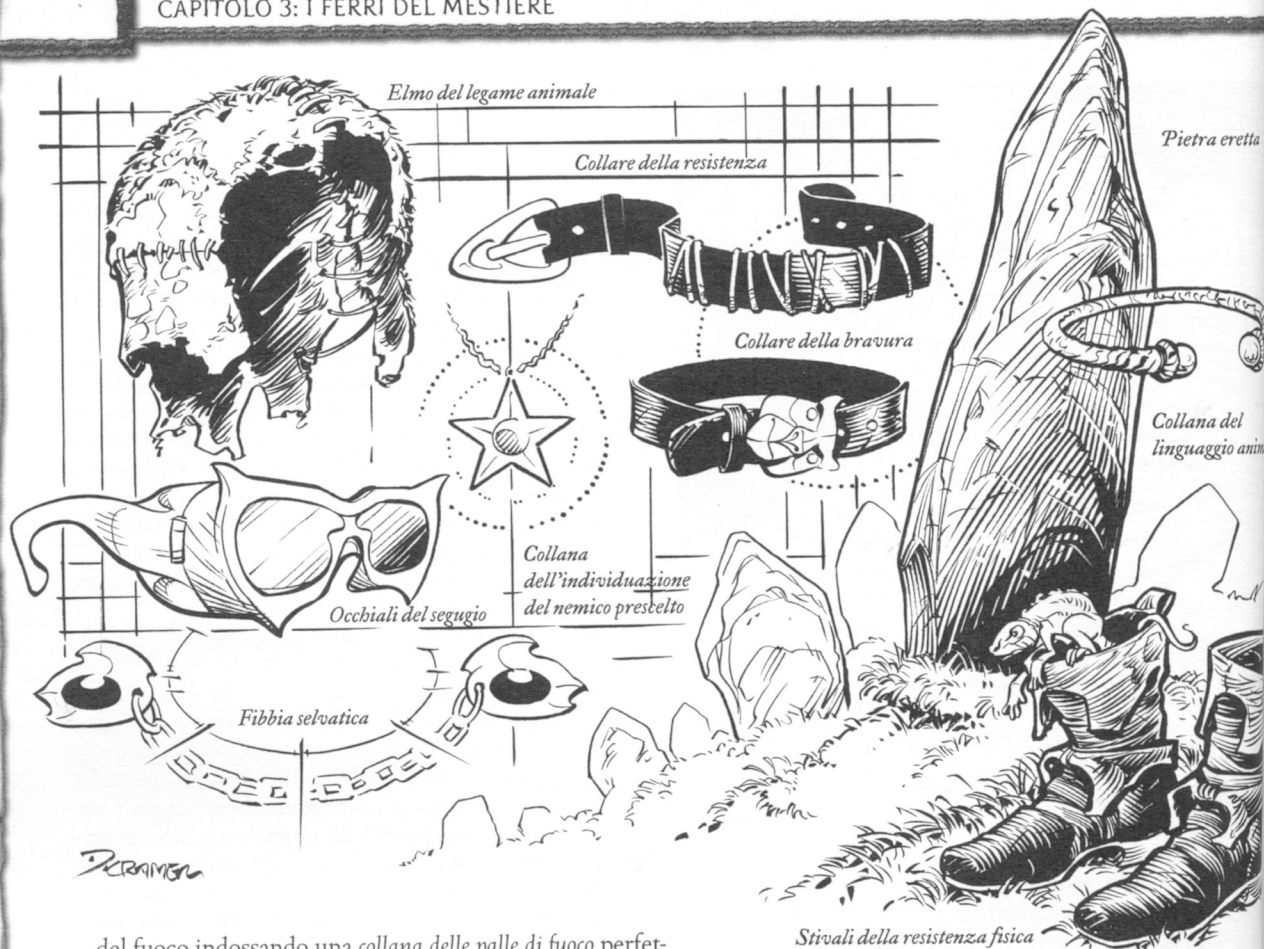
Livello dell'incantatore: 2°; **Prerequisiti:** Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 6° o superiore; **Prezzo di mercato:** 150 mo.

Logica animale: Un personaggio che beve questa pozione ottiene un'empatia intuitiva con gli animali (sotto forma di un bonus di circostanza +10 alle prove di Addestrare Animali) per 1 ora. Se chi la beve possiede gradi in Empatia Animale ottiene anche un bonus di circostanza +10 alle prove di Empatia Animale.

Livello dell'incantatore: 2°; **Prerequisiti:** Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 6° o superiore; **Prezzo di mercato:** 150 mo.

Orientamento infallibile: Un personaggio che beve questa pozione ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Orientamento per 1 ora.

Livello dell'incantatore: 2°; **Prerequisiti:** Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 6° o superiore; **Prezzo di mercato:** 150 mo.



del fuoco indossando una collana delle palle di fuoco perfettamente funzionante.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *autometamorfo* o capacità di *forma selvatica*; **Prezzo di mercato:** 4.000 mo; **Peso:** -.

Occhiali del segugio: Le lenti di questi occhiali sono di colori sfumati tra il verde e il giallo. Chi li indossa ottiene un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Conoscenza delle Terre Selvagge effettuate per seguire le tracce.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, Conoscenza delle Terre Selvagge 5 gradi; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Pietra eretta: Un druido aumenta la propria capacità di lanciare un certo incantesimo, quando si trova a contatto con questo imponente obelisco di pietra. Il creatore sceglie l'incantesimo druidico influenzato dalla pietra e pre-stabilisce uno specifico sacrificio (ad esempio, una mucca o una pila di gemme) per attivarlo. In seguito, ogni druido può utilizzare *fondersi nella pietra* per diventare un tutt'uno con la *pietra eretta* e scoprire queste due informazioni basilari. Al termine della fusione, il druido, seguendo il rituale prescritto, può attivare la *pietra eretta* per sé.

Da quel momento in poi, ogni volta che il druido tocca la pietra attivata, può lanciare quell'incantesimo come se avesse i talenti Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati e Incantesimi Prolungati. Poiché ogni *pietra eretta* influenza solo un incantesimo, in genere questi oggetti vengono disposti a cerchio non oltre 9 metri l'uno dall'altro, così da permettere al druido di spostarsi presso una nuova pietra e lanciare un nuovo incantesimo ogni round. Il livello dell'incantatore e il prezzo di mercato (escluse le spese di trasporto) sono in funzione del livello dell'incantesimo influenzato dalla pietra, come descritto di seguito.

Livello dell'incantatore: 5° (o di livello sufficiente per lanciare l'incantesimo desiderato); **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *fondersi nella pietra*, capacità di lanciare l'incantesimo desiderato; **Peso:** 3.600 kg.

Stivali della resistenza fisica

Livello dell'incantesimo	Livello dell'incantatore	Prezzo di mercato	Costo di creazione
0	3°	10.676 mo	5.338 mo + 427 PE
1°	3°	10.850 mo	5.425 mo + 434 PE
2°	3°	12.600 mo	6.300 mo + 504 PE
3°	5°	15.750 mo	7.875 mo + 630 PE
4°	7°	20.300 mo	10.150 mo + 812 PE
5°	9°	26.250 mo	13.125 mo + 1.050 PE
6°	11°	33.600 mo	16.800 mo + 1.344 PE
7°	13°	42.350 mo	21.175 mo + 1.694 PE
8°	14°	49.700 mo	24.850 mo + 1.988 PE
9°	15°	57.750 mo	28.875 mo + 2.310 PE

Stivali della resistenza fisica: Questi stivali forniscono a chi li indossa un bonus di circostanza +4 a qualsiasi prova fisica che si protragga nel tempo, quali, ad esempio, correre, nuotare o trattenere il fiato. Inoltre, chi indossa questi stivali ottiene un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza sulla Tempra per evitare i danni debilitanti dovuti all'esposizione al caldo o al freddo e un bonus di circostanza +4 alle prove di Costituzione per evitare i danni debilitanti che derivano dalla fame e dalla sete.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *vigore*; **Prezzo di mercato:** 16.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

INFUS

"Questa foresta è la nostra casa. Riceviamo nutrimento dalle radici. Ma questo privilegio non ti è concesso, a meno che noi decidiamo altrimenti."

- Vadan

Fin dall'alba dei tempi, i primi esseri senzienti seppero vantaggiarsi della generosità della vita dinnanzi a lei. Quando i raccoglitori umani ed elfici scoprirono che nutrendosi delle foglie di una certa pianta si poteva debellare

un'infezione degli anni custodiva lezze con erbe, impieghi capaci

Che cosa

Un infuso positivamente per il f... l'incantesimo tanto, gli i... portarsene avere acc... in forma se... ciare gli in...

Descrizione

Gli infusi che rosse piccoli e p... privi di pe... 0,45 kg. U... rita, durezza

Attivazione

Oltre all'ir... entrano in

Analizza

contenuto done la co... tura del m... livello del... di un infu... tratti di ur...

Va da sé... prima ana... semplicem... ritroverà a

Attivazione

deve semp... standard cl... focus (il cr... incantesim... lanciati su... vazione, i... to, oppure... può essere

Al pari d... voca un ar... con succes... prova di C... fallimento... tire l'infus... utilizzare l... che sul pe... attacco riu... lo 8 del Ma

Per attiva... soddisfare

- L'incante... preso tra... della pro... Manuale... disposizioni
- Il punteg...

un'infezione, nacque la scienza dell'erboristeria. Col passare degli anni, da un continente all'altro, fu chiaro che la natura custodiva cure segrete per molte delle malattie e delle debolezze conosciute. Questa sezione presenta un altro uso per le erbe, impiegate per la creazione di infusi, nuovi oggetti magici capaci di racchiudere il potere degli incantesimi.

Che cos'è un infuso?

Un infuso è un incantesimo divino conservato in erbe appositamente trattate. Funziona come una pergamena, tranne per il fatto di essere attivato ad uso, cioè che, per attivare l'incantesimo, il personaggio deve consumare le erbe. Pertanto, gli infusi sono particolarmente adatti al druido; può portarsene appresso diversi da inghiottire alla bisogna, per avere accesso agli effetti degli incantesimi anche quando è in *forma selvatica* e non può usare la voce o le mani per lanciare gli incantesimi o utilizzare gli oggetti normali.

Descrizione fisica

Gli infusi sono molto differenti nell'aspetto, si va da bacche rosse a radici sporche di terra. In genere, sono molto piccoli e possono essere considerati alla stregua di oggetti privi di peso; una borsa che ne contiene dieci pesa appena 0,45 kg. Un infuso è piuttosto fragile, con CA 9, 1 punto ferita, durezza 0 e una CD per romperlo pari a 6.

Attivazione

Oltre all'ingestione delle erbe, diversi fattori e condizioni entrano in gioco per attivare un infuso.

Analizzare la composizione chimica: L'incantesimo contenuto da un infuso può essere individuato analizzando la composizione chimica. Per fare ciò occorre una *lettura del magico* o una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) effettuata con successo. L'analisi di un infuso non ne attiva gli effetti, a meno che non si tratti di un infuso appositamente maledetto.

Va da sé che è possibile attivare un infuso senza averne prima analizzato la composizione chimica. In quel caso, semplicemente il personaggio non sa quale incantesimo si ritroverà a utilizzare.

Attivare l'infuso: Per attivare un infuso, il personaggio deve semplicemente inghiottirlo. Si tratta di un'azione standard che non richiede alcuna componente materiale o focus (il creatore dell'infuso vi ha già provveduto). Alcuni incantesimi (ad esempio, *legno di ferro*) funzionano solo se lanciati su un oggetto. Se così fosse, al momento dell'attivazione, il creatore dovrebbe avere a disposizione l'oggetto, oppure l'incantesimo sarebbe sprecato. Un infuso non può essere somministrato a una creatura priva di sensi.

Al pari di bere una pozione, inghiottire un infuso provoca un attacco di opportunità. Un attacco effettuato con successo contro il personaggio lo costringe a una prova di Concentrazione (CD = 10 + danni inflitti). Un fallimento significa che il personaggio non può inghiottire l'infuso in quel round. L'attaccante può decidere di utilizzare l'attacco di opportunità contro l'infuso invece che sul personaggio, distruggendo l'oggetto nel caso di attacco riuscito (vedi "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Per attivare con successo un infuso, il personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

- L'incantesimo contenuto nell'infuso deve essere compreso tra quelli indicati nella lista degli incantesimi della propria classe di incantatore (vedi Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore* per la lista degli incantesimi a disposizione delle varie classi di incantatori).
- Il punteggio di caratteristica deve essere sufficiente per

lanciare quell'incantesimo (per esempio, Saggiamente 15 per un druido che lancia un incantesimo del 5° livello).

- Il livello di incantatore del personaggio deve essere almeno pari a quello dell'infuso.

Se il personaggio che lo ha ingerito soddisfa tutti i requisiti indicati sopra, l'incantesimo conservato nell'infuso si attiva subito dopo l'ingestione. Altrimenti, l'infuso agisce come un veleno a ingestione. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello dell'incantatore dell'infuso) o diventare nauseato. Trascorso un minuto, si deve effettuare un secondo tiro salvezza con la stessa CD e le stesse conseguenze in caso di fallimento.

Determinare l'effetto: Un incantesimo attivato con successo da un infuso funziona come un incantesimo preparato e lanciato in modo normale. Il livello dell'incantatore dell'infuso è sempre il minimo necessario per quell'incantesimo, a meno che l'incantatore non sia di una classe diversa o desideri espressamente che non sia così. Ad esempio, un druido di 12° livello potrebbe creare un infuso di *colpo infuocato* a un livello dell'incantatore pari al 12°, invece del livello minimo richiesto per l'incantesimo (incantatore di 7° livello) così da ottenere gli ulteriori benefici legati al livello.

Poiché gli infusi vengono consumati durante l'attivazione, non possono essere riutilizzati.

Generazione casuale

Il DM può generare casualmente gli infusi allo stesso modo delle pergamene divine. Per i dettagli si veda il Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Creare infusi

Il processo di creazione degli infusi è simile a quello di scrittura delle pergamene. Il creatore ha bisogno di una scorta di erbe preparate, il cui costo si ipotizza inglobato in quello di creazione dell'infuso, pari a 25 mo per livello dell'incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore. Il creatore deve pagare il costo pieno di creazione dell'infuso a prescindere dal numero di volte che ha creato lo stesso tipo in precedenza.

Il creatore deve aver preparato l'incantesimo per l'infuso e avere a disposizione tutte le componenti o tutti i focus necessari. Se l'incantesimo lanciato riduce i PE totali dell'incantatore, il creatore deve pagare quel costo all'inizio del processo di infusione, oltre al costo in PE per creare l'infuso in quanto tale. In modo analogo, tutte le componenti materiali sono consumate all'inizio del processo, ma non i focus (un focus usato per creare un infuso può essere riutilizzato). Il processo di infusione attiva l'incantesimo preparato, cancellandolo dalla mente del personaggio fino a quando non si sarà riposato e potrà essere nuovamente in grado di preparare gli incantesimi (in altre parole, si svuota uno slot degli incantesimi preparati, proprio come se il creatore avesse lanciato quell'incantesimo).

Per creare un infuso occorre un giorno per ogni 1.000 mo di valore dell'infuso completo.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Infusi.

Regola opzionale: Druidi come alchimisti

I druidi sono alchimisti mediocri, poiché Alchimia è per loro un'abilità di classe incrociata. Tuttavia, anche se è logico aspettarsi che la maggior parte dei druidi non sia capace di creare un fuoco dell'alchimista, la loro esperienza diretta con la natura e i suoi pericoli potrebbe avere fornito loro qualche vantaggio nella creazione di antitossine o altre sostanze utili nelle terre selvagge.

Secondo questa regola opzionale, i druidi possono usare l'abilità di Artigianato (erboristeria) al posto di quella di Alchimia per creare antitossine, bastoni di fumo, borse dell'impedimento e tizzoni ardenti. Per fabbricare questi oggetti si usino le CD assegnate nella descrizione dell'abilità di Alchimia e le regole per creare gli oggetti nella descrizione di Artigianato (vedi Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

TABELLA 3-3: PREZZI E COSTI BASE DEGLI INFUSI

Livello dell'incantesimo	Prezzo base	Costo base di creazione
0	25 mo	12 mo 5 ma + 1 PE
1°	50 mo	25 mo + 2 PE
2°	300 mo	150 mo + 12 PE
3°	750 mo	375 mo + 30 PE
4°	1.400 mo	700 mo + 46 PE
5°	2.250 mo	1.125 mo + 90 PE
6°	3.300 mo	1.650 mo + 132 PE
7°	4.550 mo	2.275 mo + 182 PE
8°	6.000 mo	3.000 mo + 240 PE
9°	7.650 mo	3.825 mo + 306 PE

Questi costi ipotizzano che il personaggio crei l'infuso al minimo livello dell'incantatore richiesto.

Variante: Fai da te

Un personaggio che conosce le terre selvagge e ha una certa dimestichezza con le piante potrebbe raccogliere e preparare da sé le componenti necessarie per un infuso, invece di comperarle dall'erborista locale. Con un po' di tempo ed energia, un personaggio che ha acquistato gradi in Professione (erborista) e Conoscenza delle Terre Selvagge può rimuovere il mercante dal processo e, così facendo, risparmiare un po' di denaro.

Raccolta

Infusi differenti richiedono erbe differenti. Senza alcuno stupore, più è alto il livello dell'incantesimo, maggiori saranno la rarità e il pregio delle erbe da infondere. Pertanto, le erbe per un infuso di *guarigione* non sono solo differenti da quelle che occorrono per un infuso di *cura ferite leggere*, ma sono anche molto più rare. Le erbe per gli incantesimi di livello più alto potrebbero crescere solo negli angoli più remoti della terra, così che per poterle raccogliere si devono intraprendere lunghi viaggi.

Un personaggio può usare Conoscenza delle Terre Selvagge per raccogliere le erbe mentre si muove a metà della sua velocità via terra attraverso un bosco o altre aree naturali. Al termine di ogni giornata di raccolta, si deve effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD = 10 + il doppio del livello dell'incantesimo da infondere). Un successo significa che il personaggio ha trovato una quantità sufficiente di erbe per un singolo infuso dell'incantesimo desiderato; un fallimento significa che non è stato trovato alcunché. Lanciare *individuazione di animali o vegetali* conferisce al personaggio un bonus di circostanza +2 per la prova finale di una giornata.

Mentre è intento nella raccolta, un personaggio può anche cercare di procurarsi il cibo, come spiegato nella descrizione dell'abilità di Conoscenza delle Terre Selvagge nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*.

Coltivazione

Nonostante la coltivazione delle erbe per gli infusi sembri un'ottima idea, è difficile che un avventuriero la metta in pratica. La coltivazione di un orto botanico richiede tutti i giorni diverse ore di lavoro in un luogo dedicato, mentre la maggior parte degli avventurieri non si ferma così a lungo nello stesso posto. Tuttavia, un personaggio che volesse impegnarsi nella sfida della coltivazione potrebbe farlo, così come descritto di seguito.

Una volta che il personaggio è venuto in possesso dei semi di un'erba desiderata (vedi "Raccolta", sopra), può tentare di coltivarla. Lo stesso personaggio può occuparsi di un numero di erbe pari al doppio del numero di gradi che ha acquistato in Conoscenza delle Terre Selvagge. Con le dovute attenzioni, un giardino botanico può dare un



raccolto due
Per produr
fettuare una
Professione
più un'ulteri
al tempo del
settimanale
le erbe (ved
più, le erbe a
va fallisce pe
tiva di -1 a
Selvage per
perata, le er
infusi pari a
to significa c
Assumere
to è un'opzi
pace guadag
(esclusi i cos
dell'appezza
re due erbe
lizzata per c

Preparazio

Prima che le
devono esse
vono essere
in forno, aff
di acqua ma
l'incantesim
ficile divent
infuso richi

Per determ
nanzitutto tr
portato nella
d'argento (1
va di Profess
dell'incantes
na di lavoro.
il risultato de
le al costo ba
te per essere
inferiore al p
la settimana.
na successiva
moltiplicato
precedente
nali diventa
nete d'argent

Un fallim

TABELLA 3-4: I

Livello	Abi
0	bian
1	rosn
2	mag
3	pate
4	men
5	bals
6	spro
7	cort
8	calo
9	radic

raccolto due volte all'anno.

Per produrre un raccolto di erbe, il personaggio deve effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge o Professione (contadino) per ogni settimana di coltivazione, più un'ulteriore prova di Conoscenza delle Terre Selvagge al tempo della mietitura. La CD della prova di coltivazione settimanale è pari alla metà della CD richiesta per trovare le erbe (vedi "Raccolta", prima). Se la prova fallisce di 5 o più, le erbe avvizziscono e muoiono. Ogni volta che la prova fallisce per meno di 5, si aggiunge una penalità cumulativa di -1 alla prova finale di Conoscenza delle Terre Selvagge per mietere il raccolto. Se la prova finale viene superata, le erbe mietute sono sufficienti per un numero di infusi pari alla metà del risultato della prova. Un fallimento significa che non sono state prodotte erbe utilizzabili.

Assumere un giardiniere che si occupi di questo compito è un'opzione altrettanto ragionevole. Un giardiniere capace guadagna 1 mo al giorno, o circa 180 mo per stagione (esclusi i costi per l'acquisto delle erbe da semina e il costo dell'appezzamento). Un giardiniere in media può coltivare due erbe a stagione, ciascuna delle quali può essere utilizzata per creare 1d4 infusi.

Preparazione

Prima che le erbe possano essere utilizzate in un infuso, devono essere appositamente preparate. Alcune erbe devono essere trattate o essiccate; altre devono essere cotte in forno, affumicate o immerse in una soluzione di olio o di acqua marina. Ancora una volta, più è alto il livello dell'incantesimo che deve essere infuso, più complessa e difficile diventa la preparazione. Preparare le erbe per un infuso richiede una prova di Professione (erborista).

Per determinare la durata della preparazione, si deve innanzitutto trovare il costo base per creare l'infuso, come riportato nella Tabella 3-3, e convertire il prezzo in monete d'argento (1 mo = 10 ma). Quindi si deve effettuare una prova di Professione (erborista) (CD = 10 + il doppio del livello dell'incantesimo da infondere) per descrivere una settimana di lavoro. Se la prova viene superata, si deve moltiplicare il risultato della prova per la CD. Un totale superiore o uguale al costo base di creazione significa che le erbe sono pronte per essere infuse con l'incantesimo desiderato. Un totale inferiore al prezzo rappresenta i progressi compiuti in quella settimana. Si deve effettuare un'altra prova per la settimana successiva, e se questa viene superata, il risultato del tiro, moltiplicato per la CD, va sommato al totale della settimana precedente. Non appena la somma di questi totali settimanali diventa maggiore o uguale al prezzo dell'oggetto in monete d'argento, la preparazione è stata completata.

Un fallimento in qualsiasi punto del processo significa



che il personaggio non ha fatto alcun progresso in una data settimana. Un fallimento di 5 o più significa che il personaggio ha sprecato le materie prime e deve ricominciare da capo provvedendo a una nuova scorta di erbe.

Regola opzionale: I frutti di un duro lavoro

Trovare il tempo e prendersi la briga di coltivare ogni erba, prepararla e infonderla con l'incantesimo è un duro lavoro. Tuttavia, così facendo i personaggi entrano in armonia con la natura e i suoi frutti. Creare un infuso da zero aumenta di +1 il corrispondente livello dell'incantatore. Questo aumento non incide né sui costi di creazione dell'infuso né sulla sua difficoltà di utilizzo.

Regola opzionale: Infusi personalizzati

Il mondo fantastico di DUNGEONS & DRAGONS brulica di animali, bestie e piante con una loro precisa identità e peculiarità. Invece di ipotizzare che un certo infuso contenga qualche erba anonima, si può far riferimento al livello dell'incantesimo e alla scuola nella Tabella 3-4 per trovare il nome delle erbe occorrenti.

TABELLA 3-4: INFUSI PERSONALIZZATI

Livello incantesimo	Abiurazione	Ammaliamento	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutazione	Universale [§]
0	biancospino	radice di asparago	calendula	origano	rosa	timo	ricino	aglio di serpe	vischio
1	rosmarino	bacca di ginepro	ginseng	colza	corteccia di frassino	macis	baccara	aglio	
2	maggiorana	adruè	sesamo	cresta di gallo	pastinaca	benzoio	dente di leone	mestolaccia	
3	pateruccio	muira-puama	camomilla	piantaggine	olio di chaulmoogra	erba medica	cassia	radice di consolida	
4	mentastro bianco	assafetida	cotogna	mughetto	melissa	noce vomica	agarico	radice di beth	
5	balsamina	melograno	angelica	issopo	pianta del pensiero	trigonella	stecchetto	mandragola	
6	sprone di cavaliere	scopolia	finocchio	spiganardo	crepino	digitale	elleboro	lingua cervina	
7	corteccia di calotropis	aconito	cardamomo	genzianella	tignamica	marrobbio	trigonella	campanula	
8	radice di unicorno	belladonna	lingua di ciclope	nerveleno	alissa	dracena	pie di cadavere	erba salterina	
9	erba tartaruga	pandifata	veggenzia	dinoccolia	oppio	crestafuoco	seme d'assassino	ferromuschio	

CAPITOLO 4: ANIMALI

“Il castello di corallo del Signore delle Acque è circondato da squali famelici. Egli convoca le creature dai denti aguzzi e poi le lascia libere di scorrazzare. Non si cura di controllarle; c'è sempre qualcosa che le spinge ad uccidere”.

– Soveliss

Gli animali sono tra le più potenti risorse della natura. Offrono sostegno con il latte e le uova che producono e con la loro stessa carne. Le loro pelli, più o meno spesse, offrono copertura e protezione dagli elementi. Alcuni fungono anche da mezzi di trasporto per personaggi e merci, o come guardia contro predoni.

Questo capitolo si apre con una discussione approfondita su come scegliere, acquistare e avere cura di un compagno animale, e su cosa un personaggio può aspettarsi da queste relazioni. Di seguito sono elencate le statistiche di diversi nuovi animali crudeli. Infine, viene presentato un nuovo sottotipo di animale (l'animale leggendario), insieme alle statistiche di alcune creature di quel sottotipo.

COMPAGNI ANIMALI

I druidi e i ranger intrattengono con gli animali rapporti più profondi e complessi rispetto ad altri personaggi, eppure i presupposti di questi rapporti sono sempre gli stessi. Questi speciali guardiani della natura hanno la stessa volontà dei loro simili di approfittare della generosità della natura, cacciando delle prede: ciò fa parte del ciclo della vita. L'armatura di pelle è diffusa tra i druidi, e i ranger si servono spesso di cavalli o altre creature come bestie da soma o cavalcature. La differenza è che sia il druido sia il ranger rispettano profondamente la natura in cui vivono. Non solo sono attenti allo studio del mondo naturale grazie alle loro abilità di Conoscenza (natura) e Conoscenza delle Terre Selvagge, ma mantengono anche relazioni con i compagni animali.

I compagni animali sono un aspetto importante del potere di un druido (nonché, in misura minore, di un ranger). Il druido è

privo della versatilità di un chierico nel lancio degli incantesimi, e lancia meno incantesimi al giorno, ma i suoi compagni animali sono ottime compensazioni. Un compagno animale può fungere da protettore, segugio, scout, cavalcatura e combattente: a volte anche tutte queste cose insieme. Può anche essere un amico capace di offrire consigli, grazie alla magia dell'incantesimo *risveglio*. Inoltre, i Dadi Vita di un compagno animale possono essere gli stessi di quelli di un druido, mentre seguaci e gregari possiedono quasi sempre meno Dadi Vita dei loro comandanti.

In genere, il druido seleziona un lupo come suo primo compagno animale. Il lupo attacca come un guerriero con i medesimi Dadi Vita, e in più è abile nel seguire tracce. Cinque livelli dopo, il druido potrebbe prendere un orso bruno, che in media ha l'astronomica cifra di 51 punti ferita e tre attacchi che gli permettono di infliggere 20 danni o più per round. Poi, la tigre crudele offre 120 punti ferita in media, e danni potenziali anche maggiori, grazie ai suoi attacchi di artiglio, morso, balzo, afferrare e spero-

ne. Pertanto, a prescindere dalle loro limitazioni, i compagni animali sono estremamente utili.

Acquisire un animale

Un druido di 1° livello comincia il gioco con un compagno animale, ma nel proseguo della sua carriera da avventuriero deve darsi da fare se vuole acquisirne altri (altrettanto vale per un ranger). Innanzitutto, bisogna selezionare il tipo di animale desiderato tra le opzioni descritte nel *Manuale dei Mostri* e nel Capitolo 1 di questa guida.

Dato che possedere un compagno animale è una capacità fondamentale di druidi e ranger, il DM non dovrebbe rendere particolarmente difficile o impegnativa la ricerca dell'animale. L'opzione più semplice è concedere al personaggio un paio di giorni tra un'avventura e un'altra per trovarsi il compagno che desidera. Finché cercherà in un territorio che ospita determinate specie, ci vorranno solo un paio di giorni per trovare la creatura in questione. È un po' più difficile trovare un leone in zone polari o uno squalo sulla terraferma.

Se si intende invece scendere un po' più nei dettagli, un druido o il ranger potrebbero effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 10 per la maggioranza degli animali) per scoprire l'habitat di una creatura e poi servirsi del talento Seguire Tracce per rintracciarne l'esemplare. L'incantesimo *individuazione di animali o vegetali* consente al personaggio di concentrare la ricerca su una singola specie entro il raggio di azione. *Vista del potere*, un nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6, può rivelare un numero preciso di Dadi Vita di un bersaglio animale. Se si utilizza Conoscenza delle Terre Selvagge abbinata a un incantesimo *individuazione di animali o vegetali*, il personaggio ha una probabilità del 30% di individuare un animale per ciascun giorno trascorso alla sua ricerca in terreno e clima adeguati.

Se poi il DM vuole incentrare la sua campagna sui compagni eroi e sulle loro missioni, il gruppo potrebbe dedicarsi nella ricerca del covo dello stregone malvagio o imprigionare gli animali per i suoi diabolici scopi, oppure nel salvataggio di un orso finito nella cucina di un gigante del gelo, giusto prima che finisca servito in tavola. Un paio di missioni di questo tipo potrebbero essere interessanti riservare a un compagno animale un ruolo particolare all'interno del gruppo, ma, se il personaggio intende cambiare spesso i suoi compagni animali, allora non è il caso di dedicare troppo tempo di gioco a simili attività.

Animali superiori alla media

La regola più semplice è ipotizzare che il druido e il ranger trovino sempre compagni animali che rientrino nella media per la loro specie e che siano dotati dei punteggi di caratteristica e dei punti ferita medi elencati nel *Manuale dei Mostri*. Tuttavia, alcune creature non seguono questa regola, e possiedono punti ferita superiori o inferiori alla media, o addirittura punteggi di caratteristica inusuali. Esistono lupi con 18 punti ferita anziché 13, e anche leoni con Forza 25 invece di 21. Anche se è più facile considerare tutti i compagni animali nella media, la ricerca di una creatura fuori dalla norma è nell'interesse del personaggio.

Il modo più intuitivo per risolvere questa situazione è generare casualmente i punti ferita e i punteggi di caratteristica di un animale ogniqualvolta se ne incontra uno. Raddoppiare i punti ferita è semplice, e generare i punteggi di caratteristica non è poi così difficile (si veda "Punteggi di caratteristica per i mostri" nel Capitolo 2 della *Guida del Dungeon Master*). Lo svantaggio di questo sistema è

implica molti

ca di parecchi
La soluzione
ratteristica o i
se è facile ider
stinguere tra o
scano di 2
sottoporsi ad
fungerà da val
personaggio si
tali prove dopo
è una violazio
funziona solo
che desideri e
Solo dopo che
per settimane
mane), il DM c
re i punteggi c
A quel punto i
ricominciare d
volte quest'ope
cerità di cuore

Due punteggi
nanzitutto, l'Ir
senza l'aiuto d
ri, le lucertole
serpenti, i pes
genza 1. Secon
ha un punteggio
male crudele h

Il legame

Il legame crea
mali non è ma
minare animali
fare agire l'an
L'animale ricc
qualcosa di sin
bro del branco
personaggio r
qualunque pe
va al di là dell
gli animali.

Come indica
tolo 2 della G
pur sempre ur
Non è in grac
andare appress
sono stati inse
go e il suo fam
valcatura, ma
compagno an
esploratore più
municare quell
sa Intelligenza
come analizzar

L'animale si
di sussistenza
re cibo e acqua
to a difendere i
all'animale nor
e il ranger poss
del bene o per
esistono nella r
bisca colpi, ma
le si aspetta ch
pertanto uno s
lo a stancarsi di

Pubblicazioni precedenti

I manuali base di DUNGEONS & DRAGONS offrono molti spunti sui compagni animali. La descrizione del druido nel *Manuale del Giocatore* espone i concetti elementari. L'incantesimo *amicizia con gli animali*, nel Capitolo 11 del medesimo libro, offre ancora altre informazioni. Infine, il riquadro sui "Compagni animali" nel Capitolo 2 della *Guida del Dungeon Master* prosegue la discussione e introduce il concetto di addestrare gli animali e di insegnare loro dei comandi.

Comportamento e attitudine degli animali

Di solito il giocatore che controlla il personaggio amico dell'animale controlla anche l'animale stesso. Finché quel personaggio continua a rispettare gli obblighi e gli impegni che tale amicizia comporta, questo è il modo migliore di gestire la situazione. Se però qualcosa intervenisse a complicare o a mettere in crisi questo rapporto, il DM potrebbe decidere di intervenire e assumere il controllo delle reazioni dell'animale.

Quando un personaggio diventa amico di un animale per mezzo dell'incantesimo *amicizia con gli animali*, la sua attitudine nei confronti del nuovo amico diventa automaticamente premurosa (vedi Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se il personaggio dovesse maltrattare fisicamente l'animale o esporlo a situazioni ostili che abusino della sua lealtà, il DM potrebbe modificare di conseguenza la sua attitudine, facendola diventare amichevole, indifferente o anche peggio, a seconda della situazione. Un animale amichevole può aiutare il suo amico ma non è obbligato a farlo, mentre uno indifferente si rifiuterà senz'altro di farlo. Un animale divenuto maldisposto od ostile non aspetta altro che la prima possibilità utile per allontanarsi o assestare un bel calcio al presunto amico che ha abusato della sua fiducia. Ad ogni modo, con l'atteggiamento adatto e un uso accorto dell'abilità *Empatia Animale*, un personaggio può riuscire a ricomporre i dissapori di questo tipo. Si faccia riferimento alla Tabella 5-4: "Influenzare l'attitudine dei PNG" nella *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare la CD della prova.

L'animale non intrattiene alcun legame speciale con i compagni avventurieri del suo amico, e quindi la sua attitudine iniziale nei loro confronti è indifferente. Non li protegge a meno che non gli venga ordinato di farlo, ma non li attacca se non viene provocato. Un certo atteggiamento e l'uso dell'abilità *Empatia Animale* possono modificare l'attitudine dell'animale verso gli altri membri del gruppo, in modo analogo a quanto descritto sopra.

Limiti e problemi

La presenza di compagni animali in un gruppo di avventurieri può causare vari problemi. Gli animali selvatici di solito non sono ben accetti in una città o nel castello di un nobile. Per molti contadini un animale selvatico è qualcosa da temere, scacciare o far fuori, come si farebbe con un troll o un grifone. Solo i druidi o i ranger più famosi possono pensare che in una città i loro amici selvatici camminino indisturbati per le strade, anche se in compagnia di umanoidi. Molti personaggi risolvono questo problema chiedendo ai loro compagni animali di restare al di fuori delle mura. Un compagno animale può accettare tali separazioni solo se brevi (non più di una settimana), o se le visite del personaggio sono frequenti. È ovvio che lasciare un animale selvatico fuori città può far insorgere un altro problema: la creatura potrebbe pensare che le mucche, le galline e i cavalli addomesticati delle fattorie vicine non aspettino altro che essere mangiati. Un'altra situazione difficile è il dungeon. Molti animali (esclusi pipistrelli, lu-

implica molti tiri di dado e potrebbe sfociare in una ricerca di parecchi giorni per un personaggio troppo pignolo.

La soluzione migliore è non svelare mai i punteggi di caratteristica o i punti ferita di un animale. Dopo tutto anche se è facile identificare un animale malaticcio, è difficile distinguere tra due animali i cui punteggi di Forza differiscano di 2 punti. Inoltre, nessun animale gradisce sottoporsi ad una sfilza di prove mirate a determinare se fungerà da valido compagno animale, almeno prima che il personaggio se lo sia fatto amico magicamente. Eseguire tali prove dopo il lancio di *amicizia con gli animali*, peraltro, è una violazione dei parametri dell'incantesimo, dato che funziona solo per un incantatore con intenzioni sincere, che desideri effettivamente diventare amico dell'animale. Solo dopo che il personaggio ha viaggiato con l'animale per settimane o mesi (in media si considerino 2d4 settimane), il DM dovrebbe considerare la possibilità di rivelare i punteggi di caratteristica e i punti ferita dell'animale. A quel punto il personaggio può abbandonare l'animale e ricominciare daccapo, se vuole. Tuttavia, ripetere più e più volte quest'operazione mette seriamente in dubbio la "sincerità di cuore" del personaggio.

Due punteggi di caratteristica sono di solito limitati. Innanzitutto, l'Intelligenza di un animale non supera mai 2 senza l'aiuto della magia. La maggior parte dei mammiferi, le lucertole e gli uccelli hanno Intelligenza 2, mentre i serpenti, i pesci e gli animali meno evoluti hanno Intelligenza 1. Secondo, un solo animale normale (il ghiottone) ha un punteggio di Carisma superiore a 7, e nessun animale crudele ha un Carisma superiore a 11.

Il legame

Il legame creato da un incantesimo *amicizia con gli animali* non è magico. Non può essere dissolto, anche se *dominare animali* o altre magie di compulsione potrebbero fare agire l'animale contro i desideri del personaggio. L'animale riconosce il personaggio come suo amico, qualcosa di simile al suo compagno di tana o a un membro del branco. L'animale potrebbe anche capire che il personaggio non appartiene alla sua stessa specie, ma qualunque pensiero consapevole su queste indicazioni va al di là della capacità di comprensione di quasi tutti gli animali.

Come indica il riquadro "Compagni animali" nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*, un compagno è pur sempre un animale. Non capisce il discorso umano. Non è in grado di rispondere ai comandi, tranne che per andare appresso al suo amico ed eseguire i comandi che gli sono stati insegnati. Esiste un legame empatico tra il mago e il suo famiglia, così come tra il paladino e la sua cavalcatura, ma non tra un druido (o ranger) e il suo compagno animale. Pertanto, un compagno animale è un esploratore piuttosto scarso, dato che non ha modo di comunicare quello che vede (e anche se lo facesse, la sua bassa Intelligenza gli impedirebbe di sapere cosa cercare o come analizzare quello che trova).

L'animale si aspetta che il suo amico gli fornisca i mezzi di sussistenza o gli conceda il tempo necessario per trovare cibo e acqua per conto proprio. Inoltre, anche se è pronto a difendere il suo amico, persino attaccandone i nemici, all'animale non piace certo combattere. Seppure il druido e il ranger possano accettare un po' di sofferenza nel nome del bene o per la difesa di un territorio, questi concetti non esistono nella mente di un leone, falco o lucertola che subisce colpi, maltrattamenti o risucchi di energia. L'animale si aspetta che il suo amico provi a tenerlo al sicuro, e pertanto uno scontro doloroso dopo l'altro possono indurlo a stancarsi di tali forme punitive.

Il migliore compagno animale?

Qual è l'animale migliore di cui diventare amici? Il giocatore dovrebbe sforzarsi di mantenere il massimo numero consentito di Dadi Vita dei compagni, e quando se ne presenta l'occasione, investire tutti quei Dadi Vita in un singolo animale. Se non si desidera che un compagno animale serva solo da diversivo, bisogna che abbia i migliori punti ferita e bonus di attacco possibili. La maggior parte delle bestie magiche e degli abitanti sotterranei superano di gran lunga in potenza un animale di pari Dadi Vita, e così bisogna lavorare sodo per fare sì che il proprio compagno animale sia competitivo.

Ciò detto, alcuni animali risultano compagni migliori di altri. Un cavallo può sembrare una scelta sensata, tuttavia non è difficile acquistarne uno. In genere, non ci si sbaglia se si seleziona l'animale più efficace in combattimento tra quelli possibili. A seconda dei Dadi Vita, ciò vuol dire un lupo, un leone, un orso o una tigre (oppure una versione crudele dei suddetti).

certole, topi, serpenti, rospi e le loro versioni crudeli) non sono abituati a vivere sottoterra, compresi gli orsi, anche se vivono in caverne. Gli animali che vivono in superficie non hanno voglia di camminare in spazi chiusi e corridoi stretti e bui. Benché li si possa convincere a entrare in un dungeon, molti animali hanno grosse difficoltà a superare fosse, pendenze ripide, passaggi stretti e simili sfide offerte da un dungeon. Senza una levitazione magica o la capacità di volare, una creatura come una tigre crudele

potrebbe senz'altro restare bloccata da qualche parte nel Sottosuolo. Per questo motivo, alcuni personaggi scelgono di lasciare i loro compagni animali al di fuori di un dungeon. In alternativa, il comando "calma" (vedi Capitolo 2) può migliorare la capacità di una creatura di adattarsi ad ambienti sotterranei.

Cibo e cure

Un personaggio che possieda un compagno animale deve occuparsi di lui e nutrirlo durante le avventure. La scelta più ovvia è di trasportare il cibo necessario. Il vero problema, in tal caso, è però il peso, non il costo. Per un erbivoro, la razione giornaliera di mangime costa appena 5 mr ma pesa 4,5 kg; per un carnivoro pesa 5 ma e pesa 4,5 kg. Ogni giorno un erbivoro o carnivoro di taglia Media consuma almeno 4,5 litri d'acqua, che pesa circa 5 kg (compreso il peso del contenitore), e un animale di taglia Grande beve almeno 13,5 litri al giorno. Data la capacità di trasporto tipica di un cavallo, può essere davvero una sfida trasportare più di due settimane di cibo per un compagno animale. Per i viaggi prolungati, un druido può fare affidamento su *creare acqua* e *bacche benefiche*. Una *bacca benefica* può sostentare un erbivoro o carnivoro di taglia Media; uno di taglia Grande ha bisogno di due bacche, e un animale di taglia Enorme di quattro. Come ultima possibilità, un personaggio può provare a convincere un carnivoro affamato a divorare le carni di un mostro appena ucciso, in particolare una bestia, un drago, un gigante, un umanoide, una bestia magica o un umanoide mostruoso.

Un'altra opzione è lasciare l'animale libero di pascolare o di andare a caccia per conto proprio. Deve mangiare almeno ogni due giorni, come un essere umano, oppure comincia a subire gli effetti della fame (vedi il Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Gli animali da pascolo hanno soltanto bisogno di un terreno erboso o di un campo di fieno; non è necessaria alcuna prova di abilità. Per trovare acqua o cacciare, l'animale deve effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 10). Il successo indica che ha trovato una dose quotidiana di

cibo e acqua; il fallimento implica che non si è trovato un sostentamento appropriato. Se l'animale si foraggia nel suo terreno e clima, non subisce alcuna penalità alla prova; altrimenti, si applica una penalità da -4 a -8. Se l'animale si muove a metà o meno del suo movimento su terra, può cacciare mentre viaggia; altrimenti avrà bisogno di 4 ore al giorno per cacciare.

Infine, gli animali non sono in grado di affrontare climi diversi dai loro. Quanti sono abituati al freddo, come

gli orsi, rendono ben poco nei deserti più caldi, mentre gli animali a sangue freddo come serpenti e lucertole soffrono nelle regioni fredde. Quando non è nel suo ambiente, ad intervalli regolari, un animale deve effettuare dei tiri salvezza sulla Tempra per evitare di subire danni debilitanti. Le regole sono le stesse descritte per i personaggi nelle sezioni "Pericoli del caldo" e "Pericoli del freddo" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*, tranne per il fatto che l'abilità di Conoscenza delle Terre Selvagge non fornisce all'animale alcun bonus su questi tiri salvezza. Un personaggio, tuttavia, può fornire un bonus ad un compagno animale superando una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge, come è indicato nella descrizione di quest'abilità nel *Manuale del Giocatore*. Alla fine, comunque, il personaggio deve prendere una decisione: portare via l'animale da quell'ambiente estraneo, o lanciare un incantesimo di protezione con *contrastare elementi* oppure rassegnarsi a guardare l'animale morire.

Oltre i limiti

Spesso il modo migliore per migliorare le capacità dei compagni animali e superare alcuni dei loro limiti è servirsi di incantesimi e oggetti magici.

Magie di potenziamento: *Zanna magica* e *favore della natura* potenziano le capacità combattive di un compagno animale. *Potere della quercia*, *persistenza delle onde*, *velocità del vento* potenziano ognuna un punteggio di caratteristica del compagno animale, ma alle spese di un altro. *Crescita animale* migliora l'efficacia di un animale in combattimento, aumentando Dadi Vita, Forza, Costituzione, danni e punti ferita. Infine, *avatar della natura* aumenta i punti ferita di un animale e gli concede i benefici di una *velocità*, trasformandolo così in un micidiale strumento di distruzione. Gli incantesimi di base a livello, soprattutto *favore della natura*, sono ottimi da utilizzare sotto forma di bacchette. Vedi il Capitolo 6 per la descrizione degli incantesimi.

Bardatura: Cavalli, pony, lucertole e cani da galoppo di solito accettano di farsi bardare, ma per le creature selvatiche non è così. Con il comando "armatura" (vedi il Capitolo 2), un personaggio può convincere qualunque animale a utilizzare un'armatura. La bardatura è disponibile per tutti i tipi di armatura (includendo le versioni fette e magiche), ma costa sempre più di un'armatura umana dello stesso tipo. Vedi il Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* per regole aggiuntive sulla bardatura.

Comunicazione: Adottare forma animale servendosi di *forma selvatica* o *autometamorfosi* non conferisce la capacità di parlare con le creature di quella specie, almeno se non si possiede il talento *Forma Selvatica Parlante*, descritto nel Capitolo 2). L'incantesimo *parlare con gli animali* è uno dei modi migliori per conversare con i compagni animali, ma anche un *elmo del legame animale* o una *collana del linguaggio animale* (vedi il Capitolo 3) nella descrizione degli oggetti magici) consentono la comunicazione. La conversazione diretta consente a una creatura di seguire istruzioni al di là dei comandi usuali, sebbene l'Intelligenza dell'animale costituisca un ovvio limite a questo tipo di interazione.

Lealtà: I tiri salvezza sulla Volontà della maggioranza degli animali sono piuttosto scarsi. Per quanto fiero e leale sia un compagno animale nei confronti del suo amico ranger o druido, è fin troppo facile per un mago usare la magia per controllarlo o dominarlo. Un druido prudente può tenere nel suo repertorio incantesimi come *dissolvi magie* o *calmare animali* per neutralizzare questa minaccia, oppure equipaggiare i suoi compa-

gnoni con dei collari da

Altri animali: I compagni animali possono essere usati come druidi. Se come druido, un animale subisce una seconda prova di tiri salvezza. Gli animali aggiunti a un secondo druido sentono l'uso di un Dado Vita aggiuntivo di sole 9.500. *la gloria*, questi tiri rispetto ai benefici.

A prescindere, gli animali di cui un druido può avere un Dado Vita. Ciò significa che un anello di amicizia con due leoni crudele (che se possiede crudeli possono

*Questa indicazione dell'incantesimo an-

Abbandonare

I personaggi possono abbandonare gli animali di volta in volta per tali azioni. In un esempio, un druido potrebbe relativamente oltre le loro capacità, regione nella quale avrebbe grosse difficoltà.

Il vero problema è un druido che abbandona un animale nel mezzo di un abisso di qualche malvagio. Perfino essere restii a tra-

Migliorare

Alcuni personaggi possono abbandonare un animale in cerca di tempo fa, i druidi frontano il problema di un giorno in una radura natu-

Dadi Vita:
Iniziativa:
Velocità:
CA:
Attacchi:

Danni:
Faccia/Portata:
Attacchi speciali:

Qualità speciali:
Tiri salvezza:
Caratteristiche:

ldi, mentre
e lucertole
nel suo am-
e effettuare
ubire danni
per i perso-
Pericoli del
ON MASTER,
delle Terre
us su questi
fornire dei
una prova di
dicato nella
Giocatore. Al-
dere una de-
ll'ambiente
zione come
ardare l'ani-

capacità dei
limiti è ser-

e favore del-
di un com-
delle onde e
teggio di ca-
spese di un
un animale
Forza, Costi-
della natura
oncede i be-
un micidia-
mi di basso
ottimi da uti-
titolo 6 per la

i da galoppo
r le creature
natura" (vedi
e qualunque
ra è disponi-
versioni per-
un'armatura
del Manuale
datura.

le servendo-
conferisce la
la specie (al-
Selvatica Par-
no parlare con
versare con i
game animale
capitolo 3 per
entono la co-
consente alla
omandi cono-
costituisca un

maggior par-
quanto fidato
fronti del suo
per un nemi-
arlo. Un drui-
o incantesimi
neutralizzare
oi compagni

con dei collari della resistenza.

Altri animali: La maniera più ovvia per acquisire compagni animali aggiuntivi è di ottenere livelli di classe come druido o ranger, ma alcuni oggetti magici offrono una seconda possibilità. Un anello di amicizia con gli animali aggiunge 12 Dadi Vita al limite del personaggio, un secondo lo porta a 24, e una mano della gloria consente l'uso di un terzo anello di questo tipo, per un totale di 36 Dadi Vita aggiuntivi di compagni animali. Al prezzo di sole 9.500 mo per anello e 7.200 mo per la mano della gloria, questi oggetti sono davvero a buon mercato, rispetto ai benefici che consentono.

A prescindere dal totale dei Dadi Vita dei compagni animali di cui un avventuriero può disporre, nessuno di quelli può avere da solo più Dadi Vita del personaggio*. Ciò significa che un druido di 8° livello che indossi un anello di amicizia con gli animali può divenire amico di due leoni crudeli (creature da 8 DV), ma non di una tigre crudele (che ha 16 DV) o di qualunque altra creatura che possieda più di 8 DV. D'altro canto, due leoni crudeli possono fare piuttosto male!

*Questa indicazione sostituisce quella descritta per l'incantesimo amicizia con gli animali nel Manuale del Giocatore.

Abbandonare un compagno

I personaggi desiderano rimpiangere i loro compagni animali di volta in volta, e non è prevista alcuna penalità per tali azioni. Le possibili motivazioni sono molte: ad esempio, un druido potrebbe cercare di evitare che creature relativamente deboli affrontino pericoli che vanno oltre le loro capacità, oppure potrebbe inoltrarsi in una regione nella quale il suo compagno animale affronterebbe grosse difficoltà di adattamento.

Il vero problema sono le condizioni per cui un personaggio abbandona un compagno animale. Lasciarlo nel bel mezzo di un territorio estraneo, o peggio ancora negli abissi di qualche dungeon, viene considerato un atto malvagio. Perfino i druidi neutrali e malvagi dovrebbero essere restii a tradire in tal modo i loro compagni.

Migliorare un compagno

Alcuni personaggi, dato che aborriscono la prospettiva di abbandonare un amico fidato ogni due livelli o giù di lì, vanno in cerca di soluzioni a questa difficoltà. Molto tempo fa, i druidi affinarono un rituale magico per affrontare il problema. Durante questo rituale, che richiede un giorno intero e va eseguito in un luogo sacro o in una radura naturale, il tocco del druido rende più forte

il compagno animale. Il druido perde 200 PE, come se avesse lanciato un incantesimo che prevede quel costo in PE. Solo gli animali che tra le loro statistiche prevedono la voce "avanzamento" possono migliorare attraverso questo rituale.

Al termine del rituale, i Dadi Vita dell'animale aumentano di +1. Come risultato, ottiene punti ferita aggiuntivi e, se il nuovo totale di Dadi Vita lo prevede, un bonus al tiro per colpire. Il Dado Vita aggiuntivo può anche aumentare la taglia dell'animale (si vedano le regole per l'avanzamento nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*). Dato che si tratta di un animale, il compagno non ottiene né talenti né abilità in seguito al suo avanzamento.

Animali risvegliati

Risveglio è un incantesimo di 5° livello a disposizione dei druidi. Dato che conferisce coscienza e intelligenza umane a un animale, il tipo di creatura diviene bestia magica. Questo incantesimo cambia in modo profondo le relazioni tra un druido e il suo compagno animale. Se armato di intelligenza e della capacità di parlare almeno un linguaggio, l'animale non ha più bisogno di essere addestrato ad eseguire i desideri del druido. Pertanto, il druido ottiene una fonte di consigli e pronta conversazione, oltre ad un fedele servitore guardiano. Va da sé che un animale *risvegliato*, essendo una creatura pienamente senziente, sviluppa i propri desideri e le proprie ambizioni.

Mentre di norma una creatura dotata di tale intelligenza non subisce l'effetto di un *amicizia con gli animali*, un animale *risvegliato* da un druido rimane suo compagno finché egli lo tratta con rispetto, come detto sopra. Ciò non di meno, l'animale continua a contare sul limite di Dadi Vita per i compagni animali. Talvolta, però, l'animale *risvegliato* può anche superare il livello del druido. Ad esempio, un orso crudele *risvegliato* viene immediatamente portato a 14 DV, ma rimane il compagno di un druido di 12° livello. In ogni caso, il druido non può ottenere nuovi compagni animali fino a quando non supera nuovamente i Dadi Vita di quell'animale.

Come regola generale, un animale *risvegliato* rimane fedele al druido, almeno per tutto il tempo in cui quest'ultimo continua a tenerlo tra i suoi compagni. Quando infine viene abbandonato dal druido (che diviene amico di un altro animale), si allontana il prima possibile. L'animale rimane amichevole nei confronti del druido e può comunque assisterlo di volta in volta, ma non lo accompagna più nelle sue avventure.

ANIMALI CRUDELI

	Rospo crudele Animale Piccolo	Falco crudele Animale Medio	Serpente crudele Animale Grande
Dadi Vita:	4d8+8 (26 pf)	5d8+10 (32 pf)	7d8+21 (52 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+6 (Des)	+5 (Des)
Velocità:	6 m	3 m, volare 24 m (normale)	6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m
CA:	15 (+1 taglia, +2 Des, +2 naturale)	19 (+6 Des, +3 naturale)	18 (-1 taglia, +5 Des, +4 naturale)
Attacchi:	Lingua +6 a distanza	2 artigli +9 mischia e morso +4 mischia	Morso +10 mischia
Danni:	Veleno della lingua	Artiglio 1d4+1; morso 1d6	Morso 1d6 +9 e veleno
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 3 m (arrotolato)/3 m
Attacchi speciali:	Veleno	-	Afferrare Migliorato, stritolamento 1d6+9, veleno
Qualità speciali:	-	-	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +6, Vol +3	Temp +6, Rifl +10, Vol +3	Temp +8, Rifl +10, Vol +3
Caratteristiche:	For 6, Des 14, Cos 14, Int 2, Sag 14, Car 7	For 12, Des 22, Cos 14, Int 2, Sag 14, Car 10	For 22, Des 20, Cos 16, Int 1, Sag 12, Car 10

Abilità:	Ascoltare +7, Nascondersi +16, Osservare +11, Saltare +9	Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +8	Ascoltare +9, Equilibrio +14, Nascondersi +6, Osservare +9, Scalare +14
Talenti:	-	Arma Preferita (artigli, morso)	-
Clima/Terreno:	Terreni e ambienti acquatici temperati e caldi, sotterranei	Qualsiasi foresta, collina, pianura e montagna	Terreni e ambienti acquatici temperati e caldi, sotterranei
Organizzazione:	Solitario o branco (10-100)	Solitario o coppia	Solitario
Grado di Sfida:	2	2	4
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	5-6 DV (Piccolo); 7-10 DV (Medio)	5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)	8-12 DV (Grande); 13-16 DV (Enorme)
	Cavallo crudele Animale Grande	Alce crudele Animale Enorme	Elefante crudele Animale Mastodontico
Dadi Vita:	8d8+48 (84 pf)	12d8+60 (114 pf)	20d8+200 (290 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)	+0	+0
Velocità:	18 m	15 m	9 m, scalare 3 m
CA:	16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale)	15 (-2 taglia, +7 naturale)	10 (-4 taglia, +4 naturale)
Attacchi:	2 zoccoli +11 mischia e morso +6 mischia	Schianto +14 mischia e 2 zoccoli +9 mischia; o incornata +14 mischia	Schianto +26 mischia e 2 pestate +21 mischia; o incornata +26 mischia
Danni:	Zoccolo 1d6+6; morso 1d4+3	Schianto 2d6+7, zoccolo 2d4+3; incornata 2d8+10	Schianto 2d8+15, pestata 2d8; incornata 4d6+22
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 6 m/3 m	6 m per 12 m/3 m
Attacchi speciali:	-	Travolgere 2d8+10	Travolgere 4d6+22
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +12, Rifl +7, Vol +4	Temp +13, Rifl +8, Vol +4	Temp +22, Rifl +12, Vol +8
Caratteristiche:	For 22, Des 13, Cos 22, Int 2, Sag 14, Car 10	For 24, Des 11, Cos 20, Int 2, Sag 11, Car 6	For 40, Des 10, Cos 30, Int 2, Sag 14, Car 8
Abilità:	Ascoltare +8, Nascondersi -3, Osservare +8	Ascoltare +6, Nascondersi -4, Osservare +6	Ascoltare +8, Nascondersi -1, Osservare +8, Scalare +23
Talenti:	-	-	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Foreste, colline e montagne temperate e fredde	Foreste e pianure calde
Organizzazione:	Solitario o branco (6-30)	Solitario o branco (6-30)	Solitario o branco (6-30)
Grado di Sfida:	4	7	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)	13-16 DV (Enorme); 17-36 DV (Mastodontico)	21-30 DV (Mastodontico); 31-45 DV (Colossale)

Gli animali crudeli sono una versione più grossa, più robusta, più cattiva degli animali normali. Tendono ad avere un aspetto feroce, quasi preistorico.

Rospo crudele

Questi piccoli anfibi sono di norma innocui predatori di insetti. In gruppi numerosi, tuttavia, sanno servirsi adeguatamente dei loro attacchi velenosi.

Combattimento

Veleno (Str): Mosca, tiro salvezza sulla Tempra (CD 14); danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il rospo crudele deve colpire con un attacco con la lingua. Se riesce a trattenere l'avversario può provare ad ingoiarlo.

Ingoiare (Str): Un rospo crudele può tentare di ingoiare un avversario trattenuto di taglia Minuscola o inferiore effettuando con successo una prova di lottare. Una volta che si trovi all'interno del rospo crudele, la creatura ingoiata subisce 1d6 danni da schiacciamento +1d4 danni da acido ogni round a causa dei succhi gastrici prodotti dallo stomaco del rospo crudele. Una creatura ingoiata può risalire lo stomaco con una prova di lottare effettuata con suc-

cesso. Quest'azione la riporta alla bocca del rospo crudele dove le servirà un'altra prova di lottare effettuata con successo per liberarsi. Una creatura ingoiata può anche provare ad aprirsi una via di fuga dallo stomaco usando artigli o un'arma tagliente di dimensione Minuscola o produce 10 danni o più allo stomaco del rospo crudele (CA 13). Se la creatura riesce ad uscire, una contrazione muscolare richiude il buco; un altro avversario ingoiato deve aprirsi di nuovo la strada da solo.

Lo stomaco del rospo crudele può contenere due avversari di taglia Minuscola, quattro di taglia Minuta o otto di taglia Piccolissima.

Abilità: I rospi crudeli hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.

Falco crudele

Si tratta di un uccello predatore capace di rapire le sue grinfie maiali, pecore, e talvolta anche un cavallo non troppo grande; il falco crudele predilige nidi na-



sti in luoghi alti. Un falco crudele ha una apertura alare di 1,5 m. **Abilità:** +4 alle prove di

Serpente crudele
Il serpente crudele strangola le sue prede strangolando.

Combattimento
Veleno (Str): danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il serpente crudele deve colpire con un attacco con la lingua. Se riesce a trattenere l'avversario può provare ad ingoiarlo.

Abilità: +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. **Capacità:** Il serpente crudele può contenere due avversari di taglia Minuscola, quattro di taglia Minuta o otto di taglia Piccolissima.

Cavallo crudele
I cavalli crudeli hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.

Abilità: +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. **Capacità:** Il cavallo crudele può contenere due avversari di taglia Minuscola, quattro di taglia Minuta o otto di taglia Piccolissima.



sti in luoghi alti e lontani.

Un falco crudele comune è lungo 1,5 metri e ha un'apertura alare di 3,3 metri.

Abilità: I falchi crudeli hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare durante le ore diurne.

Serpente crudele

Il serpente crudele unisce la forza e la potenza del serpente strangolatore al morso velenoso di una vipera. Può strangolare un nemico di taglia Grande o inferiore.

Combattimento

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 16); danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il serpente crudele deve colpire con un attacco con il morso. Se riesce a trattenere la preda, può stritolarla.

Stritolamento (Str): Un serpente crudele infligge 1d6+9 danni dopo aver superato una prova di lottare contro creature di taglia Grande o inferiore.

Abilità: I serpenti crudeli hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Un serpente crudele dotato di un punteggio di Destrezza più alto rispetto a quello di Forza può servirsi del suo modificatore di Destrezza per le prove di Scalare.

Cavallo crudele

I cavalli crudeli sono aggressivi e selvatici, scorrazzano per le terre selvagge e non si lasciano addomesticare, alla stregua di qualunque altro animale che vive allo stato brado. Un cavallo crudele può combattere mentre trasporta qualcuno in sella, ma il cavaliere può attaccare solo se supera una prova di Cavalcare (CD 10).

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 233 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra i 234 e i 467 kg si considera medio; tra i 468 e i 700 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trascinare fino a 3.500 kg.

Alce crudele

Un alce crudele è una bestia imponente e aggressiva durante la stagione dell'accoppiamento. Le sue gigantesche corna possono raggiungere 3,6 metri di lunghezza e le 3 tonnellate di peso. Se crede di essere minacciato, l'alce prova a scacciare l'intruso con alti mugghi e scalcando sul terreno. Se poi questa tattica non funziona, l'alce crudele carica a testa bassa per colpire con la sua terribile incornata, grazie alle sue corna ipersviluppate, e continua ad attaccare pestando e travolgendo tutto ciò che si trova innanzi. Le femmine non hanno le corna (e quindi neanche gli attacchi da incornata) e sono meno aggressive dei maschi, ma sono pur sempre micidiali se i loro piccoli sono in pericolo. In primavera, le corna del maschio vanno in muta, e quindi il suo attacco da incornata non è possibile finché le corna non siano perfettamente ricresciute, cosa che avviene in autunno.

Combattimento

Travolgere (Str): Un alce crudele può travolgere una creatura di taglia Media o inferiore infliggendo automaticamente i danni da incornata. Gli avversari che non eseguono un attacco di opportunità contro l'alce crudele possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 23) per dimezzare i danni.

Abilità: Gli alci crudeli hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Elefante crudele

Questi imponenti erbivori sono talora imprevedibili e inclini all'attacco. I giganti se ne servono talora come bestie da monta o da soma.

Combattimento

Travolgere (Str): Un elefante crudele può travolgere una creatura di taglia Grande o inferiore infliggendo automaticamente i danni da incornata. Gli avversari che non eseguono un attacco di opportunità contro l'elefante crudele possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 35) per dimezzare i danni.

ANIMALI LEGGENDARI

	Aquila leggendaria Animale Piccolo	Gorilla leggendario Animale Medio	Lupo leggendario Animale Medio
Dadi Vita:	12d8+36 (90 pf)	13d8+39 (97 pf)	14d8+70 (133 pf)
Iniziativa:	+10 (Des)	+3 (Des)	+9 (Des)
Velocità:	3 m, volare 30 m (normale)	12 m, scalare 6 m	18 m
CA:	25 (+1 taglia, +10 Des, +4 naturale)	19 (+3 Des, +6 naturale)	24 (+9 Des, +5 naturale)
Attacchi:	2 artigli +20 mischia e morso +15 mischia	2 artigli +19 mischia e morso +14 mischia	Morso +19 mischia
Danni:	Artiglio 1d6+2; morso 1d8+1	Artiglio 1d8+10; morso 2d6+5	Morso 2d6+10
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Lacerare 2d8+15	Sbilanciare
Qualità speciali:	-	Olfatto acuto	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +18, Vol +7	Temp +11, Rifl +11, Vol +7	Temp +14, Rifl +18, Vol +6
Caratteristiche:	For 14, Des 30, Cos 16, Int 2, Sag 16, Car 12	For 30, Des 16, Cos 16, Int 2, Sag 16, Car 10	For 24, Des 28, Cos 20, Int 2, Sag 14, Car 10
Abilità:	Ascoltare +10, Nascondersi +14, Osservare +10*	Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +9, Scalare +19	Ascoltare +10, Conoscenza del Terrore +10, Nascondersi +13, Osservare +12, Silenziosamente +12
Talenti:	Arma Preferita (artigli, morso)	-	Arma Preferita (morso)
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta, collina, pianura e montagna	Foreste e montagne calde, sotterranee	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura e sottoterraneo
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario o compagnia (2-5)	Solitario o branco (5-8)
Grado di Sfida:	6	7	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	12-24 DV (Piccolo)	14-26 DV (Medio)	15-30 DV (Medio)
	Serpente leggendario Animale Grande	Cavallo leggendario Animale Grande	Orso leggendario Animale Grande
Dadi Vita:	16d8+112 (184 pf)	18d8+144 (225 pf)	20d8+140 (230 pf)
Iniziativa:	+7 (Des)	+2 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	9 m, scalare 9 m, nuotare 9 m	24 m	15 m
CA:	22 (-1 taglia, +7 Des, +6 naturale)	19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale)	21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale)
Attacchi:	Morso +19 mischia	2 zoccoli +21 mischia e morso +16 mischia	2 artigli +27 mischia e morso +22 mischia
Danni:	Morso 1d8+12 e veleno	Zoccolo 2d6+9, morso 1d6+4	Artiglio 2d6+13, morso 4d6+13
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m (arrotolato)/3 m	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, stritolamento 1d8+12 e veleno	-	Afferrare migliorato
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +17, Rifl +17, Vol +7	Temp +19, Rifl +13, Vol +8	Temp +19, Rifl +14, Vol +9
Caratteristiche:	For 26, Des 24, Cos 24, Int 1, Sag 14, Car 7	For 28, Des 14, Cos 26, Int 2, Sag 14, Car 10	For 36, Des 14, Cos 24, Int 2, Sag 16, Car 12
Abilità:	Ascoltare +12, Equilibrio +24, Nascondersi +14, Osservare +12, Scalare +18	Ascoltare +8, Nascondersi -2, Osservare +8	Ascoltare +8, Nascondersi -2, Nuotare +18, Osservare +8
Talenti:	-	-	-
Clima/Terreno:	Terreni, acquatici e sotterranei temperati e caldi	Qualsiasi terreno	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura o sottoterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario o branco (6-30)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	8	8	9
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	17-32 DV (Grande)	19-36 DV (Grande)	21-40 DV (Grande)
	Tigre leggendaria Animale Grande	Squalo leggendario Animale Enorme	
Dadi Vita:	26d8+182 (299 pf)	30d8+210 (345 pf)	
Iniziativa:	+4 (Des)	+4 (Des)	
Velocità:	15 m	Nuotare 30 m	

CA:
Attacchi:

Danni:
Faccia/Portata:
Attacchi speciali:

Qualità speciali:
Tiri salvezza:
Caratteristiche:

Abilità:

Talenti:

Clima/Terreno:

Organizzazione:
Grado di Sfida:
Tesoro:
Allineamento:
Avanzamento:

Gli animali sono creati per avere velocità e potenza. Molti di loro possiedono poteri magici o altre abilità che li rendono più pericolosi di altri animali. Qualche animale è così raro che si trova solo in alcune regioni o sono estinti.

Queste creature sono spesso più alte e più forti di noi. Alcune di loro sono più pericolose di altre. Sono più pericolose perché sono più potenti. Sono più pericolose perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

Man mano che si avventurano in nuove terre, le loro capacità si aumentano. Sono più pericolosi perché sono più potenti.

CA:	23 (-1 taglia, +4 Des, +10 naturale)	22 (-2 taglia, +4 Des, +10 naturale)
Attacchi:	2 artigli +29 mischia e morso +24 mischia	Morso +29 mischia
Danni:	Artiglio 2d6+11; morso 2d8+5	Morso 2d8+13
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali:	Afferrare Migliorato, balzo, sperone 2d6+5	Afferrare migliorato, ingoiare
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto fine
Tiri salvezza:	Temp +22, Rifl +19, Vol +10	Temp +24, Rifl +21, Vol +12
Caratteristiche:	For 32, Des 18, Cos 24, Int 2, Sag 14, Car 10	For 28, Des 18, Cos 24, Int 1, Sag 14, Car 6
Abilità:	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +7*, Nuotare +14, Osservare +7, Saltare +15	Ascoltare +9, Osservare +9
Talenti:	-	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura e sotterraneo	Qualsiasi acquatico
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario o banco (2-5)
Grado di Sfida:	10	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	27-48 DV (Grande)	31-60 DV (Enorme)

Gli animali leggendari possiedono incredibile forza, velocità e potenza. Secondo alcune teorie, sono stati dotati di poteri che trascendono di gran lunga quelli degli altri animali, al fine di servire la natura come suoi difensori. Qualunque sia la loro origine, gli animali leggendari sono estremamente rari.

Queste leggende viventi rappresentano un gradino più alto nella scala di potenza degli animali. Sebbene abbiano la stessa taglia delle loro controparti comuni, sono più potenti addirittura delle versioni crudeli delle loro specie. Per questo motivo sono compagni animali adatti ai druidi di alto livello. Consentire questa opzione permette ai compagni animali di un druido di rimanere validi aiutanti anche col passare dei livelli.

Man mano che il druido acquisisce nuovi livelli, le sue capacità di incantatore e la sua potenza complessiva aumentano incredibilmente, ma i suoi fedeli servitori impallidiscono al suo confronto. Data la limitazione per cui i Dadi Vita totali dei compagni animali di un druido non possono superare il livello di quello (tranne che al 1° livello, quando il druido può portare con sé 2 DV di compagni animali), il divario tra padrone e servitori si accresce sempre più. È facile dimostrare questo fatto se si esaminano i gradi di sfida delle creature disponibili. Ad esempio, un druido avventuriero di 1° livello può portare con sé un compagno lupo da 2 DV (una creatura di GS 1), che migliora drasticamente le sue capacità di combattimento (e pertanto la sua resistenza complessiva). Al 6° livello può tenere un compagno da 6 DV, come un orso bruno, che è pur sempre un notevole miglioramento, pur essendo una creatura di appena GS 4. Quando però raggiunge il 16° livello e acquisisce una tigre crudele da 16 DV come compagno animale, si ritrova con una creatura di GS 8. In termini di livello di incontro, l'aggiunta di una creatura GS 8 ad un personaggio di 16° livello rappresenta un miglioramento del tutto trascurabile. La tigre crudele non è affatto un compagno inutile, ma il druido non ha più quel "valore aggiunto" che otteneva prima. È triste notare che perde anche in versatilità, dato che i compagni animali più robusti sono di taglia Grande, o anche Enorme, e non è certo facile far entrare creature

di tali dimensioni in angusti corridoi sotterranei.

Di solito gli animali leggendari appaiono in compagnia di druidi o altri personaggi di alto livello. In realtà, la loro stessa creazione avviene solo per necessità. Li si crea a partire da animali comuni della loro specie, approfittando del potere della natura (o di una divinità) quando un personaggio del livello appropriato ha bisogno di un compagno di tal fatta. Pertanto, quando un druido di alto livello si dedica alla ricerca di un nuovo compagno animale, la natura ne mette a disposizione uno, quasi misticamente.

Gli animali leggendari vanno considerati alla stregua di animali crudeli per determinare l'effetto che gli incantesimi hanno su di loro. Ad esempio, un animale leggendario, allo stesso modo di un animale crudele, ha diritto ad un tiro salvezza per resistere all'incantesimo *calmare animali*.

Aquila leggendaria

Grazie alle sue piume bianche e gialle, l'aquila leggendaria viene considerata un presagio di bel tempo e di fortuna. Come tutti gli animali predatori, l'aquila leggendaria è un carnivoro che si ciba di altri uccelli e piccoli rettili, serpenti e mammiferi.

Abilità: *Le aquile leggendarie hanno un bonus razziale di +12 alle prove di Osservare durante le ore diurne.

Gorilla leggendario

Questo gorilla non si differenzia da quello comune per segni distintivi o colori, ma anche un osservatore casuale sarebbe in grado di notare che è più forte, veloce e robusto degli altri esemplari della sua specie.

Combattimento

I gorilla leggendari sono aggressivi e hanno un forte senso del territorio.

Lacerare (Str): Un gorilla leggendario che colpisce con entrambi gli artigli si attacca al corpo dell'avversario e ne lacerava le carni. Questo infligge automaticamente 2d8+15 danni addizionali.



Lupo leggendario

Questo animale dall'aspetto feroce e dalla pelliccia bianca, grigia o nera di solito non è aggressivo nei confronti degli umanoidi, anche se la fame può spingerlo ad attaccare.

Combattimento

I lupi leggendari, se incontrati da soli, possono combattere oppure ritirarsi per andare a convocare il branco. Quando è possibile, preferiscono cacciare in gruppo.

Sbilanciare (Str): Un lupo leggendario che colpisca con il suo morso può provare a sbilanciare il suo avversario come azione gratuita (vedi "Sbilanciare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) senza effettuare un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupo leggendario.

Abilità: Un lupo leggendario riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Osservare, e un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando segue le tracce di qualcuno con l'olfatto acuto.

Serpente leggendario

Fortissimo strangolatore dotato di un potente morso velenoso, il serpente leggendario dimora di solito vicino a laghi, fiumi e ruscelli. Attacca solo se minacciato.

Combattimento

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 25); danno iniziale e secondario 1d8 danni temporanei alla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il serpente leggendario deve colpire con un attacco con il morso. Se riesce a trattenere la preda, può stritolarla.

Stritolamento (Str): Un serpente crudele infligge 1d8+12 danni dopo aver superato una prova di lotta contro creature di taglia Grande o inferiore.

Abilità: I serpenti crudeli hanno un bonus razziale +8 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +16 alle prove di Equilibrio. Un serpente crudele dotato di un punteggio di Destrezza più alto rispetto a quello di Forza può servirsi del suo modificatore di Destrezza per le prove di Scalare.

Cavallo leggendario

Addomesticare un cavallo leggendario è assolutamente impossibile, si può solo diventare suoi amici. Le antiche storie parlano di eroi che cavalcavano tali creature, ma anche questi racconti sono sempre più rari. Un cavallo leggendario può combattere mentre trasporta qualcuno in sella, ma il cavaliere può attaccare solo se supera una prova di Cavalcare (CD 10).

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Orso leggendario

Gli orsi leggendari di solito non attaccano gli umani, nonostante la loro forza straordinaria. Si cibano per lo più di vegetali e pesci.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, l'orso leggendario deve colpire con un attacco con gli artigli.

Tigre leggendaria

La tigre leggendaria è il più feroce e pericoloso predatore del regno animale. Misura da 2,4 a 3 metri e pesa massimo di 270 kg.

Combat

Balzo durante un attacco. Se riesce a trattenere la preda, può stritolarla.

Afferre migliorato (Str): Per usare questa capacità, la tigre deve colpire con un attacco con gli artigli.

Spericolare (Str): Per usare questa capacità, la creatura deve colpire con un attacco con i danni da versario.

Abilità: La tigre leggendaria ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +16 alle prove di Equilibrio.

Squalo

Lo squalo leggendario può attaccare le creature avventurate in mare.

Combat

Afferre migliorato (Str): Per usare questa capacità, lo squalo deve colpire con un attacco con la lingua.

Ingannare (Str): Per usare questa capacità, lo squalo deve colpire con un attacco con la lingua.

Abilità: Lo squalo leggendario ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +16 alle prove di Equilibrio.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

Capacità di trasporto: Un carico con un peso fino a 540 kg si considera leggero per un cavallo crudele; tra 541 e i 1.080 kg si considera medio; tra i 1.081 e i 1.620 kg si considera pesante. Un cavallo crudele può trasportare fino a 8.100 kg.

CAPITOLO 5: CLASSI DI PRESTIGIO

"Sì, sì, sono io il famoso uccisore del verme demoniaco Korthos. Quindi prostrati e lasciami passare."

— Jalyn, cacciatore di draghi

Nella Guida del DUNGEON MASTER sono state introdotte le classi di prestigio, ossia classi di personaggio che richiedono determinati prerequisiti. A meno che non sia stato specificato altrimenti, quando si aggiunge una classe di prestigio ad un PG valgono le normali regole per i multiclasse.

ANATEMA DEGLI INFEDELI

L'anatema degli infedeli è il capo di una comunità xenofoba. Non vuole aver nulla a che fare col mondo esterno perché la sua gente ha sempre seguito un unico stile di vita, e sempre continuerà a seguirlo. Unico tra i suoi compatrioti, l'anatema degli infedeli è consapevole delle possibilità offerte dal mondo esterno, ma ritiene che il progresso sia pericoloso. Consentire alla sua gente di entrare in contatto con gli altri sarebbe un modo certo di mettere in pericolo sia loro sia il legittimo capo; i visitatori, dato che portano con sé il pericolo del cambiamento, devono morire, e quale modo migliore che sacrificarli nel nome della religione professata dalla tribù?

Questo sacrificio corrobora e rinsalda l'anatema degli infedeli e la sua tribù. Di solito i visitatori e i nemici sconfitti fungono da sacrifici, anche se, nei momenti critici, può andare bene un criminale (o anche un innocente, ma questa è una mossa azzardata).

Nonostante la sua usuale crudeltà, l'anatema degli infedeli viene comunque rispettato dai membri della sua comunità, poiché fornisce loro guarigione, protezione e una guida sempre salda in cambio della lealtà più assoluta. I druidi sono i personaggi più adatti ad intraprendere questo tipo di percorso, ma anche chierici, ranger di alto livello e adepti possono selezionare questa classe di prestigio. La tribù di un anatema degli infedeli inclu-

Classi di prestigio speciali

Tre classi di prestigio fra quelle qui presentate (il signore degli animali, il cacciatore di nemici e il re delle terre selvagge) seguono una regola speciale. Ciascuna di esse richiede di specializzarsi per definire l'obiettivo di un personaggio. Ad esempio, un personaggio che divenga cacciatore di nemici deve selezionare un nemico verso il quale prova un odio particolare. Questa scelta definisce la sua classe: chi odia i goblin diviene cacciatore di goblin, ad esempio. In modo analogo, un signore degli animali legato ai felini è un signore dei felini. Un re delle terre selvagge specializzato nei deserti diviene un re dei deserti.

Combattimento

Balzo (Str): Se la tigre leggendaria assale un nemico durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già eseguito un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la tigre leggendaria deve colpire con il suo morso. Se riesce a trattenere la vittima, può effettuare un attacco con gli speroni.

Speroni (Str): Una tigre leggendaria può effettuare due attacchi con gli speroni (+29 mischia) contro una creatura bloccata tra le sue zampe, infliggendo 2d6+5 danni con ciascuno sperone. Se balza addosso ad un avversario, può attaccare anche con gli speroni.

Abilità: Le tigri leggendarie ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *In zone con l'erba alta o un fitto sottobosco il bonus razziale diventa di +16.

Squalo leggendario

Lo squalo leggendario va a caccia di qualunque preda si avventuri nel mare.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, lo squalo leggendario deve colpire con il suo morso. Se riesce a trattenere l'avversario può provare ad ingoiarlo.

Ingoiare (Str): Uno squalo leggendario può provare ad ingoiare un avversario trattenuto di taglia Grande o inferiore effettuando con successo una prova di lottare. Una volta che si trovi all'interno dello squalo leggendario, la creatura ingoiata subisce 2d8+13 danni da schiacciamento più 1d8+4 danni da acido ogni round a causa dei succhi gastrici che produce lo stomaco dello squalo leggendario. Una creatura ingoiata può risalire lo stomaco con una prova di lottare effettuata con successo. Quest'azione la riporta alla bocca dello squalo leggendario, dove le servirà un'altra prova di lottare effettuata con successo per liberarsi. Una creatura ingoiata può anche provare ad aprirsi una via di fuga dallo stomaco usando gli artigli o un'arma tagliente di dimensione Minuscola che produca 50 danni o più allo stomaco dello squalo leggendario (CA 18). Se la creatura riesce ad uscire, una contrazione muscolare richiude il buco; un altro avversario ingoiato deve aprirsi di nuovo la strada da solo.

Lo stomaco dello squalo crudele può contenere due creature Grandi, tre Medie, quattro Piccole, otto Minuscole, sedici Minute o trentadue Piccolissime o di taglia inferiore.

Olfatto fine (Str): Lo squalo leggendario individua con l'olfatto le creature in un raggio di 54 metri, e sente l'odore del sangue in acqua fino a una distanza di 1,6 km.

TABELLA 5-1: ANATEMA DEGLI INFEDELI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	<i>Invasamento, rogo</i>	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	<i>Protezione del focolare, sacrificio</i>	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	<i>Segreti della pietra</i>	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	<i>Individuazione della lealtà</i>	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	<i>Sacrificio maggiore</i>	+1 livello della classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	<i>Uomo di vimini</i>	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	<i>Falò</i>	+1 livello della classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	<i>Campo di antipatia</i>	+1 livello della classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	<i>Invasamento di massa</i>	+1 livello della classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	<i>Sacrificio di massa</i>	+1 livello della classe esistente

de spesso guerrieri, ranger, barbari, bardi e stregoni; le altre classi potrebbero non essere ben accette.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un anatema degli infedeli, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (religioni) 6 gradi o Conoscenze (natura) 6 gradi; Intimidire 4 gradi.

Talenti: Autorità, Volontà di Ferro.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un anatema degli infedeli (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'anatema degli infedeli.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un anatema degli infedeli non ottiene alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogniquale volta l'anatema degli infedeli acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene anche un numero di incantesimi al giorno (e di incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (*forme selvatiche* aggiuntive, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un anatema degli infedeli, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di anatema degli infedeli per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Invasamento (Mag): A partire dal 1° livello, il personaggio può conferire una forma minore di ira barbarica in un seguace (come definiti nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*) che professi la sua stessa religione. Il seguace ottiene un bonus di +2 a Forza e Costituzione, oltre ad un bonus al morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà. *Invasamento* può essere utilizzato una volta al giorno per livello dell'anatema degli infedeli.

Rogo (Mag): Al 1° livello, l'anatema degli infedeli può dar fuoco a un'area quadrata con lato di 1,5 metri. Chiunque si trovi in quell'area deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'anatema degli infedeli + bonus di Saggezza dell'anatema degli infedeli) o subire 1d4 danni per livello dell'anatema degli infedeli. Questa capacità può essere usata una volta al giorno.

Protezione del focolare (Mag): Al 2° livello, l'anatema degli infedeli può eseguire un rituale di 8 ore per designare come focolare un'area con raggio di un massimo di 1,5



metri per livello dell'anatema degli infedeli. Quest'area diviene una *zona di verità* permanente, ma l'anatema degli infedeli è immune a questo effetto. Il personaggio può possedere un solo focolare alla volta.

Sacrificio (Sop): A partire dal 2° livello, l'anatema degli infedeli può sacrificare qualunque umanoide presente nel suo focolare uccidendolo con un colpo di grande arma. Questo rituale incrementa di +2 il suo livello di incantatore effettivo per 1 ora. Se l'anatema degli infedeli sacrifica un seguace, deve effettuare una prova di Diplomazia (CD 20). Un fallimento indica che tutti gli altri seguaci disertano, mentre un successo che rimangono leati. Questo effetto non si somma ai bonus ottenuti da sacrificio maggiore o sacrificio di massa (vedi sotto). Si può utilizzare sacrificio una volta al giorno.

Segreti della pietra (Mag): Al 3° livello, l'anatema degli infedeli ottiene, come azione gratuita, la capacità di conoscere l'incantesimo contenuto in una qualsiasi *pietra eretta* presente entro 30 metri da lui e il relativo sacrificio necessario.

Individuazione della lealtà (Mag): Al 4° livello, l'anatema degli infedeli può valutare la fedeltà di un seguace. Se quell'individuo ha palesemente violato il codice di condotta stabilito dall'anatema degli infedeli oppure agito contro gli scopi e le indicazioni di costui nelle ultime 24 ore, l'anatema degli infedeli lo viene automaticamente a sapere (nessun tiro salvezza, ma si applica resistenza agli incantesimi) e ottiene un bonus di circostanza +5 alle sue prove di Diplomazia quando sacrifica quel seguace. Utilizzare *individuazione della lealtà* non provoca attacchi di opportunità.

Sacrificio maggiore (Sop): Questa capacità, acquisita al 5° livello, è identica a sacrificio, tranne per il fatto che l'anatema degli infedeli può incrementare di +1 il suo livello di incantatore effettivo per 1 ora se sacrifica una creatura senziente con 5 o più Dadi Vita. Questo effetto non viene sommato a quello di sacrificio o sacrificio di massa.

Uomo di vimini (Mag): Al 6° livello, l'anatema degli

infedeli a che funge produce g tranne pe spinosi as una super livello de quell'area diritto a u dell'anate natema de nel suo co rogo e falò fuochi ma ffliggono d suo intern è del tutto o finché i capacità è

Falò (Ma) identica a rea quadrat

Campo d gli infedeli di antipatia mente cor to che il be è di 24 ore.

Invasame al 9° livello per il fatto ci alla volta

Sacrifici gli infedeli tatore effett round (fino pacità equiv mato a quel

La magia è r e corruzione non ha alcu postata.

L'apostata do in cui vi magia esiste un potere fi gli sottraeva schi della m mo di pote

TABELLA 5-2: A

Livello di classe	B
1°	
2°	
3°	
4°	
5°	
6°	
7°	
8°	
9°	
10°	



infedeli apprende il metodo di creazione di un totem che funge da trappola per i sacrifici. Questa capacità produce gli stessi effetti dell'incantesimo *muro di spine*, tranne per gli aspetti evidenziati qui di seguito. I rovi spinosi assumono una forma umanoide che ricopre una superficie di 3 metri, con altezza pari a 3 metri per livello dell'anatema degli infedeli. Chiunque si trovi in quell'area durante l'apparizione dell'uomo di vimini ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'anatema degli infedeli + bonus di Saggezza dell'anatema degli infedeli) per evitare di essere inglobato nel suo corpo, a circa metà della sua altezza. Le capacità *rogo* e *falò* dell'anatema degli infedeli contano come fuochi magici ai fini di bruciare l'uomo di vimini e infliggono danni normali a chiunque sia intrappolato al suo interno per ogni round, finché l'uomo di vimini non è del tutto bruciato (come l'incantesimo *muro di spine*) o finché i prigionieri non riescono a scappare. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Falò (Mag): Questa capacità, acquisita al 7° livello, è identica a *rogo*, tranne per il fatto che ha effetto su un'area quadrata con lato di 3 metri.

Campo di antipatia (Mag): All'8° livello, l'anatema degli infedeli può proteggere il suo focolare con un *campo di antipatia* una volta al giorno. Questo funziona esattamente come un incantesimo *antipatia*, tranne per il fatto che il bersaglio è l'intera area del focolare e la durata è di 24 ore.

Invasamento di massa (Mag): Questa capacità, acquisita al 9° livello, è identica a *invasamento* (vedi sopra), tranne per il fatto che ha effetto su un massimo di dieci seguaci alla volta.

Sacrificio di massa (Sop): Al 10° livello, l'anatema degli infedeli può incrementare di +2 il suo livello di incantatore effettivo per ciascun umanoide sacrificato entro 10 round (fino ad un massimo di +10). Per il resto, questa capacità equivale a sacrificio. Questo effetto non viene sommato a quello di sacrificio o sacrificio maggiore.

APOSTATA

La magia è malvagia e tentatrice. La magia è perversione e corruzione. Chiunque non condivida queste verità non ha alcuna ragione di considerare il sentiero dell'apostata.

L'apostata si ribella contro la magia del lunatico mondo in cui vive. Non è che non ci creda; sa bene che la magia esiste. Ha però sentito la magia che bruciava, con un potere fin troppo tangibile, la sua pelle, oppure che gli sottraeva le capacità mentali. Alcuni ignorano i rischi della magia e soccombono al suo allettante richiamo di potere, ma l'apostata è più furbo. Per lui la

stregoneria non è altro che uno strumento che blandisce e rammollisce chi la utilizza. Imparando a contare solo sulle sue risorse, l'apostata diviene più forte, robusto, scaltro e lesto di tutti gli altri suoi compagni. Per ottenere questi risultati, è disposto a imbarcarsi in un percorso solitario, privandosi volontariamente di tutti i benefici della magia e distruggendo tutti gli oggetti magici in cui si imbatte.

Gli apostati sono liberi di abbracciare ogni stile di vita o filosofia esistenziale, ma sono più inclini al caos che alla legge. Gli apostati malvagi danno la caccia ai più potenti incantatori con lo scopo di ucciderli, per dimostrare l'intrinseca debolezza di maghi e stregoni. Gli apostati buoni si dedicano a scacciare la stregoneria malvagia dal loro mondo, ma condividono la visione per cui essi sono la prova vivente di come la forza brutta possa superare i sortilegi più ripugnanti.

Anche se gli apostati si sforzano al massimo per resistere a qualsiasi incantesimo, anche a quelli benefici, alcuni scendono a patti con la magia dei loro alleati. Di questi, taluni dichiarano di voler convertire le loro antitesi, altri motivano le loro scelte dicendo che solo unendosi a nemici meno potenti si possono sconfiggere gli avversari più pericolosi. Qualsiasi sia la loro giustificazione, l'alleanza tra un apostata e un incantatore, per quanto temporanea o necessaria, raramente è un'alleanza pacifica.

Pochi personaggi, al di là dei nani guerrieri, dei barbari umani o dei mezzorchi barbari, possono apprezzare lo stile di vita dell'apostata. Elfi, mezzelfi e gnomi sono circondati dai benefici della magia sin dalla loro nascita, e quindi è improbabile che scelgano questo percorso. I nani, d'altro canto, sono per natura sospettosi nei confronti della stregoneria, così come molti umani che provengono dalla campagna. Per certo nessun incantatore è attratto da questa vocazione, poiché comporterebbe la rinuncia definitiva ai vantaggi acquisiti dalle sue classi precedenti. Anche i paladini e i ranger devono pensare due volte prima di accantonare i loro incantesimi e le loro capacità magiche. I guerrieri e i ladri possono talvolta acquisire questa classe di prestigio, ma per lo più gli apostati sono barbari. Alcuni dicono che soltanto una mente primitiva e lineare come la loro è in grado di abiurare l'uso della magia positiva.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un apostata, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Talenti: Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Speciale: Il personaggio deve essere stato vittima,

TABELLA 5-2: APOSTATA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Bonus alle caratteristiche +1, guarigione rapida 1 (10), abiurare la magia, RI 11
2°	+2	+3	+0	+3	Bonus alle caratteristiche +1, riduzione del danno 3/+1, distruzione della magia, RI 12
3°	+3	+3	+1	+3	Bonus alle caratteristiche +1, guarigione rapida 1 (20), armi naturali, RI 13, difesa robusta
4°	+4	+4	+1	+4	Bonus alle caratteristiche +1, riduzione del danno 5/+2, RI 14
5°	+5	+4	+1	+4	Bonus alle caratteristiche +1, guarigione rapida 2 (30), RI 15
6°	+6	+5	+2	+5	Bonus alle caratteristiche +1, riduzione del danno 7/+3, mente sfuggente, RI 16
7°	+7	+5	+2	+5	Bonus alle caratteristiche +1, guarigione rapida 2 (40), RI 17
8°	+8	+6	+2	+6	Bonus alle caratteristiche +1, riduzione del danno 9/+4, RI 18
9°	+9	+6	+3	+6	Bonus alle caratteristiche +1, guarigione rapida 3 (50), RI 19
10°	+10	+7	+3	+7	Bonus alle caratteristiche +1, riduzione del danno 11/+5, RI 20

una volta, di un attacco magico che l'abbia seriamente ferito o che lo abbia portato sul baratro della morte. Deve anche vendere o comunque liberarsi di tutti gli oggetti magici (incluse pozioni, armi e armature magiche) e rinunciare all'uso di qualsiasi incantesimo o capacità magica che usava in precedenza.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un apostata (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'apostata.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli apostati non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Bonus alle caratteristiche (Str): A partire dal 1° livello, il personaggio ottiene per ogni livello un bonus intrinseco di +1 ad un qualsiasi punteggio di caratteristica selezionato.

Guarigione rapida (Str): Un apostata recupera punti ferita ad un ritmo eccezionale. Al 1° livello, il personaggio recupera 1 punto ferita per round, fino ad un massimo di 10 punti ferita al giorno. Il numero di punti ferita recuperati ogni round aumenta di +1 per ogni quattro livelli di apostata, e il massimo recuperabile al giorno aumenta di 10 per ogni due livelli di apostata. Tranne per dove sia esplicitamente indicato, questa capacità funziona esattamente come la capacità guarigione rapida descritta nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*.

Abiurare la magia: Oltre ad evitare ogni uso di incantesimi, capacità magiche e oggetti magici, l'apostata deve anche rifiutare qualsiasi beneficio derivante dalla magia altrui, incluse le cure magiche. Pertanto, deve effettuare un tiro salvezza contro qualsiasi incantesimo che lo consenta. Per molti incantesimi benefici, come *distorsione* o *neutralizza veleno*, il superamento del tiro salvezza nega gli effetti dell'incantesimo; per un incantesimo *cura*, dimezza i benefici. Qualsiasi apostata che utilizzi un oggetto magico o lanci un incantesimo

involontariamente (per esempio mentre è vittima dell'influsso di un incantesimo *charme* o *dominare persona*) perde tutte le capacità speciali della classe di prestigio per una settimana.

Resistenza agli incantesimi (Str): Al 1° livello, l'apostata ottiene resistenza agli incantesimi 11. Questo valore aumenta di +1 per ogni livello di apostata ottenuto, e si somma a qualsiasi altra resistenza agli incantesimi applicabile.

Riduzione del danno (Str): Al 2° livello, l'apostata ottiene una riduzione del danno 3/+1, che aumenta a 2/+1 per ogni due livelli di apostata ottenuti in seguito. Questa capacità rimane in effetto solo finché l'apostata distrugge ogni 24 ore il valore richiesto di oggetti magici (vedi "Distruzione della magia", sotto) e non somma ad altre riduzioni dei danni possedute.

Distruzione della magia: L'apostata ottiene accesso alla sua capacità di riduzione del danno (vedi sopra) per mezzo della distruzione di oggetti magici. Se trascorrono 24 ore senza che distrugga oggetti magici di prezzo di mercato di almeno 100 mo per punto di riduzione del danno, perde quella capacità finché non compie questo rituale.

Difesa robusta (Str): Al 3° livello, un apostata ottiene un bonus di armatura naturale pari al suo bonus di Costituzione (se lo possiede).

Armi naturali (Str): A cominciare dal 3° livello, l'apostata può combattere come se fosse tutt'uno con la sua arma. Qualsiasi arma da lui utilizzata funziona come se fosse un'arma naturale ai fini di superare la riduzione del danno (vedi "Riduzione del danno" nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*), quindi l'apostata ha una riduzione del danno 3/+1 con qualsiasi arma da lui utilizzata funziona come armatura +1 ai fini di oltrepassare la riduzione del danno di un avversario.

Mente sfuggente (Str): Al 6° livello,

l'apostata può "sfuggire" agli effetti magici o altrimenti lo ridurrebbe sotto controllo di costrizione. Se è colpito da un ammaliamento e riesce il tiro salvezza, da un round può tentare nuovamente il tiro salvezza. Ottiene un solo secondo tentativo di effettuare con successo il tiro



Ex-apostati

Gli apostati possono diventare normalmente membri della classe, finché continuano ad attenersi alle restrizioni imposte da questa classe di prestigio. Qualsiasi apostata che violi volontariamente tali restrizioni, servendosi di oggetti magici o lanciando incantesimi, perde tutte le capacità speciali della classe di prestigio e non può più aumentare di livello come apostata. Se in seguito rimane casto (non una la magia) per un periodo di un anno e un giorno, le sue capacità sono ripristinate al loro livello precedente, e può di nuovo guadagnare esperienza nella classe di prestigio.

Una freccia micidiale s'ultimo ta super compagna nato ha U dei bosch

Un arcie dotato e passo furti possibili p capacità n le sue sae

Dati i s l'affinità c personaggio molto tem in queste ma di rece no uniti al

Dado V

Requisiti

Per aspirare a questo prestigio di classe

Bonus di classe:

Abilità:

deversi 4 gradi

Talenti:

Tiro Lontano

Abilità di classe

Le abilità di classe di un apostata sono: Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Concoscenza delle Creature (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'apostata.

Competenza nelle armi e nelle armature:

Gli apostati non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Bonus alle caratteristiche (Str):

A partire dal 1° livello, il personaggio ottiene per ogni livello un bonus intrinseco di +1 ad un qualsiasi punteggio di caratteristica selezionato.

TABELLA 5-3: REQUISITI PER LA CLASSE DI PRESTIGIO APOSTATA

Livello di classe	Requisiti
1°	Str 11
2°	Str 12
3°	Str 13
4°	Str 14
5°	Str 15
6°	Str 16
7°	Str 17
8°	Str 18
9°	Str 19
10°	Str 20

ARCIERE DEI BOSCHI

Una freccia sibila dal nido di un'aquila, e colpisce con micidiale precisione la cavalcatura di un paladino. Quest'ultimo rimane stupefatto quando, al posto di una ferita superficiale, assiste al crollo poderoso del suo compagno di mille avventure. Questo cavaliere sfortunato ha oltrepassato i confini del dominio dell'arciere dei boschi, e potrebbe non riuscire ad uscirne vivo.

Un arciere dei boschi è paziente, accorto, silenzioso e dotato di una precisione letale. È un ceccchino dal passo furtivo, e le sue frecce percorrono distanze impossibili per gli archi normali. Inoltre, possiede delle capacità magiche che fanno viaggiare ancor più veloci le sue saette.

Dati i suoi sensi acuti, la sua destrezza, la pazienza e l'affinità con gli archi, gli elfi di quasi tutte le classi di personaggio sono ottimi arcieri dei boschi. Per molto tempo gli elfi si sono limitati ad allenare in queste tecniche solo quelli della propria razza, ma di recente alcuni mezzelfi, halfling e umani si sono uniti alle fila degli arcieri dei boschi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un arciere dei boschi, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Nascondersi 4 gradi, Osservare 4 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi arco o balestra), Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un arciere dei boschi (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (costruire archi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arciere dei boschi.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcieri dei boschi non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature. Tutte le capacità di questa



classe di prestigio relative ad armi si applicano solamente alle armi a distanza da tiro nel cui uso il personaggio è competente.

Frecce affilate (Str): Al 1° livello, tutti i proiettili scagliati dall'arciere dei boschi vengono considerate armi affilate, in aggiunta a tutte le proprietà speciali che possono avere. Pertanto, una freccia normale scagliata da un arciere dei boschi ha una portata della minaccia di 19-20 anziché di 20. Questo effetto non si somma ad altri bonus di affilamento.

Bonus incremento di gittata (Str): Per ogni livello acquisito dall'arciere dei boschi, l'incremento di gittata delle sue armi da tiro aumenta di +3 metri (da aggiungere dopo tutti i moltiplicatori). Pertanto, un arciere dei boschi di 10° livello che possieda il talento Tiro Lontano avrebbe con una balestra pesante un incremento di gittata di 84 metri (36 metri x 1,5 + 30 metri).

Riduzione occultamento (Str): Quando l'arciere dei boschi ottiene il 2° livello, la sua probabilità di mancare avversari occultati diminuisce del 10%. Pertanto, ha una probabilità del 10% di mancare (anziché del 20%) un

TABELLA 5-3: ARCIERE DEI BOSCHI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Frecce affilate, bonus incremento di gittata +3 m per livello
2°	+2	+0	+3	+0	Riduzione occultamento 10%, arma magica, critico migliorato delle frecce +1
3°	+3	+1	+3	+1	Uso sicuro dei veleni
4°	+4	+1	+4	+1	Mirare +2
5°	+5	+1	+4	+1	Mira accurata 1 volta al giorno
6°	+6	+2	+5	+2	Riduzione occultamento 20%
7°	+7	+2	+5	+2	Mira accurata 2 volte al giorno, critico migliorato delle frecce +2
8°	+8	+2	+6	+2	Mirare +4
9°	+9	+3	+6	+3	Mira accurata 3 volte al giorno
10°	+10	+3	+7	+3	Riduzione occultamento 30%, colpo accurato

avversario con metà occultamento. La sua probabilità di mancare diminuisce di un 10% aggiuntivo per ogni quattro livelli di arciere dei boschi che acquisisce, ma mai al di sotto dello 0%.

Arma magica (Mag): Al 2° livello, il personaggio può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo *arma magica* lanciato da un chierico che abbia lo stesso livello di arciere dei boschi del personaggio. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno e solo sulle armi da tiro.

Critico migliorato delle frecce (Str): Quando l'arciere dei boschi raggiunge il 2° livello, il moltiplicatore dei danni critici di tutte le sue armi da tiro aumenta di +1. Pertanto, una freccia che infligga normalmente danni x3 su un colpo critico infligge invece danni x4 nelle sue mani. Quando raggiunge il 7° livello, questi moltiplicatori dei colpi critici aumentano di un +1 aggiuntivo.

Uso sicuro dei veleni (Str): Al 3° livello, un arciere dei boschi può manipolare i veleni senza alcun rischio di intossicarsi per errore (vedi "Pericoli nell'uso di veleni" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Mirare (Str): Al 4° livello, mirando accuratamente, l'arciere dei boschi può ottenere un bonus di +2 ai suoi tiri per colpire contro un bersaglio immobile. Mirare è un'azione di round completo, e il bonus si perde se il bersaglio si muove per più di 1,5 metri durante quel periodo. Non esiste alcun vantaggio aggiuntivo se si mira per più di 1 round. Questo bonus diventa di +4 all'8° livello.

Mira accurata (Sop): Una volta al giorno, un arciere dei boschi di 5° livello può tirare nuovamente un tiro per colpire appena effettuato con un'arma da tiro. Deve tenere quest'ultimo risultato, anche se è peggiore del primo. Può utilizzare questa capacità due volte al giorno al 7° livello e tre volte al giorno al 10° livello, anche se ogni uso deve fare riferimento ad un diverso tiro per colpire.

Colpo accurato (Mag): Al 10° livello, l'arciere dei boschi può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo *colpo accurato* lanciato da uno stregone che abbia lo stesso livello di arciere dei boschi del personaggio. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno e solo sulle armi a distanza da tiro.

BERSERKER FURIOSO

La furia cieca del tuono e l'imprevedibilità degli slaadi confluiscono nell'animo del berserker. A differenza di molti altri personaggi, costui non combatte per qualche nobile scopo o per sconfiggere l'odiato nemico. Questi sono semplici pretesti: è il brivido del combattimento ad attrarlo. Per il berserker furioso, l'insania della battaglia è come una droga: deve trovare sempre nuovi scontri per placare la sua sete di sangue.

Lungo i confini delle terre selvagge e nei reami più

TABELLA 5-4: BERSERKER FURIOSO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0
3°	+3	+3	+1	+1
4°	+4	+4	+1	+1
5°	+5	+4	+1	+1
6°	+6	+5	+2	+2
7°	+7	+5	+2	+2
8°	+8	+6	+2	+2
9°	+9	+6	+3	+3
10°	+10	+7	+3	+3

malvagi del mondo, i berserker furiosi capeggiano truppe che includono vari personaggi, compresi altri berserker. Alcuni di questi gruppi si danno al banditismo e al brigantaggio; altri fungono da mercenari specializzati. Quale che sia la loro origine, queste truppe vengono attratte da situazioni di instabilità e di conflitto, dato che le guerre e le ribellioni sono il loro pane quotidiano. Senza dubbio l'arrivo di un berserker furioso è araldo di sventura.

La vocazione del berserker furioso non è adatta alla maggior parte degli avventurieri (fatto di cui tutti i pacifisti sulla faccia della terra dovrebbero essere grati). Dato il loro tradizionale amore per le battaglie, gli orchi e i mezzorchi barbari adottano più di frequente questa classe di prestigio, anche se umani e nani barbari potrebbero trovarla interessante. Gli elfi sembrerebbero buoni candidati data la loro natura caotica, ma la predilezione elfica per le arti e la compostezza mal si concilia con la poca stima di sé propria del berserker furioso. Gli incantatori e i monaci non diventano quasi mai berserker furiosi.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un berserker furioso, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Ira Distruttiva, Ira Intimidatoria.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un berserker furioso (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Intimidare (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe e il prestigio del berserker furioso.

Competenza nelle armi e nelle armature: I berserker furiosi non ottengono alcuna competenza nelle armi o di armature.

Furia (Str): A partire dal 1° livello, il berserker furioso può infuriarsi durante il combattimento. Mentre è furioso, ottiene un bonus di +6 alla Forza e un singolo attacco extra ogni round, utilizzando il suo bonus di attacco più alto (quest'ultimo effetto non è cumulativo con *velocità*). Tuttavia, subisce una penalità di -4 alla Forza e subisce 2 danni debilitanti per round. La furia dura

un numero di round di prestigio. I berserker furiosi non ottengono alcun bonus di prestigio. I berserker furiosi non ottengono alcun bonus di prestigio. I berserker furiosi non ottengono alcun bonus di prestigio.

Al 1° livello, il berserker furioso può infuriarsi una volta al giorno. In ogni round di combattimento, il berserker furioso può infuriarsi una volta al giorno. In ogni round di combattimento, il berserker furioso può infuriarsi una volta al giorno.

Mentre è furioso, il berserker furioso ottiene un bonus di +6 alla Forza e un singolo attacco extra ogni round, utilizzando il suo bonus di attacco più alto (quest'ultimo effetto non è cumulativo con *velocità*).

Per la descrizione delle abilità di classe, vedi il Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore*.

Al termine di un round di combattimento, il berserker furioso subisce 2 danni debilitanti per round. La furia dura un numero di round di prestigio.

Rimanere in vita: I berserker furiosi non ottengono alcun bonus di prestigio.

Incalzare: I berserker furiosi ottengono un bonus di +6 alla Forza.

I berserker furiosi ottengono un bonus di +6 alla Forza e un singolo attacco extra ogni round, utilizzando il suo bonus di attacco più alto (quest'ultimo effetto non è cumulativo con *velocità*).

I berserker furiosi ottengono un bonus di +6 alla Forza e un singolo attacco extra ogni round, utilizzando il suo bonus di attacco più alto (quest'ultimo effetto non è cumulativo con *velocità*).

capeggiano
ompresi altri
no al banditi-
ercenari spe-
ueste truppe
lità e di con-
no il loro pa-
un berserker

a è adatta alla
cui tutti i pa-
essere grati).
glie, gli orchi
quente questa
ni barbari po-
mbrebbero
a, ma la predi-
erker furioso.
quasi mai ber-

oso, un perso-
seguono.

ra Distruttiva,

(e le caratteri-
care (Des), In-
For) e Scalare
le del Giocatore

cacciatore di Int.

della classe di

nature: I ber-
penenza nell'u-

berserker furio-
o. Mentre è in-
a e un singolo
no bonus di at-
è cumulativo
tà di -4 alla CA
a furia dura per

o

dopo la furia,

un numero di round pari a 3 più il modificatore di Costituzione del berserker furioso. Per interrompere volontariamente la furia prima che cessi la sua durata, il personaggio può effettuare ogni round, come azione gratuita, un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) una volta. Un successo indica che la furia termina immediatamente; un fallimento indica che continua. Gli effetti della furia si sommano a quelli dell'ira.

Al 1° livello, il personaggio può infuriarsi una volta al giorno. In seguito, ottiene un utilizzo quotidiano aggiuntivo di questa capacità per ogni due livelli di berserker furioso che ottiene. Il personaggio può infuriarsi come azione gratuita. Anche se questa azione non richiede tempo, può essere effettuata solo durante il turno del personaggio, e non in risposta ad un'altra azione. Inoltre, se si subiscono danni in seguito ad un attacco, un incantesimo, una trappola o qualsiasi altra fonte, ci si infuria automaticamente all'inizio della propria azione successiva, fin tanto che si possiede ancora un utilizzo quotidiano di questa capacità. Per evitare di infuriarsi dopo aver subito dei danni, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + tutti i danni subiti a partire dall'ultima azione effettuata dal personaggio) all'inizio della sua azione successiva.

Mentre è infuriato, il personaggio non può utilizzare abilità o capacità che richiedono pazienza o concentrazione (come Muoversi Silenziosamente), non può lanciare incantesimi, bere pozioni, attivare oggetti magici o leggere pergamene. Può utilizzare qualsiasi talento tranne Maestria, i talenti di creazione oggetto, i talenti di metamagia e Abilità Focalizzata in un'abilità che richieda pazienza o concentrazione. Può tuttavia utilizzare normalmente la sua capacità di fare infuriare (vedi sotto).

Per la durata della furia, il berserker furioso deve attaccare con tutte le sue forze coloro che percepisce come nemici. Se i nemici muoiono prima del termine della furia, la sua frenesia prosegue, e lo costringe ad attaccare le creature più vicine (nel caso che diversi potenziali avversari si trovino alla stessa distanza, il DM deve determinare casualmente l'obiettivo), combattendole senza alcun riguardo ad amicizia, innocenza o salute fisica del bersaglio o del berserker furioso.

Al termine della furia, il berserker furioso è affaticato (penalità di -2 a Forza e Destrezza, impossibilità di caricare o correre) per la durata dell'incontro, o fin tanto che non si infuria di nuovo. Al 10° livello, il personaggio non sarà più affaticato dopo un periodo di furia, anche se subirà comunque danni debilitanti per tutti i round in cui la furia è in azione.

A cominciare dall'8° livello, il bonus alla Forza dovuto alla furia del personaggio diviene di +10 anziché di +6.

Rimanere cosciente: Il berserker furioso ottiene Rimanere Cosciente come talento bonus.

Incalzare supremo: Al 2° livello, utilizzando i talenti Incalzare o Incalzare Potenziato, il berserker furioso può muoversi di 1,5 metri tra un attacco e l'altro. Egli è comunque limitato ad un movimento di questo tipo per round, e pertanto non può utilizzare questa capacità durante un round nel quale si sia già mosso di 1,5 metri.

Furia immortale (Str): Al 4° livello, il berserker furioso può farsi beffe della morte e dell'essere privo di sensi mentre è infuriato. Se i suoi punti ferita dovessero arrivare a 0 o meno a causa di danni subiti, continuerebbe a combattere normalmente sino al termine della furia. A quel punto, gli effetti delle ferite avrebbero il normale decorso. Questa capacità non previene la morte dovuta ad incantesimi quali *distruggere viventi* o *disintegrazione*.

Attacco poderoso migliorato: A partire dal 5° livello, quando utilizza il talento Attacco Poderoso, il berserker furioso ottiene un bonus di +3 ai tiri per i danni in mischia per ogni penalità di -2 che impone ai tiri per colpire in mischia.

Fare infuriare (Sop): A partire dal 6° livello, il berserker furioso può fare infuriare i suoi alleati quando sia egli stesso in preda alla furia. Quando utilizza questa capacità, tutti gli alleati entro 3 metri da lui ottengono benefici e svantaggi della furia, come se avessero essi stessi questa capacità. Coloro che non intendono infuriarsi possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di berserker furioso + modificatore di Carisma del berserker furioso) per resistere all'effetto. La furia degli alleati dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione del berserker furioso, a prescindere dal fatto che gli alleati rimangano entro 3 metri da lui.

Il berserker furioso ottiene un utilizzo quotidiano aggiuntivo di questa capacità per ogni due livelli di berserker furioso che ottiene, anche se questa capacità può comunque essere usata solo una volta per ogni incontro.

Attacco poderoso supremo: Al 10° livello, quando usa il talento Attacco Poderoso, il berserker furioso ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni in mischia per ogni penalità di -1 che impone ai tiri per colpire in mischia. Questo effetto non è cumulativo con attacco poderoso migliorato.

CACCIATORE DI NEMICI

Il cacciatore di nemici ha solo uno scopo nella vita: uccidere le creature del tipo che detesta. È disposto a correre ogni rischio pur di averla vinta sul suo nemico giurato. La sua spada è la maledizione di tali creature, il suo corpo sembra spesso intoccabile per loro. Il suo odio è infinito e senza limiti, ma non stupido o avventato. Vive per sconfiggere il suo nemico, ma non rinuncia alla sua vita senza alcun motivo.

La vocazione del cacciatore di nemici è aperta ad ogni creatura, buona o malvagia. Alcuni vanno a caccia di umani o anche celestiali, mentre altri inseguono la progenie più malvagia del mondo degli inferi. I PNG cacciatori di nemici possono essere feroci alleati contro nemici straordinari, oppure avversari inarrestabili, dediti ad uccidere ciò che di più caro hanno gli eroi.

Un personaggio può selezionare questa classe di prestigio più di una volta, ma deve scegliere un nemico odiato diverso e ricominciare ogni volta al 1° livello. I differenti livelli di classe di cacciatore di nemici non si sommano ai fini di determinare i privilegi di classe.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cacciatore di nemici, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +7.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi), Seguire Tracce.

Linguaggio: Il linguaggio (se esiste) del nemico odiato selezionato.

Speciale: Il personaggio deve avere un nemico preferito.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un cacciatore di nemici (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare



(For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore di nemici.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori di nemici non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Nemico odiato: Al 1° livello, il cacciatore di nemici seleziona come obiettivo del suo odio un tipo di creatura già scelta come nemico prescelto. Questa scelta determina il tipo di cacciatore di nemici che si diviene: cacciatore di orchi, cacciatore di giganti, e così via. La scelta del nemico odiato è irreversibile.

Rancore (Sop): Il cacciatore di nemici può infliggere potenti colpi contro il suo nemico odiato. Una volta per round, prima di tirare per colpire, durante la sua azione, può indicare che uno dei suoi attacchi contro un nemico odiato divenga un attacco di rancore. Un attacco di

rancore effettuato con successo da un cacciatore di nemici di 1° livello infligge +1d6 danni extra. Questa somma aumenta di +1d6 danni per ogni due livelli aggiuntivi acquisiti dall'attaccante. Se il cacciatore di nemici dovesse infliggere un colpo critico con un attacco di rancore, questi danni extra non verrebbero moltiplicati. I danni extra causati da un attacco di rancore si applicano anche se il nemico odiato è immune ai colpi critici.

Con un manganello o con un colpo senz'armi, il cacciatore di nemici può compiere un attacco di rancore che infligge danni debilitanti invece che danni normali. Non può usare un'arma che infligge danni normali o vuole provocare danni debilitanti in un attacco di rancore, neanche con l'usuale penalità di -4.

Riduzione del danno dal nemico odiato (Str): Al 2° livello, il cacciatore di nemici può ignorare 3 danni per ogni colpo inflitto dal suo nemico odiato. Questa riduzione del danno aumenta di 2 punti per ogni due livelli aggiuntivi ottenuti dal cacciatore di nemici. La riduzione del danno può fare sì che i danni arrivino a 0, ma non al di sotto di questa cifra. La riduzione del danno dal nemico odiato non si somma a qualsiasi altra riduzione del danno posseduta dal personaggio.

Resistenza agli incantesimi del nemico odiato (Str): A partire dal 4° livello, il cacciatore di nemici può evitare gli effetti degli incantesimi e delle capacità magiche che lo colpirebbero direttamente, fin tanto che la loro origine sia il nemico odiato. Il cacciatore di nemici ha una resistenza agli incantesimi contro tali effetti pari a 15 + il suo livello di cacciatore di nemici. Questa somma a tutte le altre resistenze agli incantesimi possedute dal personaggio.

Attacco mortale (Str): Al 10° livello, il cacciatore di nemici può compiere un attacco mortale contro un nemico odiato a cui venga negato il bonus di Destrezza. La CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza). Questa capacità funziona come l'attacco mortale dell'assassino (vedi "Assassino" nel Capitolo 2 della *Guida del Dungeon Master*), tranne per il fatto che il cacciatore di nemici deve semplicemente effettuare un attacco in mischia che infligga danni, e non un attacco furtivo.

CAVALIERE DEL VENTO

Il cavaliere del vento è uno specialista del combattimento in sella, ma la sua è una cavalcatura del tutto insolita e talvolta rara, o addirittura bizzarra. Anche da un cavaliere del vento esperto ci si aspetta che capisca qualsiasi cosa sia capace di correre, nuotare o volare. Il tipico affiliato a questa classe di prestigio adotta

TABELLA 5-5: CACCIATORE DI NEMICI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Nemico odiato, rancore +1d6
2°	+1	+3	+3	+0	Riduzione del danno dal nemico odiato 3/-
3°	+2	+3	+3	+1	Rancore +2d6
4°	+3	+4	+4	+1	Riduzione del danno del nemico odiato 5/-, resistenza agli incantesimi del nemico odiato
5°	+3	+4	+4	+1	Rancore +3d6
6°	+4	+5	+5	+2	Riduzione del danno dal nemico odiato 7/-
7°	+5	+5	+5	+2	Rancore +4d6
8°	+6	+6	+6	+2	Riduzione del danno dal nemico odiato 9/-
9°	+6	+6	+6	+3	Rancore +5d6
10°	+7	+7	+7	+3	Attacco mortale, riduzione del danno dal nemico odiato 11/-

particolare

Alcuni c...
si e arroga...
battaglia. T...
che modo...
no riusciti...
accontent...
che hann...
ture, prose...
venture, se...
birra. Il tip...
tieri le sue...
re simili.

Essendo...
tanto varie...
cavalieri d...
to, è raro c...
nizzazione...
paladino è...

Tutte le...
questa clas...
ti. I ranger...
cellenti ca...
prerequisit...

Dado Vi

Requisit

Per aspirar...
naggio dev...

Bonus d

Abilità:

di e Conos

Talenti:

Speciale

Abilità d

Le abilità d...
ristiche chi...
li (Car), Ar...
Concentraz...
plomazia (C...
sione (qual...
"Abilità" ne...
le abilità.

Punti abi

Privilegi

Le voci seg...
prestigio de...
te nel pros...
spetta i cri...
cavalcatura?

Compete

lieri del ven...
semplici e c...
scudi.

Incantes

lanciare un...
incantesim...
qualunque...
gezza di alm...
per un tiro...
10 + il livell...
gezza del ca...
che il cavalie...
to livello, co...
lo, egli ottie...

particolare tipo di cavalcatura quale sua preferita.

Alcuni cavalieri del vento altro non sono che pomposi e arroganti avventurieri sempre in cerca di una buona battaglia. Tuttavia, il loro orgoglio può essere in un qualche modo giustificabile se si pensa alle creature che sono riusciti a soggiogare. La maggior parte, comunque, si accontenta di sedersi comoda e raccontare le peripezie che hanno dovuto compiere per trovare le loro cavalcature, proseguendo poi con il racconto delle loro disavventure, senza curarsi di chi offre il prossimo boccale di birra. Il tipico cavaliere del vento condivide ben volentieri le sue conoscenze con chi desidera montare creature simili.

Essendo le abilità e le capacità che essi acquisiscono tanto variegate quanto la natura delle loro cavalcature, i cavalieri del vento sono tipi molto indipendenti. Pertanto, è raro che essi formino o facciano parte di un'organizzazione coesa. Persino un cavaliere del vento paladino è più simile a un cavaliere errante.

Tutte le razze annoverano cavalieri del vento, sebbene questa classe sia molto popolare tra gli umani e i giganti. I ranger, i paladini, i guerrieri e i barbari sono tutti eccellenti cavalieri del vento perché possono acquisire i prerequisiti con estrema facilità.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cavaliere del vento, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Addestrare Animali 8 gradi, Cavalcare 8 gradi e Conoscenze (natura) 6 gradi.

Talenti: Combattere in Sella.

Speciale: Deve possedere una cavalcatura.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un cavaliere del vento (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere del vento. Per le capacità descritte nel prosieguo, una cavalcatura è una creatura che rispetta i criteri indicati nella sezione "Che cos'è una cavalcatura?" a pagina 53.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri del vento sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un cavaliere del vento può lanciare un numero limitato di incantesimi divini. I suoi incantesimi si basano sulla Saggiezza, quindi lanciare qualunque incantesimo richiede un punteggio di Saggiezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo. La CD per un tiro salvezza contro uno di questi incantesimi è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggiezza del cavaliere del vento. Quando la tabella indica che il cavaliere del vento ottiene 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello, egli ottiene solo gli incantesimi bonus che il suo



punteggio di Saggiezza gli concede. Un cavaliere del vento prepara e lancia gli incantesimi esattamente come un druido, ma deve selezionarli dall'elenco di incantesimi qui sotto.

Valutare cavalcatura (Str): Al 1° livello, un cavaliere del vento può confrontare due cavalcature della stessa specie e valutare a colpo d'occhio quale sia la migliore (la più forte, la più veloce, la più intelligente, la più robusta, e così via). Se lo desidera, il cavaliere del vento può altresì condurre una valutazione comparativa puntuale tra le due cavalcature. Impiegando 1 round per esaminare entrambe, può determinare quale tra le due abbia il punteggio più alto in una certa caratteristica. Dopo un secondo round di osservazione, un cavaliere del vento che conosca bene quella specie di creatura può anche determinare se ciascun punteggio di caratteristica è nella media, superiore alla media o inferiore alla media per quella specie. Al termine del terzo round di studio, il cavaliere del vento sa dire quanto sia alto quel punteggio di caratteristica, cioè se il modificatore ad esso associato è superiore o inferiore di 4 punti o più rispetto alla media per quella specie. Si noti che la capacità di valutare cavalcatura non esprime mai un valore numerico; il DM deve descrivere le intuizioni del cavaliere del vento.

Cavalcatura prescelta: Il cavaliere del vento può indicare come sua cavalcatura prescelta una qualsiasi creatura che abbia già montato. Questa creatura non può già essere il compagno legato (quale, ad esempio, il famigliaio, la cavalcatura del paladino o il compagno animale) a qualcun altro, e se il suo punteggio di Intelligenza è 3 o superiore, essa deve aver prima dato il suo assenso al legame. Il cavaliere del vento può impiegare tutti i mezzi per ratificare questo accordo: l'abilità Diplomazia, la corruzione o persino la persuasione magica, ma la creatura deve essere consenziente.

Il cavaliere del vento deve trascorrere almeno tre giorni ad addestrare la creatura prescelta prima di poter ottenere qualsiasi beneficio. Dopodiché, la creatura ottiene i benefici elencati nella Tabella 5-6, in relazione

al livello del cavaliere del vento. La creatura non cambia tipo e non ottiene altre capacità oltre a quelle elencate, anche se viene considerata un compagno legato ai fini della capacità *rompere il legame* (si veda la classe di prestigio del rinnegato descritta in questo capitolo).

TABELLA 5-6: LA CAVALCATURA DEL CAVALIERE DEL VENTO

Livello del cavaliere del vento	Bonus Dadi Vita	Bonus armatura naturale	Modificatore di Forza
1°-3°	+2	+4	+2
4°-6°	+4	+6	+2
7°-9°	+6	+8	+4
10°	+8	+10	+4

Livello del cavaliere del vento: Si contino soltanto i livelli del cavaliere del vento. Se la cavalcatura subisce il rischio di un livello, essa deve essere considerata come la cavalcatura di un cavaliere del vento di livello inferiore.

Bonus Dadi Vita: Questi sono Dadi Vita (d8) extra, ciascuno dei quali viene modificato dalla Costituzione, come al solito. Occorre ricordare che i Dadi Vita extra aumentano i bonus all'attacco base e ai tiri salvezza della cavalcatura.

Armatura naturale: Il numero elencato indica il miglioramento della CA della creatura.

Modificatore di Forza: Questa cifra deve essere sommata al punteggio di Forza della cavalcatura.

Il cavaliere del vento può avere una sola cavalcatura prescelta alla volta, ed entrambe le parti possono interrompere questa relazione senza subire alcuna penalità. Una volta terminato il legame, la cavalcatura perde i benefici elencati nella Tabella 5-6. Se la cavalcatura prescelta è il cavallo da guerra del paladino, le regole stabilite nel riquadro "Cavalcatura" del paladino nel *Manuale del Giocatore* hanno la precedenza rispetto a quelle qui descritte.

Legame empatico (Sop): Il cavaliere del vento ha un legame empatico con la cavalcatura prescelta. Questa capacità funziona come il legame empatico che il paladino ha con la sua cavalcatura (vedi "Paladino" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

Cavaliere competente: Al 1° livello, il cavaliere del vento ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove effettuate per evitare di essere disarcionato quando è in sella alla sua creatura prescelta. Inoltre, può cavalcare tutte le cavalcature con 4 Dadi Vita o meno ottenendo tutti i vantaggi dell'abilità di Cavalcare, senza subire né la penalità di -2 per montare in sella cavalcature diverse né la penalità di -5 per cavalcature molto diverse. I Dadi Vita delle cavalcature cui si applica questo beneficio aumentano con il crescere di livello del cavaliere del vento: 8 Dadi Vita al 4° livello, 12 Dadi Vita al 6° livello, 16 Dadi Vita all'8° livello e qualsiasi cavalcatura al 10° livello.

Collaborare con la cavalcatura (Str): Al 2° livello, il cavaliere del vento può collaborare con la cavalcatura che sta montando utilizzando uno dei due possibili modi di impiego di questa capacità. Innanzi tutto, può utilizzare le regole di "collaborazione" o di "aiutare un altro" (rispettivamente, Capitolo 4 e Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) per conferire un bonus di +4 (doppio rispetto a quello standard) alla Classe Armatura della cavalcatura o a un solo tiro per colpire o a una qualsiasi prova di abilità effettuati dalla creatura. Altrimenti, può conferire alla cavalcatura un bonus di competenza +3 alla velocità per 1 round completo. Collaborare con la cavalcatura può essere utilizzata una volta al round e richiede un'azione standard.

Talenti della cavalcatura: Al 2° livello, il cavaliere del vento può conferire alla cavalcatura prescelta un ta-

lento bonus tra quelli riportati nell'elenco dei talenti della cavalcatura qui sotto. Questi talenti sono in aggiunta a quelli normalmente posseduti dalla cavalcatura anche se essa deve avere tutti i prerequisiti per un talento, come riportato nella descrizione dei talenti in questa guida, ossia nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*. Per conferire un talento bonus, il cavaliere del vento deve addestrare la creatura per un mese. Il cavaliere del vento può conferire un secondo bonus alla stessa cavalcatura al 5° livello, e un terzo al 9° livello. Questi talenti bonus aggiuntivi necessitano lo stesso periodo di addestramento del primo. Il cavaliere del vento può addestrare una sola cavalcatura alla volta.

Talento bonus: Al 3° livello e di nuovo al 7° livello, il cavaliere del vento può scegliere un talento bonus tra quelli riportati nell'elenco dei talenti del cavaliere del vento qui sotto. Questi talenti sono in aggiunta a quelli al talento normalmente posseduti dal cavaliere del vento, anche se il personaggio deve avere tutti i prerequisiti per un talento, come riportato nella descrizione dei talenti in questa guida, oppure nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*.

Guarigione della cavalcatura (Str): Al 3° livello, il cavaliere del vento ottiene un bonus di competenza +4 a tutte le prove di Guarire effettuate su una qualsiasi creatura appartenente alla stessa specie della sua attuale cavalcatura e un bonus di +2 a tutte le prove di Guarire effettuate sulle altre creature in grado di servire come cavalcatura.

Amicizia con la cavalcatura: Al 5° livello, il cavaliere del vento ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Diplomazia ed Empatia Animale quando interagisce con creature appartenenti alla stessa specie della sua attuale cavalcatura e un bonus di +2 quando fa con le altre creature in grado di servire come cavalcatura.

Legame con la cavalcatura (Sop): Al 7° livello, il cavaliere del vento può stabilire un legame empatico (vedi sopra) con una qualsiasi cavalcatura che abbia montato per almeno 1 ora, purché il punteggio di Intelligenza quest'ultima sia almeno pari a 1. Il personaggio può mantenere un solo legame di questo tipo alla volta con un'altra creatura che non sia quella prescelta.

Fortuna della cavalcatura (Sop): Al 9° livello, il cavaliere del vento può, come azione gratuita, conferire un bonus di fortuna pari al suo modificatore di Carisma a tutti i tiri salvezza di una cavalcatura che si trovi entro 30 metri e con la quale abbia stabilito un legame empatico.

Lista dei talenti bonus del cavaliere del vento

I seguenti talenti bonus sono a disposizione delle creature e dei cavalieri del vento.

Talenti della cavalcatura: Arma Focalizzata*, Arma Preferita*, Attacco in Volo**, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato*, Ghermir*, Iniziativa Migliorata, Multiattacco**, Resistenza alla Cieca, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei*, Robustezza, Robustezza del Drago**, Robustezza del Gigante**, Robustezza del Nano**, Schivare, Senz'Armi Migliorato, Tempra Possente, Virata**, Volare Migliorato, Volontà di Ferro.

Talenti del cavaliere del vento: Ambidestria, Arma Focalizzata*, Arma Preferita*, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche, Critico Migliorato*, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi da Combattimento

TABELLA 5-7:

La creatura
Animale domestico di solito utilizzato
Animale domestico di solito non selvaggio
Bestia
Tutte le altre
di Intelligenza
* Soltanto il
Schivare e
* Si possiede
ma ogni volta
** Nuovo talento
guida.

Lista di intelligenze del vento

I cavalieri del vento
guente lista
1° Livello
conoscere direzioni
veleno, parlare
2° Livello
della natura
tarda veleno,
3° Livello
travolge veleno
4° Livello
respingere parole
† Nuovo talento
sta guida.

Ex-cavaliere

Un cavaliere del vento
una cavalcatura
della classe cavaliere
cavalcatura in grado di
quando non è in sella
zione dell'incantesimo
(re), le creature prescelte
prescelta lo tenevano
in una penalità
creature della classe
nalità razziale
si altra creatura

Che cos'è

Il personaggio prescelto
creatura, anche se
per quel tipo di talento
deve soddisfare

TABELLA 5-8: C

Livello di classe	Bonus di base
1°	+1
2°	+2
3°	+3
4°	+4
5°	+5
6°	+6
7°	+7
8°	+8
9°	+9
10°	+10

TABELLA 5-7: CD DI ADDESTRARE ANIMALI PER ADDESTRARE CAVALCATURE

La creatura è...	Esempio	L'azione equivale a...	CD di Addestrare Animali
Animale domestico di una specie di solito utilizzata per cavalcare	Cavallo	Insegnare compiti a un animale	15
Animale domestico di una specie di solito non utilizzata per cavalcare	Cane	Insegnare compiti insoliti a un animale	20
Animale selvatico	Tigre	Allevare un animale selvatico	20 + DV della creatura
Bestia	Tirannosauro	Allevare una bestia	25 + DV della creatura
Tutte le altre creature di Intelligenza 2 o inferiore*	Vermeiena	Allevare una bestia	25 + DV della creatura

* Soltanto il cavaliere del vento.

Schivare e Tiro Ravvicinato.

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte, ma ogni volta si applica a una nuova arma.

** Nuovo talento descritto nel Capitolo 2 di questa guida.

Lista di incantesimi del cavaliere del vento

I cavalieri del vento scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista:

1° Livello- allarme, calmare animali, comando animale†, conoscere direzione, contrastare elementi, individuazione del veleno, parlare con gli animali, resistenza, rimuovi paura.

2° Livello- armatura magica, bottiglia di fumo†, favore della natura†, protezione dalle frecce, resistere agli elementi, ritarda veleno, scudo su altri, vigore, zanna magica.

3° Livello- destriero fantomatico, guarire cavalcatura, neutralizza veleno, passare senza tracce, protezione dagli elementi.

4° Livello- arma magica superiore, libertà di movimento, respingere parassiti, zanna magica superiore.

† Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questa guida.

Ex-cavalieri del vento

Un cavaliere del vento che intenzionalmente maltratta una cavalcatura che ha montato perde tutti i privilegi della classe di prestigio del cavaliere del vento, e la sua cavalcatura interrompe all'istante la relazione. Fino a quando non avrà espiaato le sue colpe (si veda la descrizione dell'incantesimo espiazione nel Manuale del Giocatore), le creature della stessa specie dell'ultima cavalcatura prescelta lo tratteranno con inimicizia, che si manifesta in una penalità razziale di -4 a tutte le interazioni con le creature della stessa specie della cavalcatura e in una penalità razziale di -2 a tutte le interazioni con una qualsiasi altra creatura in grado di servire come cavalcatura.

Che cos'è una cavalcatura?

Il personaggio non può saltare in groppa e cavalcare ogni creatura, anche qualora possedesse l'abilità di Cavalcare per quel tipo di creatura. Una cavalcatura, per essere tale, deve soddisfare tutte le seguenti caratteristiche.

- La cavalcatura deve essere consenziente e capace di trasportare il cavaliere in modo appropriato. Un cammello addestrato con l'abilità Addestrare Animali a trasportare un cavaliere è consenziente e capace. Una tigre potrebbe essere capace ma non consenziente. Un gigante potrebbe essere consenziente ma non propriamente capace. Una creatura intelligente il cui allineamento differisca in modo significativo da quello personaggio, in generale, non sarà consenziente.
- La cavalcatura deve essere almeno di una taglia più grande del personaggio. Inoltre, una cavalcatura volante non può trasportare in volo un peso superiore al suo massimo carico leggero. (Questa è una modifica rispetto a quanto riportato nel Manuale dei Mostri, in cui viene indicato che la capacità di trasporto di una creatura volante è pari al suo limite di carico medio).
- La cavalcatura deve avere un GS minore o uguale al livello del personaggio -3. Se la cavalcatura può volare, il suo GS deve essere minore o uguale al livello del personaggio -4.

Tutti gli animali e le bestie possono essere addestrati a portare un cavaliere con l'abilità Addestrare Animali, come riportato nell'appropriata descrizione nel Manuale del Giocatore. Inoltre, il cavaliere del vento può utilizzare questa abilità per addestrare una creatura di qualunque altro tipo che abbia un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 2 ai fini di trasportare un cavaliere. La categoria dell'azione e la rispettiva CD per Addestrare Animali vengono riportati nella Tabella 5-7.

Ai fini di questa prova, tutte le creature il cui tipo è diverso da animale vengono considerate bestie, a prescindere dal loro tipo effettivo. Tutte queste forme di addestramento durano due mesi, come riportato nella

Altri talenti della cavalcatura

Il DM potrebbe decidere di mettere a disposizione delle cavalcature altri talenti aggiuntivi. I talenti riportati nella descrizione della classe di prestigio del cavaliere del vento provengono dai manuali base e da questa guida. Il DM potrebbe altresì prendere in considerazione la seguente bibliografia:

Da *Il Pugno e la Spada*: Affondo Poderoso, Colpo Doppio, Combattimento Ravvicinato, Combattimento Scorretto, Oltrepassare Migliorato, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Da *Difensori della Fede*: Punire Extra.

Da *Il Canto e il Silenzio*: Piè Veloce, Scattare.

TABELLA 5-8: CAVALIERE DEL VENTO

Livello di classe	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale	Incantesimi al giorno			
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Valutare cavalcatura, cavalcatura prescelta, legame empatico, cavaliere competente 4 DV	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+3	Collaborare con la cavalcatura, talento della cavalcatura 1	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+3	Talento bonus, guarigione della cavalcatura	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+4	Cavaliere competente 8 DV	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+4	Talento della cavalcatura 2, amicizia con la cavalcatura	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+5	Cavaliere competente 12 DV	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+5	Talento bonus, legame con la cavalcatura	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+6	Cavaliere competente 16 DV	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+6	Talento della cavalcatura 3, fortuna della cavalcatura	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+7	Cavaliere competente (qualsiasi)	2	2	2	1

descrizione dell'abilità.

Tutte le creature con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 3 non devono effettuare una prova di Addestrare Animali per imparare a trasportare un cavaliere. Se accetta di prestare servizio quale cavalcatura, la creatura determina a sua discrezione come gestire il carico aggiuntivo, come intendere i comandi di direzione del suo cavaliere, e così via. Ad ogni modo, essa richiede almeno una settimana di addestramento con il cavaliere prima di poter agire come cavalcatura.

DOMATORE DI BESTIE

La capacità di stringere un legame con gli animali offre un nuovo stile di vita ai druidi e ai ranger. Esplorando e approfondendo i legami con i loro compagni animali, non solo migliorano l'esistenza delle creature, ma anche la loro.

Anche se un personaggio che segue questa vocazione viene chiamato domatore di bestie, si tratta forse di una definizione non appropriata, poiché egli non padroneggia, doma o addomestica i suoi compagni nel vero senso della parola. Piuttosto, impiegando la sua magia e in virtù della scrupolose attenzioni cui sottopone le sue creature, può renderle più robuste e più intelligenti. Alla fine, potrà anche conversare con loro come se fossero suoi pari.

Questa classe è per lo più adatta ai ranger e ai druidi. Un personaggio di un'altra classe che nutrisse qualche aspirazione alla vocazione del domatore di bestie, senza però dapprima sviluppare una profonda relazione con un animale, non potrebbe in alcun modo acquisire questa classe di prestigio. Si conoscono domatori di bestie di ogni razza. Elfi, mezzelfi e gnomi, per la loro affinità con la natura, hanno una probabilità maggiore di rispondere a questa vocazione, mentre i nani, al contrario, sono i domatori di bestie più improbabili. La filosofia di un domatore di bestie è compatibile con tutti gli allineamenti.

A differenza della maggior parte dei druidi, di norma i domatori di bestie abitano nei pressi della civiltà. Alcuni PNG domatori di bestie mascherano la loro speciale relazione con gli animali e le bestie trovando impiego nei circhi e negli zoo comuni. Ad ogni modo, è ancora più tipico che i domatori di bestie adottino quelle creature minacciate dalla crescita di popolazioni umanoidi, proteggendole e mettendole al sicuro. Se tali creature hanno subito gravi danni per mano degli umanoidi, i domatori di bestie potrebbero anche far pagare loro il fio.

Dado Vita: d8.



Requisiti

Per aspirare ad essere un domatore di bestie, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Empatia Animale 10 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Empatia Animale).

Incantesimi: Capacità di lanciare amicizia con gli animali.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un domatore di bestie (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenza (Sag), le Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For), Sapienza (Sag), Magia (Int), Scalare (For) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di classe

TABELLA 5-9: DOMATORE DI BESTIE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+2	+0	Padronanza degli animali, Int 4	
2°	+1	+3	+3	+0	Legame empatico	
3°	+2	+3	+3	+1	Legame di sangue, Int 6, armatura naturale +2	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+4	+4	+1	Sensi animali (olfatto e udito), parlare con il padrone	
5°	+3	+4	+4	+1	Padronanza delle bestie, Int 8	
6°	+4	+5	+5	+2	Armatura naturale +4, condividere tiri salvezza	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+5	+2	Sensi animali (vista), Int 10, Condividere incantesimi	
8°	+6	+6	+6	+2	Comandare creature della stessa specie	
9°	+6	+6	+6	+3	Int 12, armatura naturale +6, padronanza delle bestie magiche	+1 livello della classe esistente
10°	+7	+7	+7	+3	Ispirare grandezza	

Privilegi

Le voci di prestigio bonus cominano morte d

Com

tori di b so di arr

Incar

Al 3°, al numero sciuti, se

to un nu faceva p

Non otti un perso

tive, tale li). Se il

incantato deve dec

matore d no e gli i

Padro

domatore mali, i cu

del dopp te il suo l

izia con g bestie3 p

animali. l Vita di qu

Intelli

domatore più intell

domatore genza di c

po della punteggi

per ogni c tre il 1°. T

compagno le che era

ore di bes giochetti

possiede (tolo 2 dell

questa gu mento di a

Legame

bestie otti comunic

ad una dis pagno pos

in effetto genza limi

prensione, mondo div

Legame

gni animal +2 a tutti i

aver assisti fronti del c

quando la r

Armatur

gni animal potenziame bonus aum

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del domatore di bestie. Tutti i modificatori e i bonus concessi ai compagni animali del domatore terminano all'istante in cui essi vengono congedati o alla morte del domatore di bestie.

Competenza nelle armi e nelle armature: I domatori di bestie non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Al 3°, al 6° e al 9° livello, il domatore di bestie ottiene un numero di incantesimi al giorno (e di incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (*forme selvatiche* aggiuntive, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un domatore di bestie, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di domatore di bestie per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Padronanza degli animali: A partire dal 1° livello, il domatore di bestie può mantenere alcuni compagni animali, i cui Dadi Vita totali non devono essere maggiori del doppio dei livelli di domatore di bestie più due volte il suo livello di incantatore necessario a lanciare *amicizia con gli animali*. Ad esempio, un Drd7/Domatore di bestie3 può mantenere fino a 20 Dadi Vita di compagni animali. Nessun compagno animale può avere più Dadi Vita di quelli posseduti dal domatore di bestie.

Intelligenza: In seguito alla prolungata vicinanza del domatore di bestie, i suoi compagni animali diventano più intelligenti della media per la loro specie. Quando il domatore di bestie è al 1° livello, il punteggio di Intelligenza di ciascuno dei suoi compagni aumenta a 4, e il tipo della creatura diventa bestia magica. Questo punteggio di Intelligenza minimo aumenta di 2 punti per ogni due livelli ottenuti come domatore di bestie oltre il 1°. Tale Intelligenza migliorata può permettere al compagno di eseguire istruzioni più complesse di quelle che era in grado di capire in passato. Inoltre, il domatore di bestie può insegnare al compagno tre comandi o giochetti specifici per ogni punto di Intelligenza che possiede (vedi il riquadro "Compagni animali" nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER* e il Capitolo 2 di questa guida per ulteriori informazioni sull'addestramento di animali).

Legame empatico (Sop): Al 2° livello, il domatore di bestie ottiene un legame empatico che gli permette di comunicare telepaticamente con i suoi compagni fino ad una distanza di 1,6 km. Il domatore di bestie e il compagno possono comprenderli l'un l'altro come se fosse in effetto *amicizia con gli animali*. Va da sé che l'Intelligenza limita le possibilità di comunicazione e di comprensione, e anche che i compagni intelligenti vedono il mondo diverso dalle persone.

Legame di sangue: Al 3° livello, ciascuno dei compagni animali del domatore di bestie ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire, le prove e i tiri salvezza dopo aver assistito a una qualsiasi minaccia o danno nei confronti del domatore di bestie. Questo bonus dura fino a quando la minaccia è immediata e manifesta.

Armatura naturale: Al 3° livello, ciascuno dei compagni animali del domatore di bestie ottiene un bonus di potenziamento +2 alla propria armatura naturale. Questo bonus aumenta a +4 al 6° livello e a +6 al 9° livello.

Sensi animali (Sop): Al 4° livello, il domatore di bestie può ascoltare per mezzo delle orecchie o fiutare grazie al naso di uno dei suoi compagni. Al 7° livello, può osservare attraverso gli occhi di un compagno. Il domatore di bestie può attivare i suoi sensi animali come un'azione standard, e, così facendo, non perde la capacità di cogliere gli eventi che gli accadono intorno.

Parlare con il padrone (Str): Sempre al 4° livello, il domatore di bestie ottiene la capacità di comunicare verbalmente con i suoi compagni come se utilizzassero un linguaggio comune. Altre creature non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando aiuti magici.

Padronanza delle bestie (Mag): Al 5° livello, il domatore di bestie può utilizzare l'incantesimo *amicizia con gli animali* per influenzare le bestie oltre agli animali, a prescindere dal punteggio di Intelligenza del soggetto influenzato. I compagni bestiali, al pari di quelli animali, vengono conteggiati sul totale di Dadi Vita di compagni animali concessi al domatore di bestie.

Condividere tiri salvezza: Al 6° livello, i compagni del domatore di bestie possono utilizzare i propri tiri salvezza base oppure quelli del domatore di bestie, combinandoli e abbinandoli fino a ottenere il valore più alto per ciascuno di essi.

Condividere incantesimi: Al 7° livello, a sua scelta, qualsiasi incantesimo che il domatore di bestie lancia su se stesso può avere effetto anche su uno dei suoi compagni. Quest'ultimo, in quel momento, deve trovarsi entro 1,5 metri. Se l'incantesimo non è istantaneo, termina di avere effetto sul compagno se questo si allontana oltre 1,5 metri. L'incantesimo non avrà più effetto nemmeno se questo ritorna dal domatore di bestie prima che la durata sia terminata. In aggiunta, il domatore di bestie può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno (diventando così un incantesimo a contatto), al posto di se stesso. Il domatore di bestie e il compagno possono condividere incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature della specie del compagno.

Comandare creature della stessa specie (Mag): All'8° livello, i compagni del domatore di bestie possono utilizzare a volontà *comando* come una capacità magica contro altre creature della loro stessa specie. Questa capacità influenza solo le creature che hanno meno Dadi Vita di quelli posseduti da un particolare compagno. Ciascun compagno può utilizzare questa capacità una volta al giorno per ogni due livelli di domatore delle bestie, e tale capacità funziona a tutti gli effetti come l'incantesimo *comando* (ai fini di questo incantesimo, l'animale è in grado di farsi comprendere).

Padronanza delle bestie magiche (Mag): Al 9° livello, il domatore di bestie può utilizzare l'incantesimo *amicizia con gli animali* per influenzare le bestie magiche oltre alle bestie e agli animali, a prescindere dal punteggio di Intelligenza del soggetto influenzato. Le bestie magiche compagne vengono conteggiate al doppio dei loro Dadi Vita sul totale dei compagni animali concessi al domatore di bestie. Ad esempio, una cockatrice di 5 Dadi Vita equivale a 10 Dadi Vita di compagni.

Ispirare grandezza (Sop): Al 10° livello, il domatore di bestie può fornire capacità di combattimento extra a tutti i suoi compagni entro 9 metri. Un compagno ispirato ottiene +2 Dadi Vita (d10 che forniscono punti ferita temporanei), un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire, un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra. Se presente, si applichi il modificatore di Costituzione del compagno a ogni Dado Vita bonus. Tali Da-

di Vita extra vengono considerati alla stregua di normali Dadi Vita per determinare gli effetti di un incantesimo, quale, ad esempio, *sonno*. Il domatore di bestie può ispirare i suoi compagni una volta al giorno, e gli effetti durano per 5 round. Questa è una capacità soprannaturale di ammalimento che influenza la mente.

GEOMANTE

Il chierico eleva le sue preghiere agli dei. Il mago si fida solo di tomi antichi e potenti. Il druido trae dalla natura i suoi incantesimi. Per il geomante, invece, tutta la magia è identica.

La geomanzia è l'arte di incanalare attraverso la terra l'energia magica proveniente da molteplici fonti. Un geomante può dedicarsi alle ricerche come un mago, pregare come un chierico o cantare come un bardo, ma lancia incantesimi come solo un geomante sa fare. Nel luogo che chiama casa (che sia la cima di una montagna, il cuore di una foresta, o anche l'abisso oceanico), egli traccia dei segni chiamati "linee di energia", che connettono luoghi della terra stessa. Gli incantesimi lanciati lungo queste connessioni sono veri e propri riflessi della sua forza di volontà. Man mano che il geomante acquisisce esperienza, però, lo sforzo di evocare la magia dalla terra richiede un dazio fisico, e rende il geomante sempre più simile alla terra e alle sue creature.

Solo i personaggi dotati di più di una classe di incantatore possono divenire geomanti. Le combinazioni più frequenti sono druido/stregone e druido/mago. Anche i chierici capaci di lanciare incantesimi arcani possono prendere questa classe di prestigio, in particolare quanti possiedono i domini Vegetale o Animale. Un bardo o un ranger che selezioni anche una seconda e più specializzata classe di incantatore può adottare questo stile di vita.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un geomante, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Conoscenze (arcani) 6 gradi, Conoscenze (natura) 6 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello e incantesimi divini di 2° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un geomante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Alchimia (Int), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (arcani) (Int), Conoscenze (natura) (Int),



Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del geomante.

Competenza nelle armi e nelle armature: I geomanti non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogniqualvolta il geomante acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene anche un numero di incantesimi al giorno (e di incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di

TABELLA 5-10: GEOMANTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Deriva 1, versatilità negli incantesimi 0	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Deriva 1, linee di energia +1, versatilità negli incantesimi 1	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Deriva 2, versatilità negli incantesimi 2	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Deriva 2, versatilità negli incantesimi 3	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Deriva 3, versatilità negli incantesimi 4	+1 livello della classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Deriva 3, linee di energia +2, versatilità negli incantesimi 5	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Deriva 4, versatilità negli incantesimi 6	+1 livello della classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Deriva 4, versatilità negli incantesimi 7	+1 livello della classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Deriva 5, versatilità negli incantesimi 8	+1 livello della classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Deriva 5, linee di energia +3, versatilità negli incantesimi 9	+1 livello della classe esistente

trare nell'benefici di classe (for di creazio partenev ventare u classe ag gli incan

Versat
mante im
arcana, ar
simi nel r
tore poss
grado di r
gli incant
inferiore
mi. Pertar
è in grado
stregone c
di fallime
druidica c
munque a
ramento s
geomante
stabilire la
Carisma o
ma per gli
incantesim
componer
può utiliz
mante dot
può conve
arcano o d
minio) di l
infliggi di l
grado di la

Deriva:
alla natura
deriva dalla
va", sotto).

Linee di
creare con
terreno. Si
deserti, fore
reno, il live
menta di +1
ancora al 10
terreno in c
mentare il s
reno preced

Deriva

La deriva è
turale. Chi
passare del
mali o veget
livello. Com
geon Master
loro vite lon
ste fasi (mag

La deriva è
bisce una de
stadio 1. An
stadio 1. In
superiore so
derive dallo
stadio 4 può
almeno due

trare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (*forme selvatiche* aggiuntive, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Poiché il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un geomante, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere il livello di geomante per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Versatilità negli incantesimi: Al 1° livello, il geomante impara il modo in cui amalgamare magia divina e arcana, anche se acquisisce e prepara ancora gli incantesimi nel modo consueto per ciascuna classe di incantatore posseduta. Quando utilizza la magia, però, è in grado di mescolare o accoppiare i parametri di lancio degli incantesimi per ciascun incantesimo di livello pari o inferiore al suo punteggio di versatilità negli incantesimi. Pertanto, come geomante di 4° livello, il personaggio è in grado di lanciare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 3° livello o inferiore senza alcuna probabilità di fallimento per gli incantesimi arcani. La proibizione druidica di utilizzare armature di metallo si applica comunque ai druidi/geomanti, dato che deriva da un giuramento spirituale piuttosto che da un limite pratico. Il geomante può utilizzare il suo bonus di Saggezza per stabilire la CD degli incantesimi arcani, o il suo bonus di Carisma o Intelligenza (quello che utilizzerebbe di norma per gli incantesimi arcani) per stabilire la CD degli incantesimi divini. Se un incantesimo richiede una componente materiale arcana oppure un focus divino, può utilizzare quello che preferisce. Un chierico/geomante dotato anche di livelli da mago, stregone o bardo può convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo arcano o divino preparato (tranne gli incantesimi di dominio) di livello appropriato in un incantesimo *cura* o *infliggi* di livello uguale o inferiore, ma deve essere in grado di lanciare quest'ultimo come chierico.

Deriva: Il personaggio diviene lentamente più affine alla natura. Per ogni livello di geomante, si scelga una deriva dalla tabella dello stadio appropriato (vedi "Deriva", sotto).

Linee di energia: Al 2° livello, il geomante impara a creare connessioni magiche con uno specifico tipo di terreno. Si scelga uno dei seguenti tipi: acque, colline, deserti, foreste, montagne, paludi o pianure. In quel terreno, il livello effettivo di incantatore del geomante aumenta di +1 per tutti gli incantesimi. Al 6° livello e poi ancora al 10°, il personaggio può selezionare un nuovo terreno in cui ricevere il beneficio (di +1), oppure aumentare il suo livello effettivo di incantatore in un terreno precedentemente selezionato di un ulteriore +1.

Deriva

La deriva è una trasformazione verso un'altra forma naturale. Chi sperimenta questo fenomeno ottiene, col passare del tempo, attributi caratteristici di forme animali o vegetali. I geomanti subiscono la deriva ad ogni livello. Come regola variante, a discrezione del Dungeon Master, anche i druidi di alto livello che passano le loro vite lontano dalla civiltà possono attraversare queste fasi (magari una volta ogni dieci anni).

La deriva è composta da stadi. La prima volta che si subisce una deriva bisogna selezionare un passaggio dallo stadio 1. Anche la seconda deriva deve provenire dallo stadio 1. In seguito, è possibile scegliere da uno stadio superiore solo dopo che si siano acquisite almeno due derive dallo stadio inferiore. Per esempio, una deriva di stadio 4 può essere selezionata solo dopo aver acquisito almeno due derive di stadio 1, due derive di stadio 2 e

due derive di stadio 3. È possibile tuttavia selezionare, quando si desidera, derive da stadi inferiori al massimo consentito. Ad esempio, se si possiedono due derive di stadio 1, si può selezionare una terza deriva di stadio 1 piuttosto che una di stadio 2.

Le derive di stadio 1 non hanno effetti sul gioco. Ogni deriva di stadio 2 e successiva concede invece una capacità straordinaria di tipo permanente. Gli attacchi naturali consentono di utilizzare i bonus di Forza ai tiri per i danni, tranne che nei casi di veleno e di acido.

Stadio 1

1. Il corpo si cosparge di macchie di leopardo.
2. Si assiste alla crescita di una coda da gatto.
3. Sul corpo crescono delle piume (ma non delle ali).
4. Le sopracciglia divengono verdi e folte.
5. I capelli divengono un groviglio di viti.
6. Un leggero e soffice strato di pelliccia ricopre la pelle.
7. La pelle diviene verde e squamosa.
8. Il tocco del personaggio fa avvizzire i fiori.
9. La voce del personaggio suona come quella di un cane, pur essendo ancora comprensibile.
10. Sul corpo appaiono strisce da zebra.

Stadio 2

1. Sulla schiena cresce una piccola gobba da cammello. (Si può fare a meno dell'acqua per un periodo massimo di cinque giorni).
2. Si sviluppa un manto di pelliccia bianca come quella di un orso polare. (Si ottiene un bonus di +8 alle prove di Nascondersi effettuate in aree nevose).
3. I polpastrelli dei piedi divengono adesivi come quelli di una lucertola. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Scalare).
4. Si diviene veloci come un alce. (La velocità via terra aumenta di +1,5 metri).
5. Si diviene avvenenti come una driade. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Diplomazia).
6. Si diviene aggraziati come un gatto. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Equilibrio).
7. Il corpo produce foglie e si avvia un processo di fotosintesi. (Si può sopravvivere con un'ora al giorno di luce solare e non c'è bisogno di cibo, anche se si continua ad avere bisogno di acqua).
8. Il sangue scorre lento come la linfa degli alberi. (Si dimezza la velocità con cui si subiscono danni progressivi, come quelli dovuti a *ferimento* o a *decomposizione*, vedi Capitolo 6)
9. Gli occhi divengono acuti come quelli di un topo. (Si ottiene visione crepuscolare).
10. La pelle si adatta all'ambiente come quella di una piovra. (Si può cambiare colore per nascondersi nei dintorni, ottenendo un bonus di +4 alle prove di Nascondersi).

Stadio 3

1. Sulla fronte crescono corna da daino. (Si ottiene un attacco di incornata per 1d6 danni).
2. Sul corpo crescono delle spine. (Gli attacchi senz'armi infliggono danni perforanti, e chi colpisce il personaggio con armi naturali subisce 1d3 danni perforanti per ogni colpo andato a segno).
3. Il personaggio può stritolare come un serpente. (Infligge 1d3 danni con una prova di lottare effettuata con successo contro una creatura della sua stessa taglia o inferiore).
4. Si può tessere una tela come un ragno. (È possibile usare la tela per bloccare i nemici come descritto nel caso del ragno mostruoso nel *Manuale dei Mostri*, ma

- non si può attaccare con essa).
5. Il corpo produce branchie come quelle di un pesce. (Si può respirare sia l'acqua sia l'aria).
 6. Gli occhi divengono acuti come quelli di un'aquila. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare durante le ore diurne).
 7. Gli occhi divengono acuti come quelli di un gufo. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare al crepuscolo e nell'oscurità).
 8. Sulle dita crescono artigli simili a quelli di un falco. (Si ottiene il talento Arma Preferita [artigli] e si possono effettuare due attacchi con gli artigli per ogni round, infliggendo 1d3 danni con ciascuno di essi).
 9. La bocca si estende come quella di un cocodrillo. (Si ottiene un attacco di morso che infligge 1d6 danni).
 10. Sulle dita dei piedi crescono artigli da leone. (Se si riesce ad afferrare un bersaglio, si possono effettuare due attacchi di sperone che infliggono 1d4 danni ciascuno).

Stadio 4

1. Si sviluppa un pungiglione acido simile a quello di una formica gigante. (Si può pungere infliggendo 1d4 danni perforanti + 1d4 danni da acido).
2. Si può sbilanciare come un lupo. (Se si colpisce con un attacco naturale, si può provare a sbilanciare l'avversario come azione gratuita; vedi la descrizione del lupo nel *Manuale dei Mostri*).
3. Si può cadere in preda all'ira come un ghiottone. (Se si subiscono danni, si cade in preda all'ira come un barbaro di 1° livello, vedi "Barbaro" nel *Manuale del Giocatore*, oppure ottenere un livello effettivo +1 per qualsiasi classe che sia posseduta dal personaggio e che garantisca la capacità di ira come privilegio di classe, ma solo al fine di determinare i benefici dell'ira).
4. Si ottiene la ferocia di un cinghiale. (Si continua a combattere senza penalità anche quando si è incapacitati o morenti).
5. Si può afferrare come un orso. (Si ottiene la capacità afferrare migliorato, come descritta nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*).
6. Si può balzare come un leopardo. (Se si balza addosso ad un avversario durante il primo round di combattimento, si può compiere un attacco completo anche se si è già intrapresa un'azione di movimento).
7. Le braccia divengono forti come quelle di un gorilla. (Si ottiene un bonus di +2 alle prove di Forza effettuate per rompere oggetti).
8. Le mascelle divengono tanto potenti quanto quelle di una donnola. (Ci si può attaccare ad un avversario con un morso andato a segno e infliggere 1d3 danni per ogni round, fino a quando non ci si stacca; si perde però il proprio bonus di Destrezza alla CA mentre si rimane attaccati).
9. Si può lanciare una nube di inchiostro come fa una seppia. (In acqua è possibile emettere una nube di inchiostro nero delle dimensioni di un cubo avente spigolo di 3 metri, una volta al minuto come azione gratuita; tale nube fornisce un occultamento totale, e le creature che si ritrovano all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale).
10. Il naso diviene sensibile come quello di un segugio. (Si ottiene il talento Olfatto Acuto; vedi Capitolo 2).

Stadio 5

1. Si assiste alla crescita di un corno da unicorno. (Si ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleno e un attacco di incornata che infligge 1d8 danni).

2. Sulla schiena crescono ali piumate o da pipistrello. (Si può volare ad una velocità di 18 metri).
3. Ci si può avvolgere in una palla spinosa come un riccio. (Quando si è raggomitolati si ottiene un bonus di armatura naturale +4 alla CA, ma non ci si può muovere o attaccare; raggomitolarsi o raddrizzarsi è un'azione standard).
4. Si ottiene la leggiadria di un pixie. (Si ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi).
5. Si ottiene la percezione tellurica propria dei lombrichi. (Il personaggio percepisce qualsiasi cosa a contatto col terreno entro 9 metri da dove si trova).
6. Dai denti canini stilla un veleno. (Se si colpisce con un attacco di morso, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra contro veleno [CD 10 + 1/2 del livello di personaggio + bonus di Costituzione del personaggio]; il danno iniziale è 1d2 danni temporanei alla Destrezza; il danno secondario è 1d4 danni temporanei alla Destrezza).
7. I sensi del personaggio divengono acuti come quelli di un pipistrello. (Si ottiene il talento Vista Cieca; vedi Capitolo 2).
8. I piedi assumono dimensioni elefantache. (Si ottiene la capacità travolgere, descritta nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*. L'attacco travolgente infligge 2d4 danni contundenti, e la CD al tiro salvezza sui Riflessi è 10 + 1/2 del livello di personaggio + modificatore di Forza del personaggio).
9. Ci si può muovere come un ghepardo. (Una volta all'ora, è possibile effettuare un'azione di carica per muoversi al decuplo della velocità normale).
10. La pelle diviene simile alla corteccia di un albero. (Si ottiene un bonus di armatura naturale +1 alla CA).

IETTATORI

“Non incrociare lo sguardo malvagio dello sciamano” è il tipico avvertimento mormorato dai popolani che si sono imbattuti in uno iettatore. Purtroppo, il tipico avvertimento ben difficilmente darà ascolto alla saggezza popolare. Lo iettatore specula sull'incredulità della gente sorprendendo le sue vittime con il potere dello sguardo. La maggior parte degli iettatori infligge maledizioni che perseguitano le loro vittime come una piaga. I più potenti praticanti di quest'arte possono, con un semplice sguardo, terrorizzare, addormentare per magia o ridurre in schiavitù le loro vittime.

Gli iettatori sono del tutto inesistenti tra le popolazioni civilizzate; essi si ritrovano solo tra le tribù di goblini, orchi e elfi. Prima di seguire questa vocazione, gli iettatori sono per lo più adepti o uomini-medicina delle loro tribù. Gli iettatori spesso diventano i capi delle loro tribù, e d'altra parte chi oserebbe sfidarne l'autorità? In genere, gli iettatori sono infidi e malvagi individuali senza scrupoli, che, nella maggior parte dei casi, odiano gli umani, elfi, nani e le altre razze civilizzate. Gli iettatori neutrali sono altrettanto pericolosi, in particolare quando viene minacciata l'esistenza della loro tribù.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere uno iettatore, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Razza: Umanoidi mostruosi, giganti, goblinoidi o tri umanoidi primitivi, quali, ad esempio, orchi e gnomi.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge Nuova 10 gradi, Conoscenze (arcano) 10 gradi e Sapienza Nuova



gica 8 gradi
Incantesimo
cantesimo c

Abilità di

Le abilità di chiave per c
Alchimia (I
zione (Cos),
noscenze (c
(qualsiasi) (S
abilità esclus
del *Giocatore*

Punti abilità

Privilegi

Le voci segu
prestigio del

TABELLA 5-11:

Livello di classe	
1°	
2°	
3°	
4°	
5°	
6°	
7°	
8°	
9°	
10°	



gica 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *fulmine* come incantesimo divino.

Abilità di classe

Le abilità di classe di uno iettatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Alchimia (Int), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Guarire (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello iettatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli iettatori non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogniqualvolta lo iettatore acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene anche un numero di incantesimi al giorno (e di incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (*forme selvatiche* aggiuntive, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare uno iettatore, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di iettatore per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Malocchio (Mag): Al 1° livello, lo iettatore ottiene un attacco con lo sguardo. Può utilizzare questa capacità

TABELLA 5-11: IETTATORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Incantesimi al giorno/ Speciale	Incantesimi conosciuti
	1°	+1	+0	+0	+2	Malocchio 1 volta al giorno
2°	+2	+0	+0	+3	Incantesimo bonus, malocchio 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
3°	+3	+1	+1	+3	Malocchio dell'infermità	+1 livello della classe esistente
4°	+4	+1	+1	+4	Incantesimo bonus, malocchio 3 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
5°	+5	+1	+1	+4	Malocchio della paura	+1 livello della classe esistente
6°	+6	+2	+2	+5	Incantesimo bonus, malocchio 4 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
7°	+7	+2	+2	+5	Malocchio del sonno	+1 livello della classe esistente
8°	+8	+2	+2	+6	Incantesimo bonus, malocchio 5 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
9°	+9	+3	+3	+6	Malocchio dello charme	+1 livello della classe esistente
10°	+10	+3	+3	+7	Incantesimo bonus, malocchio 6 volte al giorno	+1 livello della classe esistente

una volta al giorno al 1° livello e due volte al giorno al 2° livello. Dopodiché, guadagna un utilizzo al giorno aggiuntivo di questa capacità per ogni due livelli ottenuti come iettatore.

Utilizzare questa capacità è un'azione standard, il cui effetto ha una durata in round pari ai livelli ottenuti come iettatore. Ogni round, l'attacco con lo sguardo dello iettatore funziona in modo automatico contro una creatura che si trovi entro 9 metri e che lo stia osservando (attaccando o interagendo con lui). I bersagli che distolgono lo sguardo hanno una probabilità del 50% di evitare lo sguardo, ma lo iettatore ottiene metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) nei confronti di chi riesce a evitare il suo sguardo. I bersagli possono altresì chiudere gli occhi o voltarsi dall'altra parte; così facendo non vengono influenzati dal *malocchio*, ma lo iettatore ottiene una copertura totale (probabilità del 50% di essere mancato) nei loro confronti.

Un bersaglio influenzato deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dello iettatore + modificatore di Saggezza dello iettatore) o subire una penalità di potenziamento -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e di abilità. Questi effetti sono permanenti finché non vengono rimossi da *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. Questo è un effetto di ammalimento e non può essere dissolto.

Un *malocchio* non influenza le creature non morte né si estende oltre il piano in cui si trova lo iettatore. Lo iettatore può essere soggetto agli effetti del proprio sguardo riflesso, ma ha diritto a un tiro salvezza contro di essi.

Incantesimo bonus: Al 2° livello, lo iettatore sceglie quale incantesimo aggiungere alla sua lista di incantesimi. Tale incantesimo deve essere scelto nella lista del mago/stregone e deve essere di un livello che lo iettatore è in grado di lanciare. Costui può preparare il nuovo incantesimo allo stesso livello indicato nella lista del mago/stregone. Il personaggio guadagna un incantesimo aggiuntivo per ogni due livelli ottenuti come iettatore.

Malocchio dell'infermità (Mag): Al 3° livello, lo iettatore può utilizzare il suo attacco con lo sguardo per infliggere una malattia debilitante. Questa capacità funziona come un *malocchio* (vedi sopra), tranne per il fatto che il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra invece che sulla Volontà per resistere, e l'effetto viene descritto nel proseguito. Un *malocchio dell'infermità* richiede un utilizzo di *malocchio* per quel giorno.

Un bersaglio che fallisca il tiro salvezza viene assalito da fitte di dolore e da febbre, che lo costringono a muoversi alla metà della sua normale velocità, gli fanno perdere tutti i bonus di Destrezza alla Classe Armatura e gli impongono una penalità di circostanza -2 a tutti i tiri per colpire. Questi effetti sono permanenti finché non vengono rimossi da *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. Questo è un effetto di necromanzia e non può essere dissolto.

Malocchio della paura (Mag): Al 5° livello, lo iettatore può utilizzare il suo attacco con lo sguardo per incutere paura. Questa capacità funziona come un *malocchio* (vedi sopra), tranne per il fatto che il bersaglio viene influenzato da un incantesimo *paura*. Un *malocchio della paura* è un effetto di compulsione, ammalimento e di influenza mentale e richiede un utilizzo di *malocchio* per quel giorno.

Malocchio del sonno (Mag): Al 7° livello, lo iettatore può utilizzare il suo attacco con lo sguardo per indurre un ef-

fetto di sonno. Questa capacità funziona come un *malocchio* (vedi sopra), tranne per il fatto che la durata è uguale a 10 minuti x i livelli ottenuti come iettatore e che il bersaglio viene influenzato da un incantesimo *sonno*. Un *malocchio del sonno* è un effetto di compulsione, ammalimento e di influenza mentale e richiede un utilizzo di *malocchio* per quel giorno.

Malocchio dello charme (Mag): Al 9° livello, lo iettatore può utilizzare il suo attacco con lo sguardo per indurre un effetto di *charme sui mostri*. Questa capacità funziona come un *malocchio* (vedi sopra), tranne per il fatto che la durata è uguale a 1 giorno per livello ottenuto come iettatore e che il bersaglio viene influenzato da un incantesimo *charme sui mostri*. (Qualora lo iettatore cadesse vittima del proprio attacco con lo sguardo riflesso, sarebbe influenzato come da un incantesimo *blocca mostri*). Un *malocchio dello charme* è un effetto di charme, ammalimento e di influenza mentale e richiede un utilizzo di *malocchio* per quel giorno.

INDAGATORE DELLA MILIZIA

Quando i ladri e gli assassini colpiscono nel cuore della notte, i cittadini si chiedono se qualcuno sia capace di trovare i colpevoli e raddrizzare i torti. Se l'indagatore della milizia è a caccia, possono dormire tranquilli.

L'indagatore della milizia si specializza nella risoluzione dei misteri. Utilizzando una batteria di abilità e di capacità deduttive, è in grado di vagliare e scartare tutte le possibilità fino a quando ne rimane solo una: la verità. La formazione della prova cui egli si rifà (vedi riquadro pagina 62) gli impedisce di utilizzare i suoi doni per ottenere la verità attraverso mezzi illeciti, imponendogli di porre l'attenzione solo sui fatti concreti, portati come prova. Va da sé che, dopo aver risolto un mistero, l'indagatore della milizia incontrerà qualche difficoltà nel tentativo di assicurare alla giustizia il colpevole. Pertanto, è importante che l'indagatore della milizia sia anche a conoscenza di alcune tecniche di combattimento.

I guerrieri e i combattenti costituiscono il nerbo della milizia cittadina, ma gli indagatori della milizia spesso intraprendono la loro carriera come ranger o ladri. La maggior parte dei ranger che opta per questa classe di prestigio è formata dai ranger urbani (vedi Capitolo 1). Maghi, gli stregoni, i chierici e i bardi sono ottimi indagatori della milizia quando possono scegliere questa classe, anche se la formazione della prova potrebbe sembrare loro un vincolo troppo forte per ottenere la verità con le loro capacità. Gli elfi trovano che questo stile di vita sia piuttosto gratificante poiché si tratta di una celebrazione dell'intelligenza, con una dimostrazione abbastanza palese della propria superiorità intellettuale. Gnomi e gli halfling hanno la curiosità innata che serve per questa vocazione, e si sono impiegati come validi elementi nella milizia cittadina in molte città in cui la loro taglia avrebbe altrimenti causato non pochi problemi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un indagatore della milizia, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Cercare 8 gradi, Conoscenze (qualsiasi) 4 gradi e Raccogliere Informazioni 4 gradi.

Talent Specia
formazio
ignora tal
rite dalla
nuovo pe
si, al ser

Abilità

Le abilità
dagatore
caratteris
ogni abili
to (qualsi
(Sag), Ca
valcare (I
Comunic
(Sag), Co
si) (Int),
Disattiva
Falsificar
(Sag), Int
gere Lab
Silenzios
scondersi
(For), Or
Osservar
Inganni
(qualsiasi
gliere
(Car), Rag
Saltare (F
re (For), S
re Se
(Des),
Corde (D
(Int). Ved
"Abilità" n
del Giocat
scrizione

Punti ab

Privileg

Le voci se

prestigio c

Compe

dagatori d

le armatur

Addest

gatore del

tutte le pr

re Ingann

Maestr

TABELLA 5-1

Livello di classe
1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°

Talenti: Seguire Tracce.

Speciale: L'indagatore della milizia deve onorare la formazione della prova (vedi riquadro a pagina 62). Se ignora tale codice, perde tutte le capacità speciali conferite dalla classe di prestigio fino al superamento di un nuovo periodo di addestramento della durata di sei mesi, al servizio di una qualsiasi autorità locale.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un indagatore della milizia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Falsificare (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Leggere Labbra (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'indagatore della milizia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli indagatori della milizia sono competenti nell'uso di tutte le armature leggere e di tutte le armi semplici.

Addestramento investigativo: Al 1° livello, l'indagatore della milizia ottiene un bonus cognitivo di +2 a tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Inganni.

Maestria: Al 2° livello, il personaggio ottiene il talen-

to Maestria, a prescindere dal suo punteggio di Intelligenza.

Specialità ossessiva: A partire dal 2° livello, l'indagatore della milizia approfondisce in maniera ossessiva un certo argomento. Il personaggio deve scegliere un'abilità di Conoscenze in cui specializzarsi. Dopodiché guadagna un bonus pari ai livelli ottenuti come indagatore

della milizia a tutte le prove di Conoscenze che riguardano quell'argomento.

Analisi del crimine (Str): Al 2° livello, l'indagatore della milizia può altresì ricostruire un'immagine di una persona indagata per un crimine. Superando una prova di Raccogliere Informazioni (CD 15) dopo aver raccolto la testimonianza di qualcuno che ha assistito al crimine, l'indagatore della milizia è in grado di visualizzare un'immagine mentale piuttosto accurata del colpevole, anche qualora i testimoni non fossero riusciti a vederlo. Il personaggio può, a sua discrezione, tentare di trasportare sulla carta questa immagine utilizzando l'abilità Artigianato (pittura).

Una descrizione verbale o una visiva conferisce un bonus cognitivo di +2 a tutte le successive prove di Raccogliere Informazioni effettuate in relazione ai testimoni del fatto criminale o conoscenti del manigoldo.

Interrogatorio congiunto: Al 3° livello, l'indagatore della milizia, dopo aver superato una prova di Raggiare contro qualcuno, conferisce in modo automatico un bonus di circostanza +4 alla prova di Intimidire effettuata da un'altra persona contro lo stesso soggetto. Quando l'indagatore della milizia supera una prova di Intimidire, allo stesso modo, può fornire un bonus di circostanza +4 alla altrui prova di Raggiare. (Due indagatori della milizia possono sostenersi a vicenda in questa manovra per diversi round).

Disarmare superiore: Al 3° livello, l'indagatore della



TABELLA 5-12: INDAGATORE DELLA MILIZIA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Addestramento investigativo
2°	+1	+0	+3	+3	Maestria, specialità ossessiva, analisi del crimine
3°	+2	+1	+3	+3	Interrogatorio congiunto, disarmare superiore
4°	+3	+1	+4	+4	Presagio deduttivo 1 volta al giorno, sinergia di abilità
5°	+3	+1	+4	+4	Nessuna penalità ai danni debilitanti, percepire porte segrete
6°	+4	+2	+5	+5	Localizza oggetto
7°	+5	+2	+5	+5	Presagio deduttivo 2 volte al giorno, danni debilitanti migliorati
8°	+6	+2	+6	+6	Medicina legale
9°	+6	+3	+6	+6	Rivela bugie, localizza creatura
10°	+7	+3	+7	+7	Presagio deduttivo 3 volte al giorno, conoscenza istantanea

milizia viene sempre considerato armato quando effettua un tentativo di disarmare, e ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire effettuati per disarmare un avversario.

Presagio deduttivo (Mag): L'indagatore della milizia può richiedere un suggerimento per risolvere un mistero o un enigma, oppure per disattivare una trappola. Come azione standard, il giocatore può pronunciare un'asserzione che può essere vera o falsa (quale, ad esempio, "Il colpevole è il mezzorco" o "Se abbasso la leva rossa, la porta si aprirà"). Il DM effettua un tiro percentuale segreto (probabilità di successo = 70% + 1% per livello di indagatore della milizia). Se il tiro viene superato, il Dungeon Master dà la risposta corretta ("vero" o "falso") all'asserzione del giocatore, senza tuttavia giustificare in alcun modo le ragioni di tale risposta. Se il tiro fallisce, il DM non fornisce alcuna informazione. Il Dungeon Master, a sua discrezione, può stabilire che l'indagatore della milizia non possieda abbastanza elementi per tirare a indovinare, ma in quel caso il tentativo non viene conteggiato contro gli utilizzi al giorno di quell'abilità. L'indagatore della milizia può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 4° livello. Dopodiché, guadagna un utilizzo aggiuntivo di questa capacità al giorno per ogni due livelli ottenuti come indagatore della milizia.

La regola della prova

La prova, non il sospetto, è l'unica testimonianza che conta. Una persona indagata non può essere accusata di un crimine fino a quando non emergono prove a suo carico o non è stata rilasciata una confessione spontanea.

Non è consentito l'uso della violenza gratuita durante la cattura di una persona indagata. Una persona indagata deve essere consegnata alla giustizia e non trucidata sommariamente.

Il sequestro dei beni di una persona indagata non è consentito, a meno che non costituiscano una prova utilizzabile per dimostrare la colpevolezza dell'indagato o di un'altra persona.

Le prove ottenute facendo ricorso alla magia di individuazione, i poteri psionici o altri mezzi magici o soprannaturali possono valere solo se corredate da una prova fisica o da una confessione spontanea. Solo le prove concrete sono legittime per l'intera comunità.

L'interrogatorio di una persona indagata non è consentito a meno che non sia già stata formulata un'accusa nei suoi confronti.

La detenzione di una persona indagata di un crimine non è consentita a meno che non sia stata formulata un'accusa specifica.

La salvaguardia degli innocenti ha la precedenza sulla cattura di una persona indagata.

Un indagatore della milizia non può commettere un crimine consapevolmente. La violazione di questo codice può risultare nel rilascio del sospetto e/o nell'allontanamento dell'indagatore della milizia.

Sinergia di abilità: Al 4° livello, l'indagatore della milizia può scegliere una delle seguenti combinazioni di abilità: Ascoltare - Leggere Labbra, Ascoltare - Osservare, Camuffare - Raccogliere Informazioni, Cercare - Osservare, Diplomazia - Raccogliere Informazioni, Diplomazia - Raggiungere, Disattivare Congegni - Osservare, Muoversi Silenziosamente - Nascondersi, Muoversi Silenziosamente - Scalare, Osservare - Percepire Inganni, Osservare - Scassinare Serrature, Percepire Inganni - Raccogliere Informazioni o Raccogliere Informazioni - Raggiungere. Se possiede almeno 5 gradi in entrambe le abilità scelte, il personaggio ottiene un bonus di sinergia +2 a tutte le prove con quelle abilità.

Nessuna penalità ai danni debilitanti (Str): Al 5° livello, l'indagatore della milizia può infliggere danni debilitanti con un'arma che infligge danni normali senza subire una penalità di -4 al tiro per colpire.

Percepire porte segrete (Str): Un indagatore della milizia di 5° livello o superiore che si trova a passare entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a effettuare una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando in modo attivo. Un elfo indagatore della milizia ottiene un bonus cognitivo di +2 a tutte le prove effettuate per cercare una porta segreta o nascosta.

Localizza oggetto (Mag): Al 6° livello, l'indagatore della milizia può produrre lo stesso effetto di un incantesimo *localizza oggetto* lanciato da uno stregone che abbia lo stesso livello di indagatore della milizia del personaggio.

Danni debilitanti migliorati (Str): Al 7° livello, l'indagatore della milizia somma il suo bonus di Intelligenza ai danni debilitanti inflitti ogniqualvolta effettua un

attacco per infliggere solo danni debilitanti.

Medicina legale (Sop): Superando una prova di Cercare (CD 20), un indagatore della milizia di 8° livello o superiore può stabilire che cosa ha provocato il decesso del cadavere esaminato. Se le circostanze lo consentono può prendere 20 su questo tiro. Un successo indica che il personaggio ha capito che cosa ha provocato la morte della persona, la taglia e la forza approssimativa di tutti gli uccisori coinvolti, più ogni altro elemento chiave che il DM desidera rivelare.

Rivela bugie (Mag): Al 9° livello, l'indagatore della milizia può produrre lo stesso effetto di un incantesimo *rivela bugie* lanciato da uno stregone che abbia lo stesso livello di indagatore della milizia del personaggio. Questa capacità può essere utilizzata una volta al giorno.

Localizza creatura (Mag): Al 9° livello, l'indagatore della milizia può altresì produrre lo stesso effetto di un incantesimo *localizza creatura* lanciato da uno stregone che abbia lo stesso livello di indagatore della milizia del personaggio. Questa capacità può essere utilizzata una volta al giorno.

Conoscenza istantanea (Sop): Una volta al giorno un indagatore della milizia di 10° livello può effettuare una prova di Intelligenza (CD 20). Non può prendere più di 20 su questa prova. Se superata, ottiene un bonus cognitivo di +10 su una qualsiasi prova di Conoscenze. Se il personaggio non ha alcun grado in quella particolare abilità di Conoscenze, può effettuare la prova senza addestramento.

MAESTRO DELLE ARMI ESOTICHE

La spada non fa il guerriero. Questo è il motto del maestro delle armi esotiche, che studia le armi più insolite e bizzarre del suo mondo. Il maestro delle armi esotiche non trova affatto difficoltoso usare le shuriken, il siamgham, il mazzafrusto doppio e la balestra a mano. Nelle sue abili mani, queste armi poco comuni divengono strumenti di distruzione.

Tutti i personaggi di qualsiasi razza o background possono diventare maestri delle armi esotiche; gli unici requisiti sono esercizio e perseveranza. Tuttavia, la maggior parte di essi è composta da umani, dato che sono più aperti alle altre culture e quindi colgono spesso l'opportunità di usare un'arma esotica.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro delle armi esotiche, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (tre a scelta).

Speciale: Capacità di ira barbarica.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un maestro delle armi esotiche (le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int) e Professione (qualsiasi) (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle armi esotiche.

TABELLA 5-

Livello di classe
1°
2°
3°
4°
5°

Competenze: Strumenti delle armi, Intelligenza, Resistenza nell'attacco.

Competenze di classe: Intelligenza, Resistenza nell'attacco, Strumenti delle armi, Intelligenza, Resistenza nell'attacco.

Competenze di classe: Intelligenza, Resistenza nell'attacco, Strumenti delle armi, Intelligenza, Resistenza nell'attacco.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.

Armi da maestro delle armi esotiche: Spada, mazzafrusto doppio, balestra a mano, siamgham, shuriken.



TABELLA 5-13: MAESTRO DELLE ARMI ESOTICHE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Competenza parziale nelle armi esotiche +2
2°	+2	+3	+0	+0	Competenza parziale nelle armi esotiche +3
3°	+3	+3	+1	+1	Competenza completa nelle armi esotiche, armi da lancio improvvisate
4°	+4	+4	+1	+1	Arma esotica focalizzata, armi da mischia improvvisate
5°	+5	+4	+1	+1	Specializzazione nelle armi esotiche, armi improvvisate superiori

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle armi esotiche non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Competenza parziale nelle armi esotiche: Al 1° livello, il maestro delle armi esotiche può utilizzare qualsiasi arma esotica nell'uso della quale non sia competente con una penalità di -2 anziché di -4 ai tiri per colpire. Questa penalità viene ridotta a -1 al 2° livello.

Competenza completa nelle armi esotiche: Al 3° livello, il maestro delle armi esotiche diviene competente nell'uso di tutte le armi esotiche.

Armi da lancio improvvisate: Al 3° livello, il maestro delle armi esotiche può usare gli arnesi da artigiano per confezionare un'arma da lancio utilizzabile partendo da un qualsiasi oggetto (una pietra, un ramo, un'arma da mischia, o simili) che sia in grado di sollevare. Questo processo richiede almeno 1 ora, o anche più se le condizioni sono sfavorevoli. L'incremento di gittata di un'arma così improvvisata è di 3 metri. Infligge 1d6 danni (x2 con un colpo critico), e la portata della sua minaccia è 20. Il maestro delle armi esotiche è automaticamente competente nell'uso della sua arma da lancio improvvisata; chiunque altro desideri utilizzarla deve utilizzare un talento Competenza nelle Armi Esotiche per evitare la penalità di -4. La maggior parte degli oggetti infligge danni contundenti; gli oggetti affilati, invece, infliggono danni perforanti.

Arma esotica focalizzata: Al 4° livello, il maestro delle armi esotiche ottiene un bonus di +1 ai suoi tiri per colpire quando usa una qualsiasi arma esotica. Questo bonus non si somma a

quello fornito dal talento Arma Focalizzata.

Armi da mischia improvvisate: Sempre al 4° livello, il maestro delle armi esotiche può usare gli arnesi da artigiano per confezionare un'arma da mischia utilizzabile partendo da un qualsiasi oggetto (una pietra, un ramo, un'arma da tiro, o simili) che sia in grado di sollevare. Questo processo richiede almeno 1 ora, o anche più se le condizioni sono sfavorevoli. L'arma da mischia così improvvisata infligge 1d6 danni (x2 con un colpo critico), e la portata della sua minaccia è 20. Il maestro delle armi esotiche è automaticamente competente nell'uso di quest'arma da mischia; chiunque altro desideri utilizzarla deve utilizzare un talento Competenza nelle Armi Esotiche per evitare la penalità di -4. La maggior parte degli oggetti infligge danni contundenti; gli oggetti affilati, invece, infliggono danni perforanti. Gli oggetti particolarmente lunghi (come le scale a pioli) hanno una portata in funzione della loro lunghezza, e gli oggetti dotati di molte sporgenze (come le sedie) conferiscono al maestro delle armi esotiche un bonus di +2 ai tentativi di disarmare.

Specializzazione nelle armi esotiche: Al 5° livello, il maestro delle armi esotiche ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni quando usa una qualsiasi arma esotica (per le armi a distanza questo bonus ai danni si applica solo se il bersaglio si trova entro 9 metri). Questo modificatore non si somma a quello fornito dal talento Specializzazione in un'Arma.

Armi improvvisate superiori: Al 5° livello, il maestro delle armi esotiche



tiche può costruire un'arma da lancio o da mischia improvvisata che infligga 2d6 danni. Per il resto, questa capacità funziona come armi da lancio improvvisate o armi da mischia improvvisate, a seconda del tipo d'arma desiderata.

MAESTRO DELLE MELME

Tra le cavità e le crepe dei dungeon si insinua una sostanza fetida e monocromatica, che gli avventurieri vorrebbero fosse altrove. Non appena riescono ad aggirare la muffa gialla, ecco che i personaggi si imbattono nella fanghiglia verde che gocciola dal soffitto. Quasi sempre, tali abominazioni si manifestano da sé, ma talvolta è possibile che vengano collocate di proposito dalla mano esperta di un maestro delle melme.

Il maestro delle melme non è una classe per gli individui sani di mente. Richiede che si instauri una relazione privilegiata con entità che non sono capaci di stabilire alcuna relazione. A differenza delle creature addomesticate da un signore degli animali, quelle del maestro delle melme non hanno alcunché da dire. Nessuno è riuscito finora a sviluppare un incantesimo *parlare con le melme*, e, qualora vi fosse anche riuscito, le melme non hanno ancora dato alcuna risposta. Poiché tutto si può dire del maestro delle melme tranne che sia sicuro di sé, la maggior parte di essi ha pochi amici senzienti e ancora meno ospiti che li vanno a trovare. Pertanto, hanno una certa tendenza a borbottare e a parlare fra sé e sé.

I personaggi di una qualsiasi classe di incantatori possono diventare maestri delle melme, anche se tale classe tende ad attrarre a sé druidi, maghi e bardi alquanto stravaganti; questi ultimi, in genere, finiscono con l'intraprendere un'altra strada prima che sia troppo tardi. Gli assassini, già per loro conto maestri dei veleni, trovano che i privilegi concessi da questa classe di prestigio siano estremamente compatibili con il loro campo di azione. I chierici, al contrario, dovrebbero anche tenere in conto l'opinione dei loro seguaci prima di intraprendere questa strada. I seguaci di un chierico di Vecna potrebbero apprezzare un personaggio che diventasse un maestro delle melme, mentre quelli di un chierico di Pelor potrebbero cercare una nuova guida spirituale. Da un punto di vista delle razze, i mezzorchi e gli gnomi sono molto più adatti a questa classe rispetto agli elfi e ai mezzelfi, che per lo più si considerano ben al di sopra di questa classe di prestigio, anche nella sua forma più rudimentale. I drow, è ovvio, fanno eccezione a tale regola, poiché si dice che siano stati loro stessi a creare per

primi questa classe di prestigio. Per certo, il primo maestro delle melme fu un elfo scuro, ma una persona saggia farebbe meglio a non chiedersi come questo tipo di magia sia potuto emergere dalle profondità sotterranee.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro delle melme, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Alchimia 4 gradi, Nuotare 4 gradi.

Talenti: Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani divini di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un maestro delle melme (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (qualsiasi) (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Nuotare (For), Professione (qualsiasi) (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle melme.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle melme non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Al 2° livello e per ogni due livelli ottenuti in seguito, il maestro delle melme acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (*forme selvatiche* aggiuntive, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un maestro delle melme, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di maestro delle melme per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Tocco melmoso minore (Sop): Al 1° livello, le mani del maestro delle melme possono discernere un peculiare

TABELLA 5-14: MAESTRO DELLE MELME

Livello di classe	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà		
1°	+0	+2	+0	+0	Tocco melmoso minore 1	
2°	+1	+3	+0	+0	Penalità di -1 al Carisma, <i>globo melmoso</i> 1 volta al giorno, faccia scivolosa	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+1	Tocco melmoso minore 2	
4°	+3	+4	+1	+1	Penalità di -2 al Carisma, <i>globo melmoso</i> 2 volte al giorno, malleabilità	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+1	Tocco melmoso maggiore 1	
6°	+4	+5	+2	+2	Penalità di -3 al Carisma, <i>globo melmoso</i> 3 volte al giorno, anatomia indiscernibile	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+2	+2	Tocco melmoso maggiore 2	
8°	+6	+6	+2	+2	Penalità di -4 al Carisma, <i>globo melmoso</i> 4 volte al giorno, <i>onda di fanghiglia</i>	+1 livello della classe esistente
9°	+6	+6	+3	+3	Tocco melmoso maggiore 3	
10°	+7	+7	+3	+3	Penalità di -5 al Carisma, <i>globo melmoso</i> 5 volte al giorno, tutt'uno con le muffe	+1 livello della classe esistente

re tipo di m
nella tabella
attacco comp
in mischia c
scun tipo di
bella qui sot
melme pu
capacità a v
lo, può sceg
tocco melmo

Inoltre, i
delle melme
ne agli effet
particolare
melma, pers
forma di at
tocco melmo
tuati da un a
stro delle
Pertanto, un
delle melme
scelto il tocc
so della muff
ne è immune
muffe marro
che questa ca
conferisce a
stenza special
fetti analo
causati dire
dal tipo di m
prescelto dal
sonaggio, per
suddetto mae
le melme può
essere sogget
freddo debilit
cause, quale, a
do atmosferico

Opzioni di tocco

- Tipo
Muffa marrone
- Melma grigia
- Ameba paglierina
- Fungo fosforescente

Globo melmoso:
scagliare un glo
uno dei tocchi
con un increm
viene trattato a
personaggio p
round, effettua
per attaccare co
fliggono danni
cedente. Tutte
subiscono 1 dan
Si veda "Attacch
del *Manuale del*
utilizzata una vo

re tipo di melma. Si scelga un tipo di tocco melmoso nella tabella qui sotto. Il personaggio, come un'azione di attacco completo, può effettuare un attacco di contatto in mischia con gli stessi effetti per ciascun tipo di melma riportati nella tabella qui sotto. Il maestro delle melme può utilizzare questa capacità a volontà. Al 3° livello, può scegliere un altro tocco melmoso minore.

Inoltre, il maestro delle melme è immune agli effetti di quel particolare tipo di melma, persino sotto forma di attacchi di tocco melmoso effettuati da un altro maestro delle melme. Pertanto, un maestro delle melme che ha scelto il tocco melmoso della muffa marrone è immune a tutte le muffe marroni. Si noti che questa capacità non conferisce alcuna resistenza speciale contro effetti analoghi non causati direttamente dal tipo di muffa prescelto dal personaggio, perciò il suddetto maestro delle melme può ancora essere soggetto ai danni da freddo debilitanti inflitti da altre cause, quale, ad esempio, il freddo atmosferico.



maestro delle melme ottiene un altro utilizzo al giorno di questa capacità per ogni due livelli acquisiti come maestro delle melme oltre il 2°.

Faccia scivolosa (Sop): Al 2° livello, il maestro delle melme diventa in grado di manipolare i lineamenti del viso, ottenendo così un bonus di competenza pari al suo livello di maestro delle melme per tutte le prove di Camuffare.

Malleabilità (Sop): Al 4° livello, il maestro delle melme può comprimere il suo corpo fino a scivolare attraverso una crepa larga non più di 2,5 cm. Non può espandersi all'interno di un volume già occupato, quale, ad esempio, un'armatura completa indossata.

Tocco melmoso maggiore (Sop): Al 5°, 7° e al 9° livello, il maestro delle melme può scegliere un tipo di tocco melmoso superiore tra quelli riportati nella tabella seguente, o tra le opzioni di tocco melmoso inferiore riportate nella tabella precedente. Questa capacità è altrimenti uguale in tutto e per tutto al tocco melmoso inferiore (vedi sopra).

Opzioni di tocco melmoso minore

Tipo	Danni/Effetti
Muffa marrone	1d6 + livello del maestro delle melme danni debilitanti da freddo alla carne
Melma grigia	1d6 + livello del maestro delle melme danni da acido alla carne, al metallo o al legno
Ameba paglierina	1d4 danni debilitanti e 1d4 + maestro delle livello del maestro delle melme danni da acido solo alla carne
Fungo fosforescente	L'area toccata emette una luminescenza violacea come se fosse influenzata dall'incantesimo luce fino a quando il fungo non viene strofinato via

Globo melmoso (Mag): Il maestro delle melme può scagliare un globo composto dello stesso materiale di uno dei tocchi melmosi ottenuto al livello precedente, con un incremento di gittata pari a 3 metri. Tale globo viene trattato alla stregua di un'arma deflagrante. Il personaggio può scagliare un globo melmoso per round, effettuando un attacco di contatto a distanza per attaccare con un'arma deflagrante. I colpi diretti infliggono danni da colpo diretto come nella tabella precedente. Tutte le creature presenti entro 1,5 metri subiscono 1 danno da spargimento, come appropriato. Si veda "Attacchi con armi deflagranti" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*. Questa capacità può essere utilizzata una volta al giorno al 2° livello. Dopodiché, il

Opzioni di tocco melmoso maggiore

Tipo	Danni/Effetti
Protoplasma nero	2d6 + livello del maestro delle melme danni da acido alla carne, al metallo o al legno
Cubo gelatinoso	Tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o paralisi per un numero di round pari a 1d6 + livello del maestro delle melme
Fanghiglia verde	1d6 danni temporanei alla Costituzione più 1d6 + livello del maestro delle melme danni da acido alla carne, al metallo o al legno
Muffa gialla	2d4 danni temporanei alla Costituzione alla carne (CD 15, Tempra dimezza)

Anatomia indiscernibile (Sop): Al 6° livello, diventa difficile distinguere l'anatomia del maestro delle melme. Tutti i colpi critici e gli attacchi furtivi contro il personaggio vanno considerati come se stesse indossando un'armatura dotata della capacità *fortificazione leggera*.

Onda di fanghiglia (Mag): All'8° livello, il maestro delle melme può utilizzare *onda di fanghiglia* (vedi Capitolo 6) una volta al giorno, come se tale incantesimo venisse lanciato da un druido di 13° livello.

Tutt'uno con la muffe: Al 10° livello, il maestro delle melme è diventato melmoso come le sue creature predilette. Il suo tipo diventa melma allo scopo di determinare quali effetti siano in grado di influenzarlo. Ottiene il talento Vista Cieca (basato sull'udito, si veda il Capitolo 2) e diventa immune agli attacchi sui

fianchi, agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti di morale), alla paralisi, al sonno, allo stordimento e ai veleni. Egli è altresì immune alla metamorfosi, ma conserva tutte le capacità di trasformazione che già possedeva.

OCCHIO DI GRUUMSH

Molte persone pensano di aver visto il peggio di un orco quando un barbaro di quella razza si inerpica in preda all'ira in cima ad un colle. Si sbagliano, e lo capiscono solo quando vedono un orco barbaro con un occhio solo che si inerpica in preda all'ira in cima ad un colle. Questa creatura potrebbe essere un occhio di Gruumsh, un orco talmente devoto della sua malvagia divinità da arrivare a sfigurarsi in nome di Gruumsh.

Nel corso di un'epica battaglia combattuta all'alba dei tempi, la divinità elfica Corellon Larethian strappò l'occhio sinistro di Gruumsh. Pieno di rabbia e odio, il dio degli orchi radunò dei seguaci leali che lo servissero a sua immagine. Coloro che rispondono a questa chiamata sono altresì noti come occhi di Gruumsh. Sacrificano il loro occhio destro anziché il sinistro, così che la loro vista menomata compensi quella della divinità. Per questo motivo, almeno simbolicamente, essi vedono ciò che Gruumsh non può vedere. Questi martiri viventi provengono spesso dalle fila degli orchi e dei mezzorchi più robusti al mondo.

L'occhio di Gruumsh è davvero una classe di prestigio, nel senso che tutti gli orchi rispettano chi la ottiene. Se un candidato si dimostra capace nell'uso della brutale doppia ascia orchesca e non segue un codice morale che gli impedisca di servire la sua divinità, rimane soltanto l'ultima prova: rinunciare al suo occhio destro durante una cerimonia speciale. Si tratta di un rituale violento e sanguinoso, del quale è meglio non rivelare i dettagli. Se il candidato emette un qualunque suono durante il procedimento, fallisce la prova. Non esistono conseguenze per il fallimento, se si esclude il fatto che non si potrà mai più diventare un occhio di Gruumsh (e che si è perso un occhio).

I barbari ottengono i risultati migliori se acquisiscono questa classe di prestigio, dato che l'ira barbarica viene incoraggiata come vero e proprio stile di lotta. Guerrieri, chierici, ranger e anche ladri possono rispondere a questa chiamata. Orchi e mezzorchi sono i candidati più propensi per questa classe, benché alcune tribù orchesche narrano sottovoce storie di barbari di altre razze divenuti occhi di Gruumsh. Naturalmente potrebbe trattarsi di leggende nate allo scopo di ispirare gli orchi più giovani a covare una giusta ira e invidia.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un occhio di Gruumsh, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Razza: Orco o mezzorco (un personaggio di altra razza cresciuto in mezzo agli orchi può acquisire questa classe di prestigio a discrezione del DM).

Allineamento: Caotico malvagio, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Arma Focalizzata (doppia ascia orchesca), Competenza nelle Armi Esotiche (doppia ascia orchesca).

Speciale: Il personaggio deve essere un seguace di Gruumsh e deve rinunciare al suo occhio destro durante un rituale speciale. Se ottiene di nuovo la vista da entrambi gli occhi, nessuna delle sue capacità speciali di occhio di Gruumsh funzionerà.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un occhio di Gruumsh (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des),

Intimidire (Car), Nuotare (For) e Saltare (For).

Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'occhio di Gruumsh.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli occhi di Gruumsh sono competenti nell'uso di armature leggere e medie, negli scudi e in tutte le armi semplici e da guerra.

Combattere alla cieca: Al 1° livello, l'occhio di Gruumsh ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus.

Seguire ciecamente gli ordini: Al 1° livello,

l'occhio di Gruumsh può conferire un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà a tutti gli occhi e mezzorchi non buoni con meno DV del suo livello di personaggio e che si trovino entro 9 metri da lui. Chiunque tra i beneficiari dell'effetto non segua volontariamente le indicazioni dell'occhio di Gruumsh perde immediatamente questo bonus. Utilizzare questa capacità è un'azione standard, e l'effetto dura 1 ora per livello dell'occhio di Gruumsh.

Ira barbarica: Sempre al 1° livello, l'occhio di Gruumsh ottiene la capacità d'ira barbarica come un barbaro di livello pari al totale dei suoi livelli di barbaro e di occhio di Gruumsh. Pertanto, un Bbr14/occhio di Gruumsh2 può usare l'ira barbarica 5 volte al giorno.

Rotare alla cieca (Str): Al 2° livello, l'occhio di



TABELLA

Livello di classe
1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°

Gruumsh punteggiata usa queste opportune volte che

Cicatrice di un occhio di Gruumsh +1 al 3° livello

Saliva spuntata che si tratta di una acida fallisce l'occhio di Gruumsh

possibilità ha effetto no dalla v. utilizzabili al 7° livello

Vista ottiene una capacità di p. descritta raggio di v.

Vista sh può vedere la sua morale di poi (che q. il persona.

Organizza Gruumsh

"Lo stile di venti più brava, muori

Benché gli occhi di Gruumsh provvedono a sume spesso la sua carriera rimane sempre una riscossa il vero chierico in guerra con. Dato che

TABELLA 5-15: OCCHIO DI GRUUMSH

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Combattere alla cieca, seguire ciecamente gli ordini, ira barbarica
2°	+2	+3	+0	+0	Roteare alla cieca
3°	+3	+3	+1	+1	Cicatrice rituale +1
4°	+4	+4	+1	+1	Saliva accecante 1 volta all'ora
5°	+5	+4	+1	+1	Vista cieca nel raggio di 1,5 m
6°	+6	+5	+2	+2	Cicatrice rituale +2
7°	+7	+5	+2	+2	Saliva accecante 2 volte all'ora
8°	+8	+6	+2	+2	Vista cieca nel raggio di 3 m
9°	+9	+6	+3	+3	Cicatrice rituale +3
10°	+10	+7	+3	+3	Vista di Gruumsh

Gruumsh ottiene un bonus aggiuntivo di +2 al suo punteggio di Forza mentre è in preda all'ira. Mentre usa questa capacità, il personaggio provoca attacchi di opportunità come se lanciaresse un incantesimo tutte le volte che intraprende una qualsiasi azione di attacco.

Cicatrice rituale: Sfigurando spesso la sua pelle, l'occhio di Gruumsh ottiene un bonus di armatura naturale +1 al 3° livello. Questo bonus aumenta di +1 per ogni tre livelli ottenuti in seguito.

Saliva accecante (Str): L'occhio di Gruumsh può sputare della saliva accecante verso qualsiasi avversario che si trovi entro 6 metri. Utilizzando un attacco di contatto a distanza (con una penalità di -4), sputa la sua saliva acida negli occhi del bersaglio. Un avversario che fallisca un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'occhio di Gruumsh + bonus di Costituzione dell'occhio di Gruumsh) rimane accecato finché non ha la possibilità di sciacquarsi gli occhi. Questo attacco non ha effetto su creature prive di occhi o che non dipendono dalla vista come organo sensoriale. Saliva accecante è utilizzabile una volta all'ora al 4° livello e due volte all'ora al 7° livello.

Vista cieca (Str): Al 5° livello, l'occhio di Gruumsh ottiene una vista cieca nel raggio di 1,5 metri. Questa capacità è per il resto identica alla visione basata sull'udito descritta nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*. Il suo raggio diventa di 3 metri all'8° livello.

Vista di Gruumsh: Al 10° livello, l'occhio di Gruumsh può vedere col suo occhio mancante il momento della sua morte. Questa prescienza gli concede un bonus al morale di +2 a tutti i tiri salvezza da quel momento in poi (che questa visione sia accurata o no, poco importa: il personaggio crede che sia vera).

Organizzazione: Gli occhi di Gruumsh

"Lo stile di vita del popolo di mio padre è semplice. Uccidi, diventi più bravo a uccidere, e uccidi ancora. Se rompi questa catena, muori".

— Krusk

Benché gli orchi riveriscano gli occhi di Gruumsh per la loro straordinaria lucidità di vedute, l'occhio di Gruumsh comune non è particolarmente adatto a provvedere alle necessità di un'intera tribù, pur se assume spesso il ruolo di capo di una tribù all'inizio della sua carriera. Pertanto, il suo consigliere spirituale rimane sempre un chierico di Gruumsh. Per scoraggiare una rischiosa confusione tra i seguaci su chi detenga il vero potere, sia l'occhio di Gruumsh che il chierico incoraggiano al ben che minimo pretesto la guerra contro le altre razze.

Dato che gli occhi di Gruumsh cercano di vendicare

l'insulto di Corellon Larethian al loro dio, molti sono talmente ossessionati dalla distruzione degli elfi da essere capaci di attaccare a vista qualsiasi comunità elfica. Ispirati dall'ira dei loro capi, anche gli altri orchi si lanciano spesso a testa bassa contro orde di elfi.

È difficile che più occhi di Gruumsh collaborino bene insieme, dato che solo di rado riescono a mettersi d'accordo sul modo migliore per servire la loro divinità. Ogni decina d'anni, però, vari occhi di Gruumsh si accordano su una cosa: una crociata! Dopo tutto, una guerra santa che coinvolga centinaia di tribù sotto la guida di qualche occhio di Gruumsh è un ottimo sistema per invogliare le nuove generazioni a servire la loro divinità. In queste occasioni, gli occhi di Gruumsh si incontrano e stabiliscono una tregua tra tutte le tribù in competizione, chiudendo tutti in contemporanea l'occhio sinistro e ignorando volontariamente, in questo modo, le loro diatribe personali. Dopo di che si lanciano verso la distruzione di qualche altra specie vivente.

RE DELLE TERRE SELVAGGE

Pochi sono così ardimentosi da scalare le cime più alte e attraversare i deserti più infuocati. Laddove la forza della natura raggiungono l'apice della loro furia, si potrà incontrare, sempre che si abbia abbastanza fegato per cercarlo, il re delle terre selvagge, indomato dalle sfide e irridente verso quelle che lo attendono.

Una volta scelta questa classe di prestigio, il personaggio deve indicare uno dei seguenti otto tipi di terreno: acquatico, cielo, collina, deserto, foresta, montagna, palude, pianura o sotterraneo. Gli altri tipi di terreno non sono abbastanza selvaggi da favorire questo tipo di esperienza al limite delle possibilità umane.

Chiunque abbia un qualche tipo di legame con la natura e un carattere forte può diventare un re delle terre selvagge. I ranger, i barbari e i druidi si trovano più a loro agio con uno stile di vita così impegnativo. In ogni caso, molti avventurieri nel corso delle loro peripezie hanno affrontato maghi delle nevi o stregoni dei deserti che hanno aumentato i loro poteri scegliendo questa classe di prestigio.

Un personaggio può adottare questa classe di prestigio anche più di una volta, ma ogni volta deve scegliere un differente tipo di terreno e ricominciare daccapo, al 1° livello. I livelli delle differenti classi di re delle terre selvagge non si sommano allo scopo di determinare i privilegi di classe legati al livello.

Dado Vita: d12.

TABELLA 5-16: RE DELLE TERRE SELVAGGE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Bonus alle abilità relative al terreno
2°	+2	+3	+0	+3	Contrastare elementi 5, movimento nel terreno
3°	+3	+3	+1	+3	Attaccare creature del terreno +1, mimetizzarsi nel terreno
4°	+4	+4	+1	+4	Talento bonus
5°	+5	+4	+1	+4	Attaccare creature del terreno +2, contrastare elementi 10
6°	+6	+5	+2	+5	Individuazione di animali o vegetali
7°	+7	+5	+2	+5	Adattamento, attaccare creature del terreno +3
8°	+8	+6	+2	+6	Talento bonus, contrastare elementi 15
9°	+9	+6	+3	+6	Attaccare creature del terreno +4
10°	+10	+7	+3	+7	Contrastare elementi 20, libertà di movimento

Requisiti

Per aspirare ad essere un re delle terre selvagge, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra: +4.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 8 gradi, Nascondersi 4 gradi, Orientamento 4 gradi, prerequisiti di abilità relativi ai terreni (vedi sotto) 4 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica, Seguire Tracce.

Speciale: Il personaggio deve scegliere un tipo di terreno (vedi sotto) e vivere nei pressi o entro quell'area.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un re delle terre selvagge (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.



Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del re delle terre selvagge.

Competenza nelle armi e nelle armature: I re delle terre selvagge sono competenti nell'uso di tutte le armature leggere e di tutte le armi semplici.

Bonus alle abilità relative al terreno (Str): Al 1° livello, un re delle terre selvagge ottiene un bonus cognitivo di +2 sia alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge sia alle prove effettuate con i prerequisiti di abilità relativi ai terreni quando si trova nel terreno prescelto.

Contrastare elementi (Str): Il re delle terre selvagge può assorbire alcuni danni causati dall'elemento associato al tipo di terreno prescelto (vedi sotto "Privilegi relativi al terreno") come se fosse influenzato da un effetto permanente di *contrastare elementi*. Al 2° livello, il personaggio assorbe i primi 5 danni causati da quell'elemento (gli elementi dei terreni corrispondono alle cinque forme di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco e sonoro). I danni assorbiti aumentano di +5 al 5°, all'8° e al 10° livello.

Movimento nel terreno (Str): Al 2° livello, se il terreno prescelto si trova sulla terraferma, il re delle terre selvagge può attraversarlo come se fosse in movimento via terra lungo una pianura. Un re delle acque o delle paludi nuota sulla superficie delle acque alla metà del suo movimento via terra.

Attaccare creature del terreno (Str): Il re delle terre selvagge ottiene un bonus di competenza ai tiri per colpire contro tutte le creature che possono essere incontrate nel clima/terreno prescelto dal personaggio (nel caso di un re dei cieli, questo significa tutte le normali creature volanti che vivono all'aperto). Contro una creatura il cui ambiente è dato da "Qualsiasi territorio" non si applica alcun bonus. Questo bonus è di +1 al 3° livello, e aumenta di +1 per ogni due livelli ottenuti come re delle terre selvagge oltre il 3°.

Mimetizzarsi nel terreno (Str): Al 3° livello, il re delle terre selvagge può usare le risorse naturali del suo terreno prescelto per nascondersi alla vista. Questa azione di round completo conferisce al personaggio un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Nascondersi effettuate nel suo terreno prescelto.

Talento bonus (Str): Al 4° e all'8° livello, un re delle terre selvagge può scegliere un talento bonus tra quelli elencati nel suo tipo di terreno (vedi sotto). Questi talenti sono in aggiunta a quelli che tutti i personaggi ottengono ogni tre livelli. Il personaggio deve anche soddisfare tutti i prerequisiti per questi talenti bonus.

Individuazione di animali o vegetali
il personaggio vegetali all'aperto
che abbia il personaggio
volte al giorno
Adattamento
sce come movimento fino
Libertà di movimento
le terre selvagge
un effetto di movimento
nutri. Questo movimento
giorno.

Privilegi di classe
Ciascuna delle terre selvagge
di terreno

Re delle terre selvagge
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
battere alla vista
(te), Incantamento

Re dei cieli
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
co in Volo, C

Re delle acque
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
Robustezza, I

Re dei deserti
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
battere in Sel

Re delle foreste
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
Movimento B

Re delle montagne
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
stezza, Sensi A

Re delle paludi
Tipo di terreno
Prerequisiti
Elemento
Talent
bon

Individuazione di animali o vegetali (Mag): Al 6° livello, il personaggio può utilizzare *individuazione di animali o vegetali* all'interno del terreno prescelto come un druido che abbia lo stesso livello di re delle terre selvagge del personaggio. Questa capacità può essere utilizzata tre volte al giorno.

Adattamento (Sop): Al 7° livello, il personaggio agisce come se stesse indossando una *collana dell'adattamento* fino a un totale di 30 minuti al giorno.

Libertà di movimento (Sop): Al 10° livello, il re delle terre selvagge può agire come se fosse influenzato da un effetto di *libertà di movimento* per una durata di 30 minuti. Questa capacità può essere utilizzata una volta al giorno.

Privilegi relativi al terreno

Ciascuna delle nove classi di prestigio derivanti dal re delle terre selvagge ha differenti privilegi relativi al tipo di terreno prescelto.

Re delle Acque

Tipo di terreno: Acquatico.

Prerequisito di abilità: Nuotare.

Elemento del terreno: Freddo.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Nuotare), Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (rete), Incantesimi Silenziosi, Sensi Acuti.

Re dei Cieli

Tipo di terreno: Cielo.

Prerequisito di abilità: Equilibrio.

Elemento del terreno: Eletticità.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Equilibrio), Attacco in Volo, Ghermire, Sensi Acuti, Virata.

Re delle Colline

Tipo di terreno: Collina.

Prerequisito di abilità: Scalare.

Elemento del terreno: Freddo.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Scalare), Correre, Robustezza, Sensi Acuti, Tiro Lontano.

Re dei Deserti

Tipo di terreno: Deserto.

Prerequisito di abilità: Osservare.

Elemento del terreno: Fuoco.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Osservare), Combattere in Sella, Correre, Robustezza, Tempra Possente.

Re delle Foreste

Tipo di terreno: Foresta.

Prerequisito di abilità: Scalare.

Elemento del terreno: Fuoco.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Scalare), Correre, Movimento Brachiale, Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato.

Re delle Montagne

Tipo di terreno: Montagna.

Prerequisito di abilità: Scalare.

Elemento del terreno: Freddo.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Scalare), Robustezza, Sensi Acuti, Tempra Possente, Seguire Tracce.

Re delle Paludi

Tipo di terreno: Palude.

Prerequisito di abilità: Nuotare.

Elemento del terreno: Acido.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Nuotare), Com-

battere alla Cieca, Robustezza, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Re delle Pianure

Tipo di terreno: Pianura.

Prerequisito di abilità: Muoversi Silenziosamente.

Elemento del terreno: Eletticità.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Muoversi Silenziosamente), Correre, Sensi Acuti, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Re dei Sotterranei

Tipo di terreno: Sotterraneo.

Prerequisito di abilità: Artista della Fuga.

Elemento del terreno: Sonoro.

Talenti bonus: Combattere alla Cieca, Robustezza, Scacciare Extra, Sensi Acuti, Tempra Possente.

RINNEGATO

Quando un druido volge le spalle alla natura, anche la natura volge a lui le spalle. Alcuni ex-druidi si adattano a questo cambiamento; altri cercano di ripristinare il legame. Pochi altri, tuttavia, accettano di buon grado la rottura di questo rapporto, e divengono forze di distruzione. Un esponente di questo gruppo ristretto si fa chiamare rinnegato, e l'erba non cresce più dove egli posa i piedi.

Un rinnegato ottiene la capacità di lanciare incantesimi privando la terra della sua linfa vitale. Distese prive di foreste segnalano sempre il suo tragitto tra le terre selvagge.

I rinnegati per lo più sono nomadi solitari, alla costante ricerca di terre verdeggianti da distruggere. Alcuni hanno uno sguardo bieco, altri arrecano distruzione tra risate isteriche. Quasi tutti, ad ogni modo, sono folli e privi di amici. La loro follia deriva dalla consapevolezza che alla fine la vincitrice è sempre la natura: per ottenere i loro incantesimi, i rinnegati devono andare in cerca delle foreste più rigogliose, anche se con l'unico scopo di distruggerle. Per questo motivo, anche se hanno ripudiato la natura, devono costantemente tornare ad essa.

Solo gli ex-druidi umani sembrano attratti dalla vocazione del rinnegato. Secondo le leggende, nel corso dei millenni anche alcuni elfi druidi si sarebbero dedicati alla distruzione, prospettiva agghiacciante se si pensa alla quantità di foreste che potrebbero distruggere durante le loro lunghe vite.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un rinnegato, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Qualsiasi non buono.

Speciale: Il personaggio deve essere un ex-druido che era capace di lanciare incantesimi druidici di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un rinnegato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Professione (erborista) (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo

4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del rinnegato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I rinnegati non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno: Ogniquale volta il rinnegato acquisisca un nuovo livello, il personaggio ottiene anche un numero di incantesimi al giorno secondo la Tabella 5-17. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un druido di quel livello. Deve selezionare i suoi incantesimi dall'elenco qui sotto. Il livello di incantatore del rinnegato è uguale al livello di rinnegato più il livello di druido del personaggio.

Il rinnegato ottiene l'accesso ai suoi incantesimi al giorno attraverso la *deforestazione* (vedi sotto). Se trascorrono più di 24 ore senza che possa deforestare una zona boscosa, il rinnegato non potrà lanciare incantesimi finché non vi sarà riuscito.

Il focus divino di base per tutti gli incantesimi lanciati da un rinnegato è un ramoscello essiccato di agrifoglio o di vischio. Tutte le componenti materiali per gli incantesimi di un rinnegato devono essere morti da almeno un giorno prima di essere utilizzabili.

Deforestazione (Mag): A partire dal 1° livello, il rinne-



gato una volta al giorno può, come azione di round completo, uccidere tutta la vita vegetale non senziente entro un raggio di 15 metri per livello di rinnegato. Se questa capacità avesse effetto su un vegetale sotto il controllo di qualcun altro (come la *quercia viva* di un druido o l'albero di una driade), quest'ultimo potrebbe effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello del rinnegato + bonus di Saggezza del rinnegato) per mantenere in vita il vegetale. La fotosintesi e la crescita delle radici e tutte le altre funzioni di nutrimento delle piante colpite cessano all'istante. Come i fiori raccolti, i vegetali continuano a sembrare vivi per diverse ore, ma nel giro di un giorno scuriscono e avvizziscono.

Nulla, escluse le piante salvate da qualcuno che le controlla, può crescere in un'area deforestata, finché non si lanci un incantesimo *santificare* su di essa e non la si riseminì.

Deforestazione consente al rinnegato di lanciare i suoi incantesimi quotidiani. Questa capacità funziona in qualsiasi terreno, ma deforestare un deserto sabbioso, un iceberg o un altro ambiente dotato di scarsa vegetazione non basta a consentire il lancio di incantesimi.

Mani brucianti (Sop): Questa capacità, acquisita al 2° livello, funziona come l'incantesimo *mani brucianti*, tranne per il fatto che il rinnegato può usarla tutte le volte che vuole, attiva-

dola o disattivandola come azione equivalente al movimento, e che infligge 1d4 danni da fuoco ogni round.

Sostentamento (Str): Al 2° livello, il rinnegato ha più bisogno di cibo o acqua per sopravvivere.

Forma selvatica non morta (Mag): Al 3° livello, il rinnegato ottiene una versione particolare della capacità *forma selvatica*. *Forma selvatica non morta* funziona

TABELLA 5-17: RINNEGATO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno				
						0	1°	2°	3°	4°
1°	+0	+2	+0	+2	Deforestazione	2	1	0	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Mani brucianti, sostentamento	2	2	1	0	-
3°	+2	+3	+1	+3	Forma selvatica non morta 1 volta al giorno	3	2	2	0	-
4°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica non morta 2 volte al giorno, parlare con gli animali morti	3	3	2	1	0
5°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica non morta (Grande), tocco contagioso 1 volta al giorno	4	3	3	2	0
6°	+4	+5	+2	+5	Animare animali morti, forma selvatica non morta 3 volte al giorno	4	4	3	3	1
7°	+5	+5	+2	+5	Forma selvatica non morta (incorporea), tocco contagioso 2 volte al giorno	5	4	4	3	2
8°	+6	+6	+2	+6	Forma selvatica non morta 4 volte al giorno, rompere il legame	5	5	4	4	2
9°	+6	+6	+3	+6	Forma selvatica non morta (Enorme), tocco contagioso 3 volte al giorno	6	5	5	4	3
10°	+7	+7	+3	+7	Forma selvatica non morta 5 volte al giorno, pestilenza	6	6	5	5	3

esattamente come *forma selvatica*, tranne per il fatto che le forme disponibili sono quelle di creature non morte (in particolare gli scheletri) che un tempo erano animali di quel tipo. Un animale scheletrico possiede le statistiche di uno scheletro della taglia appropriata all'animale in questione (vedi la descrizione degli scheletri nel *Manuale dei Mostri*).

Il rinnegato può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno per ogni due livelli di rinnegato che acquisisce. Inoltre, al 5° livello ottiene la capacità di assumere la forma di un animale scheletrico di taglia Grande, al 7° livello di un animale scheletrico incorporeo (vedi "Forma incorporea" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*), e al 9° livello di un animale scheletrico di taglia Enorme.

Parlare con gli animali morti (Mag): Al 4° livello, il rinnegato può conversare con gli animali morti. Questa capacità funziona come un incantesimo *parlare con gli animali* lanciato da un chierico di livello pari al totale dei livelli di druido e di rinnegato del personaggio, tranne per il fatto che ha effetto solo sui cadaveri di creature animali. La si può usare una volta al giorno.

Tocco contagioso (Sop): Al 5° livello, il rinnegato può produrre una volta al giorno un effetto simile a quello dell'incantesimo *tocco contagioso*. Può usare questa capacità una volta in più al giorno per ogni due livelli di rinnegato che acquisisce.

Animare animali morti (Mag): Questa capacità, acquisita al 6° livello, funziona come l'incantesimo *animare morti*, tranne per il fatto che agisce solo sui cadaveri di creature animali e non richiede componenti materiali. La si può usare una volta al giorno.

Rompere il legame (Mag): All'8° livello, una volta al giorno il rinnegato può rompere temporaneamente il legame tra un animale o una bestia magica (come un compagno animale, un famiglio o una cavalcatura) e il suo padrone. La creatura bersaglio deve trovarsi entro 12 metri sia dal suo padrone sia dal rinnegato. Se il padrone fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del rinnegato + modificatore di Sagesza del rinnegato), il legame viene interrotto come se il servitore fosse morto, ma ciò non provoca la perdita di esperienza come nel caso di un famiglio. Le creature di indole aggressiva attaccano i loro padroni, ma per il resto non ci sono altri effetti. Il legame viene ripristinato dopo 5 round per livello del rinnegato, e tutti i benefici vengono ripristinati. In alternativa, il padrone può riguadagnare il servitore attraverso i normali metodi di acquisizione.

Pestilenza (Sop): Al 10° livello, il rinnegato può diffondere una pestilenza su una vasta area. Questa capacità funziona esattamente come la capacità *tocco contagioso*, tranne per il fatto che non sono richiesti tiri per colpire e che ha effetto su tutti i bersagli indicati dal rinnegato entro un raggio di 6 metri. Pestilenza può essere utilizzata una volta al giorno e conta come un uso quotidiano della capacità *tocco contagioso*.

Lista di incantesimi del rinnegato

I rinnegati scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista:

Livello 0- individuazione del magico, individuazione del veleno, infliggi ferite minori, lampo, lettura del magico, seme dell'oscurità*, suono fantasma.

1° Livello-anatema, contrastare elementi, decomposizione*, devastazione, individuazione dei non morti, infliggi ferite leggere, invisibilità agli animali, maledire l'acqua, mani brucianti, raggio di indebolimento.

2° Livello-deformare legno, gelare il metallo, infliggi ferite moderate, miasma*, oscurità, produrre fiamma, resistere agli

elementi, rintocco di morte, riscaldare il metallo, sfera infuocata, tocco gelido, trappola di fuoco.

3° Livello-contagio, dissacrare, dissolvi magie, infliggi ferite gravi, nube maleodorante, oscurità profonda, protezione dagli elementi, rimpicciolire vegetali, tocco del vampiro, veleno.

4° Livello-animare morti, bacio della morte*, colpo infuocato, guscio anti-vegetali, inaridire*, infliggi ferite critiche, interdizione alla morte, languore*, muro di fuoco, profanare, respingere parassiti, stretta corrosiva, trasmutare fango in roccia, trasmutare roccia in fango.

5° Livello-cerchio di morte, creare non morti, dissolvere superiore, guscio anti-vita, nebbia acida, proibizione, protezione da tutti gli elementi*, respingere legno, tempesta di fuoco, tocco contagioso*.

6° Livello-antipatia, controllare non morti, dito della morte, epidemia*, invulnerabilità agli elementi*, orrido avvizzimento, previsione, terremoto.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo manuale.

SEGUGIO

Un capo dei banditi saccheggia le carovane lungo la strada. Un ogre depreda le fattorie ai confini settentrionali. Uno stregone ha rapito il figlio del borgomastro e lo tiene nascosto da qualche parte in una palude. E purtroppo non sembra che i soldati del re siano in grado di contrastare questa tendenza. I cittadini terrorizzati hanno solo una possibilità, e non tra le meno costose: affidarsi ad un segugio.

Il segugio insegue i malfattori e li consegna ai debiti organi di giustizia. I segugi di basso livello fanno affidamento sulla loro accortezza e sull'addestramento che hanno ricevuto per dare la caccia ai loro obiettivi. Acquisendo esperienza, la loro determinazione quasi ossessiva fornisce loro capacità soprannaturali che li rendono pressoché inarrestabili.

I segugi lavorano per lo più per (grosse quantità di) denaro, ma alcuni accettano un lavoro per senso di giustizia, vendetta o puro divertimento. Quando un segugio accetta una missione, stabilisce il suo bersaglio e non abbandona il caso se non alla fine, ovvero con la cattura del lestofante o con la morte del medesimo (o del segugio).

Sebbene alcuni segugi lascino dei biglietti da visita o anche dei marchi sui loro bersagli, per lo più, se possono, non uccidono i loro obiettivi. Preferiscono invece stordirli e consegnarli alla giustizia. Per i segugi di allineamento buono, quest'abitudine soddisfa pienamente la fiducia nella giustizia. Ai segugi neutrali e malvagi assicura invece la possibilità di ottenere altri guadagni riacciuffando i bersagli che evadono dalle carceri.

I ranger e i barbari sono i migliori segugi, ma anche ladri, bardi, druidi e guerrieri se la cavano bene in questi panni. Capita anche che un paladino intraprenda questa strada, ma mai per il denaro. I segugi sono per lo più umani, anche se elfi e mezzelfi a volte gradiscono tale stile di vita. Tra gli umanoidi, gnoll, hobgoblin e bugbear sono ottimi segugi.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un segugio, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 4 gradi, Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi.

Talenti: Correre, Seguire Tracce.

al giorno	4°	5°	6°
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
0	-	-	-
0	-	-	-
1	0	-	-
2	0	-	-
2	1	0	-
3	2	1	-
3	2	2	-

Abilità di classe

Le abilità di classe di un segugio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Diplomazia (Car), Falsificare (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del segugio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I segugii sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, di tutti i tipi di armature e degli scudi.

Determinazione (Str): Al 1° livello, il personaggio ottiene un bonus cognitivo pari al suo livello di segugio alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare e Raccogliere Informazioni effettuate per determinare l'ambiente in cui vive il suo bersaglio (vedi sotto).

Bersaglio (Str): Al 1° livello, il personaggio può indicare come bersaglio un avversario umanoide. Per fare ciò, il segugio deve concentrarsi per 10 minuti su un avversario presente e visibile, oppure sull'immagine o descrizione di uno che non sia presente. Qualsiasi interruzione provoca il fallimento del tentativo e costringe il segugio a ricominciare l'intero processo. Completato questo studio, quell'obiettivo diviene un bersaglio, e il segugio riceve una serie di vantaggi contro di lui (vedi sotto). Un segugio può inseguire un bersaglio alla volta per ogni due livelli di segugio (arrotondati per



eccesso), ma solo se tutti quelli si trovano entro 9 metri l'uno dall'altro per la durata dell'inseguimento. Ad esempio, un segugio di 6° livello potrebbe indicare come bersagli tre bugbear appartenenti ad un gruppo, ma non un bugbear e un troll che siano ai due confini opposti di un regno. Se un segugio seleziona un nuovo bersaglio prima di catturarne uno precedente, quest'ultimo non conta più come bersaglio e il segugio perde una quantità di PE pari alla cifra che avrebbe acquisito se avesse sconfitto quella creatura. Il segugio può stabilire un bersaglio alla settimana.

Nessuna penalità ai danni debilitanti (Str): Sempre al 1° livello, il segugio può utilizzare un'arma in mischia per infliggere danni debilitanti al posto di quelli normali senza subire l'usuale penalità di -4 ai tiri per colpire.

Vivo o morto (Str): Al 2° livello, il segugio impara a colpire per infliggere danni debilitanti nel preciso istante in cui un bersaglio normalmente morirebbe. Subito dopo aver colpito un bersaglio con un colpo che lo porterebbe da punti ferita positivi a negativi, il segugio può convertire il danno normale inflitto in danno debilitante prima che si verifichino gli effetti del colpo. Il segugio non può utilizzare questa capacità mentre è in preda all'ira barbarica o dopo che sia trascorso 1 round dal colpo.

Seguire tracce veloci: Al 2° livello, il segugio non subisce più una penalità di -5 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando segue le tracce mentre si muove a velocità normale.

In attesa (Str): Sempre al 2° livello, il segugio può come azione gratuita, indicare una particolare azione equivalente al movimento, standard o di round completo che un bersaglio colto alla sprovvista potrebbe eseguire. Se effettivamente il bersaglio dovesse compiere quell'azione nell'arco di 10 minuti da quell'istante, il segugio potrebbe compiere un attacco di opportunità contro di lui, servendosi di un'arma sguainata (che sia da mischia o a distanza). Questo tentativo conta come attacco di opportunità del segugio per quel round.

Reggere il passo (Str): Al 3° livello, un segugio che segua le tracce di un bersaglio può incrementare la propria velocità di un massimo di +1,5 metri per livello di segugio, fino ad un massimo equivalente alla velocità del bersaglio.

Infaticabile (Str): Quando il segugio raggiunge il 3° livello, ottiene una riduzione del danno 5/- contro i danni debilitanti dovuti a una marcia a tappe forzata mentre insegue un bersaglio.

Danni debilitanti migliorati (Str): Al 4° livello, il segugio usa il suo bonus di Intelligenza ai tiri per i danni effettuati per quegli attacchi che infliggono danni debilitanti.

Veloce come il vento (Sop): Al 4° livello, il segugio ignora le penalità di armatura alle sue prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Inoltre, non subisce più la penalità di -5 a queste prove mentre si muove ad una velocità dimezzata o normale.

Seguire tracce invisibili (Sop): Al 5° livello, il segugio può seguire le tracce di una creatura che si muoveva sotto gli effetti di un *passare senza tracce* o simile, subendo una penalità di circostanza di -10 alle sue prove di Conoscenza delle Terre Selvagge.

Frantumare (Sop): Al 5° livello, il segugio può frantumare un oggetto che si trovi tra lui e il suo bersaglio che si trovi entro 30 metri. Questa capacità funziona come un incantesimo *frantumare* lanciato

TABELLA

Livello di classe
1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°

uno stre
persona

Ignor
tiene res
lo di se,
Questa l
incantes

Localiz
gio può
cantesin
che abbi

Frattu
servirsi d
re porzio
porte e m
so peso c
costruzio

Veder
ta al 7° li
simo vede
i bersagli

Resist
gugio ott
danni del

Ignora
gugio ott
suo livello
di forza, in

Scopri
produrre
mo scopri
stesso live
cità è utili

Organiz

"Gli occhi...
sta. Non au
to ucciderm
- Tord

L'organizz
cerca di pe
qualsiasi a
guono sola
caccia a ch
servigi. I c
cose, ma sc
zazione co
qualcuno.

Si entra
membri st
che incont
soconti i ca
viene segu

TABELLA 5-18: SEGUGIO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Determinazione, bersaglio, nessuna penalità ai danni debilitanti
2°	+2	+0	+3	+0	Vivo o morto, seguire tracce veloce, in attesa
3°	+3	+1	+3	+1	Reggere il passo, infaticabile
4°	+4	+1	+4	+1	Danni debilitanti migliorati, veloce come il vento
5°	+5	+1	+4	+1	Frantumare, seguire tracce invisibili
6°	+6	+2	+5	+2	Ignorare scrutare, <i>localizza creatura</i>
7°	+7	+2	+5	+2	Fratturare, vedere invisibilità
8°	+8	+2	+6	+2	Resistenza ai danni debilitanti
9°	+9	+3	+6	+3	Ignorare barriere magiche
10°	+10	+3	+7	+3	<i>Scopri il percorso</i>

uno stregone che abbia lo stesso livello di segugio del personaggio.

Ignorare scrutare (Str): Al 6° livello, il segugio ottiene resistenza agli incantesimi pari a 10 + il suo livello di segugio contro gli incantesimi di divinazione. Questa RI si somma a qualunque altra che includa gli incantesimi di quella scuola.

Localizza creatura (Mag): Una volta al giorno, il segugio può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo *localizza creatura* lanciato da uno stregone che abbia lo stesso livello di segugio del personaggio.

Fratturare (Sop): Al 7° livello, il personaggio può servirsi della sua capacità di frantumare per distruggere porzioni di oggetti più grandi del normale, come porte e mura, a patto che queste sezioni abbiano lo stesso peso consentito da frantumare e a prescindere dalla costruzione.

Vedere invisibilità (Sop): Questa capacità, ottenuta al 7° livello, funziona esattamente come un incantesimo *vedere invisibilità*, tranne per il fatto che rivela solo i bersagli e che è costantemente attivo.

Resistenza ai danni debilitanti: All'8° livello, il segugio ottiene una riduzione del danno 20/+3 contro i danni debilitanti.

Ignorare barriere magiche (Str): Al 9° livello, il segugio ottiene resistenza agli incantesimi pari a 15 + il suo livello di segugio contro le barriere magiche (*muro di forza, intralciare, muro prismatico* e così via).

Scopri il percorso (Mag): Al 10° livello, il segugio può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo *scopri il percorso* lanciato da un druido che abbia lo stesso livello di segugio del personaggio. Questa capacità è utilizzabile tre volte al giorno.

Organizzazione: I Segugi

"Gli occhi... ho visto i suoi occhi prima che si lanciasse. E basta. Non aveva un corpo, finché non mi colpì. Se avesse voluto uccidermi, sarei stato indifeso come un neonato".

— Tordek, a proposito dell'incontro con un Segugio

L'organizzazione nota come i Segugi si dedica alla ricerca di persone e alla loro consegna alla giustizia (o a qualsiasi altro destino li attenda). Alcuni Segugi inseguono solamente i criminali; altri accettano di dare la caccia a chiunque, se il cliente può permettersi i loro servizi. I capi del gruppo non si preoccupano di queste cose, ma solo di mantenere la reputazione dell'organizzazione come unica chance per chi voglia rintracciare qualcuno.

Si entra a far parte dei Segugi solamente su invito. I membri stendono resoconti sui pedinatori più abili che incontrano nei loro viaggi, e a partire da questi resoconti i capi selezionano i candidati. Ogni candidato viene seguito di nascosto da un membro dell'organiz-

zazione per un certo periodo di tempo. Se il Segugio testimonia la sagacia e il talento naturale del candidato, i capi offrono a quest'ultimo la possibilità di entrare nel gruppo. Se un candidato si rende effettivamente conto che un Segugio lo sta pedinando, gli viene garantita quasi automaticamente questa possibilità.

Per venire accettato come membro, il candidato deve pedinare un Segugio ben più esperto. Il Segugio può rendere il compito ancora più difficile lasciando tracce false, ingannando gli abitanti indigeni con storie fittizie, o addirittura assoldando qualche brigante per tendere un'imboscata al candidato. Il Segugio non deve aiutare il candidato in questo compito, altrimenti la prova viene invalidata. Un candidato che riesca a trovare il suo bersaglio supera la prova e può unirsi all'organizzazione.

I Segugi sono liberi di assumere tutti gli incarichi che desiderano. Alcuni lavori provengono direttamente da clienti che contattano i singoli Segugi. Altri vengono assegnati indirettamente, dato che i membri scambiano notizie di bocca in bocca. I Segugi sono ferocemente competitivi, e se uno riesce laddove un altro ha fallito, lo si ritroverà a gongolare malizioso del successo. In effetti, spesso i Segugi si tengono informati a vicenda degli incarichi che hanno ricevuto, per sfidare i loro compagni a batterli in volata. I membri possono collaborare, ma per lo più lavorano in privato oppure con gente che non appartenga all'organizzazione, in modo da diffondere la loro fama personale. Per questo motivo, quando diversi Segugi si riuniscono in gruppo per dare la caccia ad un nemico inafferrabile, la notizia si diffonde in lungo e in largo.

Nonostante queste rivalità, quando un bersaglio deve essere catturato a tutti i costi, un Segugio può far circolare tra i membri la voce che c'è una taglia "libera". Ciò vuol dire che qualsiasi membro che acciuffi il bersaglio può reclamare la ricompensa. I membri che diffondono la notizia di una taglia "libera" non subiscono smacchi di alcun tipo, all'interno della loro organizzazione, in seguito a tali dichiarazioni.

I Segugi non gradiscono l'idea di devolvere i loro ricavi a qualcuno. Pertanto, l'organizzazione non richiede parte degli introiti dei membri. Non esistono gilde o roccaforti di Segugi, dato che nessun Segugio degno della sua fama si limiterebbe ad un'unica base per le sue operazioni.

Dato che molti bersagli dei Segugi sono umani, i ranger Segugi che abbiano preso gli umani come nemici prescelti sono avvantaggiati in questi incarichi. Per questo motivo, una buona percentuale dei membri non è umana, e solo raramente un contrasto di allineamenti impedisce il formarsi di pattuglie. In effetti, si dice che anche un Segugio elfo buono e un Segugio gnoll malvagio facciano regolarmente coppia, poiché



laddove non può infiltrarsi l'uno può l'altro. L'abisso che esiste tra i loro allineamenti non è tanto vasto da offuscare del tutto i loro obiettivi comuni.

SIGNORE DEGLI ANIMALI

Possedere una forma umanoide, per il signore degli animali, è solo il risultato del caso. Il suo spirito appartiene al branco di lupi selvaggi, alle mandrie di cavalli in corsa o ai banchi di pesci danzanti. La sua forma quasi priva di peli e dotata di due gambe gli impedisce di diventare tutt'uno con la sua vera specie, ma si tratta di un ostacolo superabile.

Ciascun signore degli animali instaura un legame con un gruppo di animali. Esistono signori degli animali acquatici, dei canidi, degli equini, dei felini, degli ofidi, dei primati, degli uccelli e degli ursidi. Gli animali del gruppo selezionato accettano il signore degli animali come un fratello e capo. Gli offrono il loro aiuto, e in cambio egli veglia su di loro.

Un signore degli animali può sentire la sua chiamata in modo diverso da un altro. Alcuni sono semplici

difensori della loro specie, e si accontentano di giocare la loro parte nel ciclo naturale di predatore e preda. Altri si servono dei loro doni per fare del bene, convinto che il compito degli esseri viventi sia di proteggere e migliorare il mondo in cui abitano. Altri ancora guidano i loro fratelli animali lungo il sentiero dell'individualismo o della vendetta.

Elfi e mezzelfi, data la loro vicinanza alla natura, sono le razze più inclini a lasciarsi alle spalle il fardello della loro forma umanoide. Gli halfling e gli gnomi vengono signori degli animali in circostanze rare, visto i saldi legami che intrattengono con le loro comunità e i mezzorchi hanno atteggiamenti predatori che contrastano fin troppo con questa classe di prestigio. Se bene ranger, druidi e barbari siano i più inclini ad adottare questa classe, alcuni incantatori arcani (in particolare i bardi) scelgono di divenire signori degli animali quando sono più avanti negli anni.

Un personaggio può selezionare questa classe di prestigio anche più di una volta, ma ogni volta deve scegliere un differente gruppo di animali e ricominciare daccapo, al 1° livello. I livelli di signore degli animali

TABELLA 5-19: SIGNORE DEGLI ANIMALI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+2	+2	+0	Legame animale, senso degli animali	0	-	-	-
2°	+1	+3	+3	+0	Conversare con gli animali, primo totem	1	-	-	-
3°	+2	+3	+3	+1	Forma selvatica inferiore	1	0	-	-
4°	+3	+4	+4	+1	Conversare con gli animali da lontano evoca animale (1 volta al giorno)	1	1	-	-
5°	+3	+4	+4	+1	Secondo totem, condividere forma inferiore	1	1	0	-
6°	+4	+5	+5	+2	Percezione degli animali evoca animale (2 volte al giorno)	1	1	1	-
7°	+5	+5	+5	+2	Forma selvatica inferiore (crudele)	2	1	1	-
8°	+6	+6	+6	+2	Terzo totem, evoca animale (crudele, 2 volte al giorno)	2	1	1	-
9°	+6	+6	+6	+3	Condividere forma superiore	2	2	1	-
10°	+7	+7	+7	+3	Forma selvatica inferiore (legendario)	2	2	2	-

acqui
li acqu
legi d
Ven
mali (c
cie di
quest
Sign
codrill
gante,
Sign
Sign
ro, cav
pesante
Sign
tigre.
Sign
gante, v
Sign
Sign
Sign
lare.
Dado

Requis

Per aspir
sonaggio

Alline

neutrale,

Abilit

Empatia.

priata in

mali acc

Nascond

dei felini

ofidi - Ar

Signore d

sidi - Inti

Talenti

indicato n

quatici - A

nidi - Mae

dei felini

primati - A

celli - Vol

Poderoso; s

Abilità c

Le abilità d

ratterstich

Animali (C

Selvagge (S

Animale (C

dersi (Des),

vare (Sag),

Scalare (For

Giocatore per

Punti abil

Privilegi

Le voci segu

prestigio del

Compete

gnori degli a

nell'uso di ar

Incantesim

un numero li



acquisiti con un nuovo gruppo non si sommano a quelli acquisiti con i vecchi gruppi per determinare i privilegi di classe.

Vengono di seguito presentati otto signori degli animali (il DM è libero di crearne altri). Ecco le varie specie di animali, elencate nel *Manuale dei Mostri*, cui questi signori degli animali sono associati.

Signore degli animali acquatici: balena (tutte), cocodrillo, cocodrillo gigante, focena, piovra, piovra gigante, seppia, seppia gigante, squalo (tutti).

Signore dei canidi: cane, cane da galoppo, lupo.

Signore degli equini: asino, cavallo da guerra leggero, cavallo da guerra pesante, cavallo leggero, cavallo pesante, mulo, pony, pony da guerra.

Signore dei felini: gatto, ghepardo, leone, leopardo, tigre.

Signore degli ofidi: strangolatore, strangolatore gigante, vipera (tutte).

Signore dei primati: babbuino, gorilla, scimmia.

Signore degli uccelli: aquila, corvo, falco, gufo.

Signore degli ursidi: orso bruno, orso nero, orso polare.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un signore degli animali, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 8 gradi, Empatia Animale 6 gradi, più 2 gradi nell'abilità appropriata indicata nella seguente lista: Signore degli animali acquatici - Nuotare; Signore dei canidi - Nascondersi; Signore degli equini - Saltare; Signore dei felini - Muoversi Silenziosamente; Signore degli ofidi - Artista della Fuga; Signore dei primati - Scalare; Signore degli uccelli - Orientamento; Signore degli ursidi - Intimidire.

Talenti: Controllare Animali e il talento appropriato indicato nella seguente lista: Signore degli animali acquatici - Abilità Focalizzata (Nuotare); Signore dei canidi - Maestria; Signore degli equini - Correre; Signore dei felini - Arma Preferita (una qualsiasi); Signore dei primati - Abilità Focalizzata (Scalare); Signore degli uccelli - Volare Migliorato; Signore degli ursidi - Attacco Poderoso; Signore degli ofidi - Resistere ai Veleni.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un signore degli animali (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore degli animali.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori degli animali non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi: Un signore degli animali può lanciare un numero limitato di incantesimi divini. I suoi incan-

tesimi si basano sulla Saggezza, quindi lanciare qualunque incantesimo richiede un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo. La CD per un tiro salvezza contro uno di questi incantesimi è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del signore degli animali. Quando la tabella indica che il signore degli animali ottiene 0 incantesimi di un certo livello (come 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello) egli ottiene solo gli incantesimi bonus che il suo punteggio di Saggezza gli concede. Un signore degli animali prepara e lancia gli incantesimi esattamente come un druido, ma deve selezionarli dall'elenco di incantesimi qui sotto.

Legame animale: A partire dal 1° livello, il signore degli animali sviluppa un legame con gli animali del gruppo che ha selezionato (vedi sopra). Ad esempio, il signore degli ursidi si lega ad orso bruno, orso nero e orso polare, mentre il signore dei primati a babbuino, gorilla e scimmia. Il legame del signore degli animali acquatici include balene, focene e altri animali acquatici, oltre ai pesci. Grazie a questo legame, tutti gli animali delle specie indicati hanno automaticamente un'attitudine amichevole nei confronti del signore degli animali.

Il legame animale consente anche al signore degli animali di possedere uno o più compagni animali selezionati dal suo gruppo di animali. Questo aspetto del legame animale è una capacità magica che funziona come l'incantesimo *amicizia con gli animali* dei druidi, tranne per il fatto che il signore degli animali può acquisire compagni solo dal suo gruppo di animali, e che i Dadi Vita massimi dei compagni animali sono pari al doppio del suo livello di signore degli animali. Il personaggio può addestrare questi compagni animali esattamente come fa un druido (vedi Capitolo 4 per i dettagli).

Senso degli animali (Sop): Al 1° livello, un signore degli animali può sentire la presenza di ogni animale del suo gruppo entro un raggio pari al quadrato del suo livello moltiplicato per 1,6 km. Ad esempio, un signore degli ursidi di 6° livello può sentire la presenza di orsi bruni, orsi neri e orsi polari entro 57,6 km (6 x 6 x 1,6 = 57,6). Questa capacità non consente al personaggio di comunicare con gli animali di cui sente la presenza.

Conversare con gli animali (Str): Al 2° livello, un signore degli animali può conversare a volontà con qualsiasi animale del suo gruppo come se utilizzasse un *parlare con gli animali*. Le risposte delle creature sono ovviamente limitate dalla loro intelligenza e dalle loro percezioni.

Primo totem: Al 2° livello, il signore degli animali ottiene un beneficio connesso al suo gruppo di animali secondo l'elenco qui di seguito.

Forma selvatica inferiore (Mag): Al 3° livello, un signore degli animali può servirsi di *forma selvatica* per assumere le sembianze di qualsiasi tipo di animale naturale all'interno del gruppo selezionato. Questa capacità funziona come *forma selvatica* del druido, tranne per il fatto che il signore degli animali può utilizzarla tutte le volte che vuole. Al 7° livello, un signore degli animali può servirsi di questa capacità per assumere la forma crudele di un animale del gruppo selezionato, e al 10° livello può assumere la forma leggendaria di un animale del gruppo selezionato.

Conversare con gli animali da lontano (Mag): Al 4° livello, un signore degli animali può utilizzare la sua capacità di conversare con gli animali per stabilire un

di giocare
preda. Al-
e, convinti
proteggere e
cora guida-
dell'indivi-

natura, so-
e il fardello
li gnomi di-
ze rare, visti
o comunità,
ori che con-
prestigio. Seb-
ù inclini ad
rcani (in par-
ori degli ani-

classe di pre-
olta deve sce-
ricominciare
degli animali

simi al giorno

3° 4°

- -

- -

0 - -

1 - -

1 0 -

1 1 -

1 1 0

1 1 1

2 1 1

2 2 1

contatto telepatico con qualsiasi animale del suo gruppo di cui percepisca la presenza (vedi senso degli animali, sopra).

Evoca animale (Mag): Sempre al 4° livello, un signore degli animali può evocare 1d3 animali del suo gruppo una volta al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *evoca alleato naturale* appropriato, tranne per il fatto che la durata è di 1 round per livello del signore degli animali. Al 6° livello si può utilizzare questa capacità due volte al giorno, e all'8° livello si possono evocare 1d3 animali crudeli del proprio gruppo.

Condividere forma inferiore (Mag): A partire dal 5° livello, un signore degli animali può condividere qualunque forma animale stia utilizzando con un numero di individuo (volontari) pari al suo livello di signore degli animali. Questo effetto è identico a quello dell'incantesimo *metamorfosi*, tranne per il fatto che la sua durata è 1 ora per livello del signore degli animali.

Secondo totem: Al 5° livello, il signore degli animali ottiene un beneficio connesso al suo gruppo di animali secondo l'elenco qui di seguito.

Percezione degli animali (Mag): Al 6° livello, un signore degli animali può condividere le percezioni sensoriali di ogni animale del suo gruppo che si trovi entro il raggio della sua capacità senso degli animali.

Terzo totem: All'8° livello, il signore degli animali ottiene un beneficio connesso al suo gruppo di animali secondo l'elenco qui di seguito.

Condividere forma superiore (Mag): Al 9° livello, un signore degli animali può condividere la sua forma crudele con gli alleati. Per il resto, questa capacità è del tutto identica a *condividere forma inferiore*, descritta sopra.

Lista di incantesimi del signore degli animali

I signori degli animali scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista:

1° Livello- *allarme, calmare animali, comando animale*, cura ferite leggere, individuazione di animali o vegetali, mimetismo, parlare con gli animali, passare senza tracce, purificare cibo e bevande.*

2° Livello- *blocca animali, contrastare elementi, cura ferite moderate, esplosione di adrenalina*, favore della natura*, invisibilità agli animali, riduzione animale*, trance animale.*

3° Livello- *balla con la natura*, cura ferite gravi, neutralizza veleno, protezione dagli elementi, rimuovi malattia, ristorare inferiore.*

4° Livello- *comunione con la natura, crescita animale (solo animali del gruppo selezionato), cura ferite critiche, libertà di movimento, risveglio (solo animali del gruppo selezionato).*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo manuale.

Totem

Ciascun signore degli animali ottiene capacità speciali in base al tipo di animale selezionato e col crescere del suo livello.

Signore degli animali acquatici

Primo totem: Il signore degli animali acquatici ottiene la capacità straordinaria di respirare sott'acqua nella sua forma normale (non può tuttavia respirare aria mentre assume una forma capace di respirare solamente sott'acqua).

Secondo totem: Il signore degli animali acquatici

ottiene *Nuotare Migliorato* (vedi Capitolo 2) come talento bonus.

Terzo totem: Il signore degli animali acquatici ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Saggiezza.

Signore dei canidi

Primo totem: Il signore dei canidi ottiene *Olfatto Acuto* (vedi Capitolo 2) come talento bonus.

Secondo totem: Il signore dei canidi ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di *Conoscenza delle Terre Selvagge* effettuate per seguire tracce. Questo bonus si somma a tutti i modificatori derivanti da *Olfatto Acuto*.

Terzo totem: Il signore dei canidi ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Costituzione.

Signore degli equini

Primo totem: Il signore degli equini ottiene un bonus di +3 metri alla sua velocità.

Secondo totem: Il signore degli equini ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Costituzione.

Terzo totem: Il signore degli equini ottiene *Travolgere* come talento bonus.

Signore dei felini

Primo totem: Il signore dei felini ottiene *Abilità Focalizzata (Muoversi Silenziosamente)* come talento bonus.

Secondo totem: Una volta ogni ora, il signore dei felini ottiene la capacità straordinaria scatto per muoversi dieci volte più veloce del normale come azione di carica.

Terzo totem: Il signore dei felini ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Destrezza.

Signore degli ofidi

Primo totem: Il signore degli ofidi ottiene *Resistere ai Veleni* (vedi Capitolo 2) come talento bonus.

Secondo totem: Il signore degli ofidi ottiene la capacità straordinaria di produrre veleno una volta al giorno (tiro salvezza sulla *Tempra CD 10 + livello di classe; danno iniziale e secondario 2d6 temporanei alla Costituzione*). Può produrre solo una dose di veleno al giorno. Il signore degli ofidi è esperto nell'uso dei veleni e non corre mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applica il veleno su una lama.

Terzo totem: Il signore degli ofidi ottiene un bonus intrinseco di +2 al Carisma.

Signore dei primati

Primo totem: Il signore dei primati ottiene *Movimento Brachiale* come talento bonus.

Secondo totem: Il signore dei primati ottiene un bonus intrinseco di +2 all'Intelligenza.

Terzo totem: Il signore dei primati ottiene la capacità magica di spaventare ululando, gridando e battendosi il petto. La CD al tiro salvezza sulla *Volontà* contro questa capacità è 10 + il livello di classe del signore dei primati + il suo modificatore di Carisma. Per il resto, questo effetto è identico all'incantesimo *spaventare*.

Signore degli uccelli

Primo totem: Il signore degli uccelli ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Destrezza.

Secondo totem: Il signore degli uccelli ottiene un bonus di circostanza +8 alle prove di *Osservare* effettuate durante le ore diurne.

Terzo totem: Il signore degli uccelli ottiene *Critica*

Mig
Signo
Pr
un b
Se
Temp
Te
una r
riduz

Dire c
de è c
con u
deggi
è lasci
ricerc
dei m
stesso
I dr
adatti
i druid
rici di
scelto
possibi
hanno
ventare
l'inter
i semi,
I sign
sogno c
stodi sc
dalla so
gianti a
offrono
intrapre
giardini
alberi an
ti sono p
cui qual
fare mir
Dado

Requis
Per aspir
sonaggi
Alline
Abilit
Professic
Talent

TABELLA 5-

Livello c
di classe
1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°

Migliorato (artiglio) come talento bonus.

Signore degli ursidi

Primo totem: Il signore degli ursidi ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Forza.

Secondo totem: Il signore degli ursidi ottiene Tempra Possente come talento bonus.

Terzo totem: Il signore degli ursidi ottiene una riduzione del danno 2/-. Se possedeva già una riduzione del danno, le due non si sommano.

SIGNORE VERDEGGIANTE

Dire che il signore verdeggiente ha il pollice verde è come definire un drago rosso una creatura con una lieve affinità per il fuoco. Il signore verdeggiente è l'ultimo baluardo della foresta. Egli si è lasciato alle spalle la vocazione del druido alla ricerca di una conoscenza ancora più profonda dei misteri della natura, impegnando tutto se stesso nel mondo della vita vegetale.

I druidi elfi e mezzelfi sono i personaggi più adatti al ruolo del signore verdeggiente. Tuttavia, i druidi delle altre razze, i ranger, e talvolta i chierici di Ehlonna o Obad-Hai, hanno in passato scelto questa classe di prestigio. È quasi impossibile, per gli altri personaggi che non hanno legami altrettanto forti con la natura, diventare signori verdeggianti, poiché non hanno l'interesse né la conoscenza necessaria per distinguere i semi, gli arbusti e gli alberi.

I signori verdeggianti per lo più non hanno alcun bisogno degli agi offerti dalla civiltà; in genere, sono custodi solitari, il cui scorrere del tempo viene cadenzato dalla sola crescita dei loro boschetti. I signori verdeggianti avventurieri sono rari, ma i pochi che esistono offrono uno spettacolo meraviglioso alla vista. Spesso intraprendono un'avventura portandosi appresso i loro giardini e alcune creature vegetali, quali, ad esempio, alberi animati e treant. Di norma, i signori verdeggianti sono posati, di facile compagnia, fino al momento in cui qualcuno non accende una torcia e si avvicina con fare minaccioso alle creature vegetali.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un signore verdeggiente, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 8 gradi e Professione (erborista) 8 gradi.

Talenti: Controllare Vegetali e Sfidare Vegetali.

TABELLA 5-20: SIGNORE VERDEGGIANTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+0	+2	Creare infusi	+1 livello della classe esistente
2°	+2	+3	+0	+3	Esperto di infusi, sostegno del sole	+1 livello della classe esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Spontaneità	+1 livello della classe esistente
4°	+4	+4	+1	+4	Facilità vegetale	+1 livello della classe esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Guarigione Accelerata	+1 livello della classe esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Forma selvatica del treant	+1 livello della classe esistente
7°	+7	+5	+2	+5		+1 livello della classe esistente
8°	+8	+6	+2	+6	Animare alberi	+1 livello della classe esistente
9°	+9	+6	+3	+6		+1 livello della classe esistente
10°	+10	+7	+3	+7	Abbraccio di Gea	+1 livello della classe esistente



Incantesimi: Capacità di lanciare *controllare vegetali*.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un signore verdeggiente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Professione (erborista) (Sag), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore verdeggiente.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori verdeggianti non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogniquale volta il signore verdeggiant e acquisisce un nuovo livello, ottiene un numero di incantesimi al giorno (e di incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (*forme selvatiche* aggiuntive, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un signore verdeggiant e, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di signore verdeggiant e per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Creare infusi: Al 1° livello, il signore verdeggiant e ottiene Creare Infusi come talento bonus.

Esperto di infusi: Al 2° livello, il personaggio può identificare in modo automatico l'incantesimo conservato in un infuso, così come il livello dell'incantatore di quell'incantesimo (vedi "Infusi" nel Capitolo 3). Egli ottiene altresì un bonus di competenza pari al suo livello di signore verdeggiant e a tutte le prove di Professione (erborista) e di Conoscenza delle Terre Selvagge relative ai vegetali, compreso l'utilizzo di quest'ultima abilità per raccogliere le erbe.

Sostegno del sole (Str): Al 2° livello, il signore verdeggiant e ottiene altresì la capacità di assorbire energia luminosa dal sole. Se il personaggio trascorre almeno 4 ore del giorno all'aperto, può sostenersi con la sola luce del sole, senza bisogno di assumere cibo per quella giornata. Si noti che il personaggio ha ancora bisogno di bere, e necessita dell'ammontare standard di acqua per sopravvivere.

Spontaneità: A partire dal 3° livello, il signore verdeggiant e può catalizzare l'energia magica accumulata in alcuni incantesimi che non ha preparato in precedenza. Questa capacità funziona come il lancio spontaneo del chierico, tranne che per le seguenti eccezioni. Il personaggio può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *rigenerare* dello stesso livello o di un livello inferiore (un incantesimo *rigenerare* è un qualsiasi incantesimo con la parola "rigenera" nel nome; tali incantesimi vengono descritti nel Capitolo 6). Ad esempio, un signore verdeggiant e che ha preparato *luminescenza* (un incantesimo di 1° livello), può perdere quell'incantesimo per lanciare invece *rigenera ferite leggere* (un altro incantesimo di 1° livello). Un signore verdeggiant e non può usare il lancio spontaneo per convertire gli incantesimi di dominio, se vi ha accesso, in incantesimi *rigenerare*.

Facilità vegetale: Al 4° livello, il signore verdeggiant e può intimorire o comandare i vegetali con Controllare Vegetali come farebbe un incantatore di tre livelli superiore rispetto al suo livello attuale ai fini di determinare i benefici di quel talento. Ciò significa che può altresì comandare 3 DV addizionali di creature vegetali.

Guarigione accelerata: Al 5° livello, il signore verdeggiant e ottiene Guarigione Accelerata come talento bonus.

Forma selvatica del treant (Mag): A partire dal 6° livello, il signore verdeggiant e può utilizzare *forma selvatica* per trasformarsi in un treant e di nuovo in signore verdeggiant e una volta al giorno. Questa capacità è altrimenti uguale in tutto e per tutto a *forma selvatica*. Poiché il treant è in grado di parlare ed è dotato di ap-

pendici prensili, il signore verdeggiant e quando si trova in *forma selvatica del treant* può normalmente lanciare gli incantesimi.

Animare alberi (Mag): All'8° livello, il signore verdeggiant e può animare un albero che si trovi entro 54 metri da lui una volta al giorno. L'albero impiega un round completo per svellere le proprie radici dal terreno; dopodiché si muove a una velocità di 9 metri e combatte con gli stessi tiri per colpire e i danni di un treant. L'albero animato ottiene un numero di Dadi Vita bonus pari ai livelli di signore verdeggiant e che il personaggio possiede. Anche se ha solo un'Intelligenza pari a 2, l'albero animato è in grado di capire automaticamente le istruzioni del signore verdeggiant e. Il personaggio, a discrezione, è in grado di far tornare un albero animato alla sua condizione normale, cui comunque ritornerà qualora dovesse morire o se il signore verdeggiant e che lo ha animato diventasse inabile o si allontanasse oltre il raggio di azione. Dopo che l'albero è ritornato alla sua forma normale in un modo o nell'altro, il signore verdeggiant e non può animare un altro albero per le successive 24 ore.

Abbraccio di Gea: Al 10° livello, il signore verdeggiant e si trasforma permanentemente in una creatura vegetale, pur conservando tutte le opzioni di *forma selvatica* che aveva a disposizione in precedenza. Il suo tipo diventa vegetale, ottenendo così la visione crepuscolare, oltre che l'immunità ai colpi critici, agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti di morale), alla paralisi, al sonno, allo stordimento e ai veleni. Egli non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento né può essere invecchiato magicamente. Ad ogni modo, tutte le penalità che potrebbe aver già subito rimangono tali. Al contrario, i bonus si applicano ugualmente e la morte del signore verdeggiant e è ineluttabile quando giunge la sua ora.

Organizzazione: L'Ordine del Boschetto Verdeggiant e

"Novizia, non puoi decidere di essere pura".

— Un anziano dell'ordine, rivolgendosi a una giovane Vadiana

L'Ordine del Boschetto Verdeggiant e è un'organizzazione piuttosto informale, formata da circa centosettanta tra druidi e signori verdeggiant e che condividono alcuni interessi e si sono impegnati a ottenere e a rivelare informazioni sulla natura. L'organizzazione non ha una vera e propria gerarchia, e gli affiliati in genere riconoscono l'autorità di qualche altro circolo druidico che si trovi nella stessa area. La maggior parte dei druidi ha sentito parlare dell'ordine del boschetto verdeggiant e, ma spesso crede si tratti solo del nome di un altro circolo druidico.

Chi desidera entrare a far parte dell'ordine deve essere invitato e presentato da un membro già affiliato e tutti gli affiliati presenti esprimono il loro parere sulla richiesta di ammissione. Una volta che è stato accettato, il nuovo affiliato, il cosiddetto novizio, deve compiere un rito di accettazione durante il quale gli viene conferito un orecchino circolare con un pendente verde. Questo gioiello non solo serve a identificarlo, ma è anche una *perla del potere* (1° livello). Si assume che l'initiato effettui una donazione per coprire il costo necessario alla creazione di questo talismano.

Ciò che distingue quest'ordine dalle altre organizzazioni è l'intenzionalità con cui gli affiliati si disperdono

nel m
to con
di o s
errabo
rosi di
nuove

In
giant
dica. V
acquisi
ganizz
di cor
lande l
bestie)
Condiv
mi e og
ti dell'
incorag
partico
nuove
druidic
verdeg
ne utili
perciò è
tracciar

Le or
quando
guerra c
servi de
scelsero
attratti d
legame d
battaglia
piuttost
diventat
vecchi a
verdeggi
competiz
sciarsi an

La tempe
una baler
calzante r
vimenti d
dronanza
nulla a ch
su qualcu
concentra
da appren
al solo sco
In gene
ed è piutto

TABELLA 5-2

Livello di classe
1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°

nel mondo. Alcuni rimangono legati a un solo boschetto consacrato o a una foresta, proprio come gli altri druidi o signori verdeggianti, ma la maggior parte sono errabondi. Possono essere valorosi avventurieri desiderosi di raddrizzare i torti oppure studiosi bramosi di nuove conoscenze da condividere con gli altri affiliati.

In questi termini, l'Ordine del Boschetto Verdeggiantante è piuttosto simile a una rete di spionaggio druidica. Va da sé che la maggior parte delle informazioni acquisite dagli affiliati e disseminate all'interno dell'organizzazione annovererebbe a morte la tipica spia. I druidi condividono informazioni sull'esplorazione di lande lontane, le scoperte di nuove creature (animali e bestie) e le incontaminate meraviglie della natura. Condividono altresì la conoscenza di nuovi incantesimi e oggetti magici in cui si sono imbattuti. Gli affiliati dell'Ordine del Boschetto Verdeggiantante vengono incoraggiati a condividere tutte le loro scoperte, ma in particolare sono obbligati a fare rapporto su tutte le nuove comunità druidiche, le *pietre erette* o i circoli druidici che hanno incontrato. L'ordine del boschetto verdeggiantante, nei periodi di crisi locali o più vaste, viene utilizzato per tenere i contatti tra i circoli druidici, perciò è importante che gli affiliati sappiano dove rintracciare gli altri druidi del mondo.

Le origini dell'ordine risalgono a un tempo lontano, quando un circolo druidico si scisse dopo un'estenuante guerra combattuta contro una cabala di maghi e i loro servi demoniaci. Molti affiliati del gruppo originale scelsero di diventare signori verdeggianti, forse perché attratti dal desiderio di avere un più intimo e profondo legame con la natura dopo essere stati trascinati in una battaglia contro gli esterni. Pertanto, tendono a essere piuttosto isolati. Oggigiorno, i signori verdeggianti sono diventati rari, e possono essere ritrovati solo tra i più vecchi affiliati dell'organizzazione. I druidi e i signori verdeggianti che appartengono all'ordine non sono in competizione tra loro, hanno troppo in comune per lasciarsi andare a piccole rivalse personali.

TEMPESTA

La tempesta è il solo punto di quiete nel bel mezzo di una balenante barriera di lame mortali. I poeti usano la calzante metafora di un danzatore per descrivere i movimenti di una tempesta e delle sue due lame, ma la padronanza di questo stile di combattimento non ha nulla a che vedere con la danza. Né serve per far colpo su qualcuno, men che meno sui poeti. La tempesta si concentra nello studio delle tecniche più segrete così da apprendere lo stile di combattimento con due armi, al solo scopo di annientare tutti i suoi nemici.

In genere, le tempeste sono individualisti convinti, ed è piuttosto raro che apprendano le loro capacità per



mezzo di un addestramento formale. Al contrario, padroneggiano la loro arte con una costante applicazione di tali discipline e facendo esperimenti diretti sui nemici. Allo stesso modo, per quanto possa essere divenuta famosa una tempesta, ben difficilmente accetterà di prendere con sé degli studenti. La loro arte, essi affermano, può essere solo appresa e giammai insegnata.

Questa classe di prestigio è adatta a tutte le classi e a tutte le razze. Anche se le tempeste sono rare, ogni razza umanoide ne può annoverare almeno una tra le proprie fila. Gli elfi diventano tempeste agili e astuti, e la loro destrezza è un ulteriore vantaggio. I nani, forse a causa della loro predilezione per armi e armature pesanti, sono le tempeste più improbabili. Anche i membri delle razze più piccole possono trovare affascinante la vocazione della tempesta.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere una tempesta, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +9.

Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (qualsiasi) o Arma Preferita (qualsiasi), Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Mobilità e Schivare.

TABELLA 5-21: TEMPESTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Combattere con due armi migliorato
2°	+2	+3	+0	+0	Parata con mano secondaria +2
3°	+3	+3	+1	+1	
4°	+4	+4	+1	+1	Parata con mano secondaria +4
5°	+5	+4	+1	+1	Combattere con due armi superiore
6°	+6	+5	+2	+2	
7°	+7	+5	+2	+2	Parata con mano secondaria +6
8°	+8	+6	+2	+2	Ambidestria assoluta
9°	+9	+6	+3	+3	
10°	+10	+7	+3	+3	Combattere con due armi supremo

Abilità di classe

Le abilità di classe di una tempesta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Intimidire (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della tempesta.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le tempeste non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Combattere con due armi migliorato: A partire dal 1° livello, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, una tempesta può combattere con due armi come se possedesse il talento *Combattere con Due Armi Migliorato*. Egli perde questa capacità speciale quando indossa armature medie o pesanti, o quando impugna un'arma doppia (quale, ad esempio, una spada a due lame).

Parata con mano secondaria: Al 2° livello, la tempesta ottiene *Parata con Mano Secondaria* come talento bonus. Man mano che ottiene livelli come tempesta, il bonus fornito da questo talento aumenta a +4 al 4° livello e a +6 al 6° livello.

Combattere con due armi superiore: Al 5° livello, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, una tempesta può combattere con due armi come se possedesse il talento *Combattere con Due Armi Superiore*. Egli perde questa capacità speciale quando indossa armature medie o pesanti, o quando impugna un'arma doppia (quale, ad esempio, una spada a due lame).

Ambidestria assoluta: A partire dall'8° livello, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, le penalità al combattere con due armi della tempesta si riducono di 2. Pertanto, se combatte con un'arma leggera nella mano secondaria, non subisce alcuna penalità ai suoi tiri per colpire quando combatte con due armi (se l'arma secondaria non è leggera, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire effettuati sia con la mano primaria sia con la mano secondaria).

Combattere con due armi supremo: Al 10° livello, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, la tempesta ottiene un attacco extra con l'arma im-

pugnata nella mano secondaria. Oltre ai tre attacchi per round che può già effettuare con la mano secondaria (in virtù di *Combattere con Due Armi Migliorato* e *Combattere con Due Armi Superiore*) alle penalità di 0, -5 e -10, rispettivamente, ha diritto a un quarto attacco con la mano secondaria a una penalità di -15 (si veda la Tabella 8-2: "Penalità al combattere con due armi" nel *Manuale del Giocatore*). Egli perde questa capacità speciale quando indossa armature medie o pesanti, o quando impugna un'arma doppia (quale, ad esempio, una spada a due lame).

TRASFORMISTA

Il trasformista non ha un aspetto che può definire proprio. Al contrario, si trasforma nella forma più adatta alle circostanze. Mentre le altre creature si costruiscono un'identità per lo più a partire dal loro aspetto fisico, il trasformista, attraverso le sue innumerevoli trasformazioni, riesce a tutti gli effetti a entrare in contatto diretto con il proprio io interiore. Per necessità, la personalità di un trasformista non si fonda sulla forma esteriore, ma bensì sull'anima, che rimane l'unica vera costante nel corso della sua esistenza. È questa forza interiore dell'anima che gli consente di assumere qualsivoglia forma e rimanere sempre se stesso nel profondo.

Agli inizi, il trasformista può solo assumere le forme più comuni degli umanoidi o quelle di animali. Tuttavia, man mano che acquista sicurezza nelle proprie capacità di trasformazione, può assumere le forme più esotiche. A un certo punto, diventerà così sicuro di sé da sentirsi a proprio agio altrettanto bene nella sua forma quanto in quella di una qualsiasi altra creatura. Allora, non gli importerà più nulla del suo passato o della sua razza, poiché l'aspetto esteriore sarà diventato del tutto insignificante.

Il destino del trasformista è affine agli incantatori di quelle razze che hanno una qualche esperienza con le trasformazioni e bramano altro potere. Tali personaggi possono avere grande influenza, sia benigna sia nefasta, sul resto del mondo; in particolare, un trasformista malvagio costituisce una terribile minaccia poiché potrebbe colpire ovunque, sotto qualsiasi forma. Alcuni avversari potrebbero affrontarlo più e più volte, sotto una forma o l'altra, senza mai renderne conto di combattere contro lo stesso nemico, sempre mutevole.

Dado Vita: d8.

TABELLA 5-22: TRASFORMISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	<i>Forma selvatica superiore</i> 1 volta al giorno (taglia Piccola o Media, forma umanoide)
2°	+1	+3	+3	+0	<i>Forma selvatica superiore</i> (forma animale e umanoide mostruoso)
3°	+2	+3	+3	+1	<i>Forma selvatica superiore</i> 3 volte al giorno (Grande o Minuscola, forma di bestia o di vegetale)
4°	+3	+4	+4	+1	<i>Forma selvatica superiore</i> (forma di gigante o di parassita)
5°	+3	+4	+4	+1	<i>Forma selvatica superiore</i> 5 volte al giorno (Minuta, forma di bestia magica)
6°	+4	+5	+5	+2	<i>Forma selvatica superiore</i> (forma di aberrazione o di melma), facilità soprannaturale
7°	+5	+5	+5	+2	<i>Forma selvatica superiore</i> 7 volte al giorno (Enorme, forma di drago)
8°	+6	+6	+6	+2	<i>Forma selvatica superiore</i> (forma di non morto e di costrutto)
9°	+6	+6	+6	+3	<i>Forma selvatica superiore</i> 9 volte al giorno (Piccolissima, forma di elementale o di esterno)
10°	+7	+7	+7	+3	<i>Forma selvatica superiore</i> (Mastodontica), trasformazione perpetua



Requisiti

Per aspirare deve soddisfare

Talenti Incantatore

livello.

Speciali

morfosi o *polimorfi*, ad esempio *trasformazione*

Abilità di classe

Le abilità di classe che chiave

(Car), *Arti*

muffare (C)

le Terre S

Diplomazia

siva), *Nas*

(Sag) e *Sca*

nale del G

Punti ab

Privilegi

Le voci seg

prestigio d

Compet

sformisti n

di armi o d

Forma se

vello, il tra

creatura. F

selvatica, tr



Requisiti

Per aspirare ad essere un trasformista, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Talenti: Resistenza Fisica e Sensi Acuti.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi di 3° livello.

Speciale: Forma alternativa, derivante da *autometamorfosi* o per via di una forma alternativa naturale, quali, ad esempio, *alterare sé stesso*, *autometamorfosi*, *trasformazione* o la capacità di *forma selvatica*.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un trasformista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del trasformista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I trasformisti non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o di armature.

Forma selvatica superiore (Mag): A partire dal 1° livello, il trasformista può assumere la forma di un'altra creatura. *Forma selvatica superiore* funziona come *forma selvatica*, tranne che per le eccezioni riportate di se-

guito. All'aumentare di livello, il trasformista ottiene la capacità di assumere le forme di altre creature il cui tipo è diverso da quello animale (si veda la Tabella 5-22 per i dettagli), anche se non può scegliere una forma che normalmente possieda più Dadi Vita dei propri. All'atto della trasformazione, il personaggio può indicare quali parti della sua attrezzatura si fonderanno con lui nella nuova forma e quali non lo saranno. L'attrezzatura non fusa modifica le proprie dimensioni in modo da eguagliare la taglia della nuova forma, pur mantenendo le proprie funzionalità. Ad ogni modo, il trasformista non può utilizzare tale attrezzatura a meno che non disponga degli arti necessari o non riesca ad avere i mezzi magici per poterne compensare la mancanza. Ogni parte dell'attrezzatura che viene allontanata dal personaggio riacquista la sua forma originale.

Al 1° livello, il trasformista può solo assumere forme umanoidi di taglia Piccola e Media. Dopodiché, può utilizzare *forma selvatica superiore* altre due volte al giorno per ogni due livelli ottenuti come trasformista, mentre la varietà delle taglie e dei tipi delle possibili creature aumenta come mostrato nella Tabella 5-22. Quando all'8° livello ottiene la capacità di assumere una forma non morta, il personaggio, a sua discrezione, può diventare incorporeo se sceglie un'appropriata creatura di quel sottotipo.

Se il trasformista possiede già la capacità *forma selvatica* come privilegio di un'altra classe, a sua discrezione, può convertire un utilizzo giornaliero di *forma selvatica* per utilizzare *forma selvatica superiore* una volta in più al giorno. Il personaggio può altresì combinare e abbinare a piacere i privilegi delle due capacità, così da ottimizzarne l'uso giornaliero. Pertanto, un Drd8/Trasformista1 che può utilizzare *forma selvatica superiore* fino a quattro volte al giorno, potrebbe utilizzare le sue capacità per diventare un umanoide Grande (infatti, un druido di 8° livello può diventare una creatura Grande, e un trasformista di 1° livello può assumere la forma di un umanoide). Allo stesso modo, se lo desidera, un Drd8/Trasformista2 potrebbe trasformarsi in un umanoide mostruoso Grande.

Facilità soprannaturale: Al 6° livello, la capacità *forma selvatica superiore* del personaggio diventa una capacità soprannaturale piuttosto che magica. Anche se richiede ancora un'azione standard e può venire soppressa da un *campo anti-magia*, il suo utilizzo non provoca più alcun attacco di opportunità né sarà mai più necessario effettuare una prova di Concentrazione.

Trasformazione perpetua: Al 10° livello, il trasformista ha raggiunto l'apice delle sue capacità di trasformazione. D'ora innanzi, può utilizzare *forma selvatica superiore* una volta al round, come azione equivalente al movimento, tante volte al giorno quante desidera. Il suo tipo passa a mutaforma ai fini di determinare gli effetti e gli oggetti che possono influenzarlo; ottiene altresì scurovisione (18 metri), che rimane in effetto a prescindere dalla forma assunta.

Inoltre, il trasformista non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento né può essere invecchiato magicamente. Ad ogni modo, tutte le penalità di invecchiamento che potrebbe aver già subito rimangono tali. Al contrario, i bonus si applicano ugualmente e la morte del trasformista è ineluttabile quando giunge la sua ora.

CAPITOLO 6: INCANTESIMI

“Che cos’è la magia naturale? Che cosa rende i druidi superiori a chi venera i feticci della civiltà? Per certo la magia naturale permette di piegare l’universo al proprio volere, ma anche un muratore riesce a piegare la pietra ai suoi bisogni. La magia naturale è il potere di fare ciò che agli altri non è concesso, ma ogni aristocratico potrebbe dire di essere in grado di fare cose che non sono concesse agli altri uomini. No, la magia naturale è ben altro. È il potere sull’ineffabile, sulla terra, sullo spirito e sugli elementi, è il potere che si può ottenere solo con una mente e uno spirito concentrati”.

– Vadania

Il druido è un guaritore capace di padroneggiare su clima, vegetali e animali. L’acqua che si beve, il cibo sulle tavole imbandite, e persino l’aria respirata sono tutti sottoposti al potere del druido. Un giovane druido può trovare le pecore smarrite di un branco (*individuazione di animali o vegetali*), aggiustare i cocci dei vasi o rammenare le vesti (*riparare*), nonché ammansire un animale selvatico (*calmare animali*). Tuttavia, a differenza di un chierico devoto, il druido non è solo un filantropo. Ben presto, potrà respingere i propri nemici con incantesimi quali *riscaldare il metallo*, *produrre fiamma* ed *evoca alleato naturale*.

Crescendo di potere, il druido aumenta anche la sua padronanza sul mondo naturale. Può parlare, e presto anche controllare gli animali e persino i vegetali. I nemici tanto sprovveduti da incrociare il cammino finiscono intossicati da veleni, contaminati da malattie o assaliti da sciami di insetti. Nel frattempo, può attraversare indenne anche gli ambienti più ostili, e resistere con facilità agli attacchi magici di freddo e di fuoco. Poi, al 7° livello, il druido ottiene qualcosa che il chierico non potrà mai avere. Con la *reincarnazione*, il druido è in grado di offrire una nuova speranza di vita a chiunque. Grazie ai suoi poteri, anche le creature di età avanzata possono rinascere in un corpo giovane e vigoroso.

Il druido all’acume del suo potere è soggetto a ben poche limitazioni. Può accudire gli ammalati (*guarigione*), modificare il clima (*controllare tempo atmosferico*) e trucidare i suoi inseguitori additandoli con un gesto (*dito della morte*). La terra stessa trema ai suoi piedi (*terremoto*). Una volta giunti a questo punto, gli incantesimi divini lanciati dal druido sono la più completa manifestazione del dominio che la natura ha sul mondo.

Questo capitolo include oltre cinquanta nuovi incantesimi per i druidi e i ranger. Alcuni tra questi possono anche essere utilizzati dagli altri incantatori.

NUOVI INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di Livello 0 da Druido

Alba: Risveglia le creature dormienti.

Comando animale: Il compagno animale esegue un comando.

Frastornare animali: Un animale perde un’azione.

Occhi di fuoco: Permette di vedere attraverso i fumi, i fuochi e le nebbie normali.

Seme dell’oscurità: Uccide lentamente i vegetali.

Spaventapasseri: Un animale diventa scosso.

Incantesimi di 1° Livello da Druido

Mimetismo: Fornisce +10 alle prove di Nascondersi.

Occhio di falco: Aumenta gli incrementi di gittata.

Rigenera ferite leggere: Un soggetto rigenera 1 punto ferita per round.

Sabbie brucianti: Crea una piccola tempesta di sabbia in un arco.

Vista del potere: Determina i DV o il livello di una creatura.

Wose: Evoca uno spirito naturale minore.

Incantesimi di 2° Livello da Druido

Corpo del sole: Fiamme e luce si irradiano per 1,5 m dal corpo dell’incantatore.

Decomposizione: Le creature ferite subiscono 1 danno extra per round.

Esplosione di adrenalina: Conferisce For +4 a tutte le creature evocate dall’incantatore.

Freddo strisciante: Infligge danni da freddo progressivi (+1d6 per round).

Persistenza delle onde: Conferisce +4 Cos, -2 For.

Potere della quercia: Conferisce +4 For, -2 Des.

Reticolo di rovi: Funziona come *intralciare*, ma le spine infliggono danni a ogni round.

Riduzione animale: Gli animali si riducono di una categoria di taglia.

Rigenera ferite moderate: Un soggetto rigenera 2 punti ferita per round.

Velocità del vento: Conferisce +4 Des, -2 Cos.

Verde bloccante: Crea un muro composto di vegetali.

Incantesimi di 3° Livello da Druido

Anello rigenerante: Una creatura per ogni due livelli rigenera 1 punto ferita per round.

Balla con la natura: L’incantatore ottiene i sensi e le abilità di un animale.

Bottiglia di fumo: Crea una cavalcatura composta di fumo.

Controluna: Inibisce la trasformazione di un licantropo per 12 ore.

Falsa spaconeria: Induce una falsa ira barbarica.

Favore della natura: L’animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell’incantatore al tiro per colpire e ai danni.

Onda eretta: Trasporta sulle acque.

Incantesimi di 4° Livello da Druido

Calmare animali di massa: Funziona come *calmare animali*, ma ha effetto su un numero qualsiasi di creature.

Creare bogun: Crea un omuncolo naturale.

Inaridire: Infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale o inaridisce entro una propagazione di 30 m.

Langoure: Riduce temporaneamente la Forza e rallenta.

Miasma: Una nube venefica soffoca il soggetto.

Mimetismo superiore: Fornisce +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Palla di acqua: Spruzzo d’acqua che infligge danni debilitanti.

Piume: Trasforma una creatura consenziente in un uccello.

Rigenera ferite gravi: Un soggetto rigenera 3 punti ferita per round.

Ultimo respiro: Una creatura uccisa entro 1 round viene riportata a 0 pf.

Incantesimi di 5° Livello da Druido

Bacio della morte: Crea un veleno riutilizzabile, che può essere somministrato con un attacco a contatto in mischia.

Boschetto druidico: Gli alberi immagazzinano alcuni incantesimi per 24 ore.

Cielo grande: Gli spiriti celesti mettono paura.

Mantello del mare: Conferisce *libertà di movimento*, *respirare sott'acqua* e *sfocatura* sott'acqua.

Rigenera ferite critiche: Un soggetto rigenera 4 punti ferita per round.

Trance animale di massa: Funziona come *trance animale*, ma ha effetto su un numero qualsiasi di creature.

Incantesimi di 6° Livello da Druido

Cerchio di rigenerazione: Una creatura per ogni due livelli rigenera 3 punti ferita per round.

Invocare il fulmine superiore: Funziona come *invocare il fulmine*, ma invoca il doppio dei fulmini.

Mandragora: Rende *confuse* le creature che falliscono il tiro salvezza sulla Volontà, concedendo la *visione del vero* agli altri.

Protezione da tutti gli elementi: Combina gli effetti di tutti gli incantesimi di protezione dagli elementi.

Tocco contagioso: Infetta con la malattia scelta una creatura per round.

Incantesimi di 7° Livello da Druido

Camminare tra le nubi: Le nuvole sorreggono le creature, che possono così volare.

Freddo strisciante superiore: Funziona come *freddo strisciante*, ma infligge danni maggiori.

Onda di fanghiglia: Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde.

Incantesimi di 8° Livello da Druido

Parlare con chiunque: L'incantatore può comunicare con tutte le creature e con gli oggetti.

Risveglio di massa: Un animale o un albero per ogni tre livelli ottengono un intelletto umano.

Incantesimi di 9° Livello da Druido

Avatar della natura: L'animale influenzato ottiene un bonus di +10 ai tiri per colpire e ai danni, *velocità* e 1d8 punti ferita temporanei per livello.

Epidemia: Infetta con la malattia scelta il soggetto, che può a sua volta può infettare altri.

Invulnerabilità agli elementi: Conferisce immunità ai danni da energia.

Reincarnazione pura: Funziona come *reincarnazione*, ma non sono necessari i resti e consente una scelta limitata della nuova forma.

Sciame di fulmini: Infligge 16d6 danni da elettricità e genera esplosioni.

Superficie riflettente: Collega due superfici riflettenti con effetti di *chiaroveggenza* e di *teletrasporto*.

NUOVI INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 1° Livello da Ranger

Alba: Risveglia le creature dormienti.

Comando animale: Il compagno animale esegue un comando.

Mimetismo: Fornisce +10 alle prove di *Nascondersi*.

Occhio di falco: Aumenta gli incrementi di gittata.

Segugio: Fornisce prove extra quando si seguono le tracce.

Incantesimi di 2° Livello da Ranger

Bottiglia di fumo: Crea una cavalcatura composta di fumo.

Favore della natura: L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli al tiro per colpire e ai danni dell'incantatore.

Reticolo di rovi: Funziona come *intralciare*, ma le spine infliggono danni a ogni round.

Incantesimi di 3° Livello da Ranger

Balla con la natura: L'incantatore ottiene i sensi e le abilità di un animale.

Individuazione del nemico prescelto: Rivela i nemici prescelti.

Mimetismo superiore: Fornisce +20 alle prove di *Muoversi Silenziosamente* e *Nascondersi*.

Riduzione animale: Gli animali si riducono di una categoria di taglia.

NUOVI INCANTESIMI DA CHERICO

Incantesimi di 1° Livello da Chierico

Rigenera ferite leggere: Un soggetto rigenera 1 punto ferita per round.

Incantesimi di 3° Livello da Chierico

Rigenera ferite moderate: Un soggetto rigenera 2 punti ferita per round.

Incantesimi di 5° Livello da Chierico

Inaridire: Infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale o inaridisce entro una propagazione di 30 m.

Rigenera ferite gravi: Un soggetto rigenera 3 punti ferita per round.

Incantesimi di 6° Livello da Chierico

Rigenera ferite critiche: Un soggetto rigenera 4 punti ferita per round.

Incantesimi di 7° Livello da Chierico

Onda di fanghiglia: Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde.

NUOVI INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi di 2° Livello da Mago e da Stregone

Corpo del sole: Fiamme e luce si irradiano di 1,5 m dal corpo dell'incantatore.

Esplosione di adrenalina: Conferisce For +4 a tutte le creature evocate dall'incantatore.

Incantesimi di 5° Livello da Mago e da Stregone

Mantello del mare: Conferisce *libertà di movimento*, *respirare sott'acqua* e *sfocatura* sott'acqua.

Nuovi incantesimi per gli adepti

L'adepto, per come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*, è l'incantatore delle società tribali, in particolare quelle degli umanoidi bestiali, ossia gli orchi, gli gnoll e le specie giganti come gli ogre. Alcuni degli incantesimi presentati in questa guida e in altri accessori sono altrettanto appropriati per gli adepti. A discrezione del DM, è possibile aggiungere questi incantesimi alla lista di quelli dell'adepto. Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) sono tratti da *Difensori della Fede*, mentre quelli indicati da un obelo (†) derivano da *Il Tomo e il Sangue*. Tutti gli altri incantesimi vengono descritti in questo capitolo.

Livello 0 - alba

1° Livello - occhio di falco, sfera fredda minore†*, *spaventapasseri*

2° Livello - soffocare†*, *decomposizione, saggezza del gufo†*

3° Livello - maschera della bestia*, *balla con la natura, potenziare famiglia†*

4° Livello - falsa spacconeria, languore, occhio del tempo atmosferico*

5° Livello - cielo grande, forma del fantasma†

NUOVI INCANTESIMI

“Zyok era pronto ad avventarsi contro la piccola goblin quando ella, all'improvviso, si strappò quel talismano che portava con un logoro laccio al collo. Il mio ricordo successivo è quello della pelle di Zyok, striata dal ghiaccio. I suoi tatuaggi rituali guizzavano e si contorcevano sotto la coltre di ghiaccio che strideva e cresceva... strideva e cresceva. Ma Zyok continuava a lottare. Ormai quella goblin era proprio spacciata! O almeno, lo sarebbe stata, se la pelle di Zyok non avesse iniziato a sanguinare... e sanguinare, fino a quando non riuscii più a distinguere il sangue dal ghiaccio. Fu allora che Zyok morì e il goblin vinse la Sfida. Fu un goblin a vincere la Sfida! Puah!”

–Una memoria adolescenziale di Krusk, dopo aver osservato gli effetti di *freddo strisciante*

Alba

Abiurazione

Livello: Drd 0, Rgr 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature dormienti all'interno dell'area si svegliano. Coloro che sono privi di sensi a causa dei danni debilitanti subiti si risvegliano e diventano barcollanti (vedi “Danni debilitanti” nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Questo incantesimo non ha alcun effetto sulle creature morenti.

Anello rigenerante

Evocazione (Guarigione)

Livello: Drd 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Una creatura per ogni due livelli, delle quali non più di due possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra

Durata: 10 round + 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore evoca un'energia di guarigione su un gruppo di creature, concedendo a ciascuna di esse la capacità straordinaria di guarigione rapida fino al termine dell'incantesimo. Tale guarigione si applica solo ai danni subiti durante la durata dell'incantesimo, e non a quelli subiti in precedenza. Ogni soggetto guarisce 1 punto ferita di questi danni per round fino al termine dell'incantesimo e si stabilizza in modo automatico qualora fosse morente a causa di una perdita di punti ferita durante tale periodo. *Anello rigenerante* non ripristina i punti ferita persi per mancanza di cibo o di acqua, né quelli persi per soffocamento, e non consente a una creatura di rigenerare o di riattaccare parti del corpo amputate.

Gli effetti multipli di più incantesimi *rigenerare* non si sommano; si applica solo l'effetto di livello più alto. Lanciare un secondo incantesimo *rigenerare* di pari livello estende la durata del primo per l'intera durata del secondo incantesimo.

Avatar della natura

Invocazione

Livello: Drd 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un animale toccato

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore infonde lo spirito della natura nel soggetto. La creatura influenzata ottiene un bonus al morale di +10 ai tiri per colpire e ai danni, 1d8 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore, più gli effetti di *velocità*.

Bacio della morte

Necromanzia

Livello: Drd 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

I denti e la lingua dell'incantatore si ricoprono di un veleno potente e nocivo. Ogni round, l'incantatore può effettuare un attacco di contatto in mischia per somministrare il veleno con un bacio. Il veleno infligge immediatamente 1d10 danni temporanei alla Costituzione e altri 1d10 danni temporanei alla Costituzione 1 minuto dopo. Entrambi i danni possono essere negati da un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà livello dell'incantatore + modificatore di Saggia dell'incantatore). Se l'incantatore non riesce a superare la resistenza agli incantesimi di una creatura, sia i danni primari sia quelli secondari vengono negati, ma solo per quell'attacco. Se attacca una seconda volta la creatura quando l'incantesimo non è ancora terminato, l'incantatore deve tentare un'altra prova per vincere la resistenza agli incantesimi della creatura.

Balla con la natura

Trasmutazione

Livello: Drd 3, Rgr 3

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Questo incantesimo permette all'incantatore di adottare la natura e alcune abilità di un'animale selvatico. L'incantatore non cambia forma, ma, fino al termine dell'incantesimo, ottiene i sensi naturali e straordinari di una creatura prescelta, compresi i suoi gradi nelle abilità, che però non si sommano ai gradi che l'incantatore potrebbe già avere in quelle stesse abilità. Quindi, a seconda dell'animale prescelto, l'incantatore potrebbe ottenere vista cieca, olfatto acuto e gradi in Ascoltare, Osservare o altre abilità. *Balla con la natura* non conferisce all'incantatore gli attacchi naturali dell'animale, forme di locomozione, talenti o capacità straordinarie non sensoriali, quali, ad esempio, *travolgere* o *afferrare migliorato*.

Focus: Squame, pelle o piume dell'animale prelevato oppure un oggetto o i resti della sua tana. L'incantatore deve ottenere personalmente il focus dall'animale.

Boschetto druidico

Trasmutazione

Livello: Drd 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: Almeno 10 minuti (vedi testo)

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Uno o più alberi

Durata: 1 giorno per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando *boschetto druidico*, l'incantatore modifica un albero vivente sicché possa immagazzinare un incantesimo. Nel seguito, l'incantatore, qualora lo desideri, può aver accesso a tale incantesimo, come se l'albero fosse diventato un'enorme e immobile pergamena.

Insieme a *boschetto druidico*, l'incantatore può lanciare altri incantesimi druidici entro e non oltre un terzo del suo livello di incantatore (arrotondato per difetto, massimo 6°). Invece di fare effetto, questi incantesimi aggiuntivi vengono immagazzinati negli altri alberi dell'area. Ogni albero può immagazzinare un solo incantesimo. *Boschetto druidico* e gli altri incantesimi devono essere lanciati tutti come parte di uno stesso rituale ininterrotto. Il tempo di lancio pari a 10 minuti indicato nella descrizione dell'incantesimo corrisponde al tempo minimo richiesto per l'intero rituale; se uno degli altri incantesimi richiede un tempo di lancio più lungo di 10 minuti, si utilizzi invece il tempo di lancio totale.

Toccano un albero in cui è stato immagazzinato l'incantesimo (un'azione standard), l'incantatore può attivare quell'incantesimo all'istante. L'incantatore, non appena toccato l'albero, deve prendere tutte le decisioni relative agli effetti dell'incantesimo (quali, ad esempio, bersaglio e direzione).

L'incantatore può avere un solo *boschetto druidico* attivo alla volta. Qualora egli lanciasse un secondo *boschetto druidico* quando il primo non fosse ancora terminato o fosse stato utilizzato solo in parte, quest'ultimo verrebbe dissolto.

Un albero influenzato da *boschetto druidico* emette un'aura magica, ma il processo di individuazione non compromette in alcun modo l'albero stesso.

Bottiglia di fumo

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 4, Rgr 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Una creatura equina composta di fumo

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore utilizza un fuoco per creare un filo di fumo, che può essere catturato in una speciale bottiglia che tiene in mano. Se in seguito, purché prima del ter-



mine dell'incantesimo, la bottiglia viene aperta, il fumo emerge per dare forma a una creatura equina composta da fili di fumo. Non emette alcun suono, e qualsiasi cosa tocchi le passa semplicemente attraverso.

Per montare questo cavallo fumoso, l'aspirante cavaliere deve superare una prova di Cavalcare (CD 10) tenendo in mano la bottiglia. Chiunque tenti di salire in arcione senza la bottiglia può soltanto passare attraverso la forma equina. Lasciando andare la bottiglia, una volta montato in sella, il cavaliere cade dalla forma di fumo equina; dopodiché non può più ritornare in sella senza avere in mano la bottiglia intatta. Se la bottiglia si rompe, l'incantesimo ha subito termine e il cavaliere (se in sella) cade a terra.

Il cavallo fumoso ha una velocità di 6 metri per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 72 metri. Muovendosi, a scelta del cavaliere, il cavallo può lasciare dietro di sé un banco di fumo largo 1,5 metri e alto 6 metri. Un vento che sia almeno impetuoso (49,6 o più km/h), o un vento magico di qualsiasi tipo, disperdono in un solo istante il cavallo (e il fumo che esso ha prodotto). Altrimenti il banco di fumo persiste per 10 minuti, a partire dal momento in cui è stato emesso. Dare inizio o interrompere la scia di fumo è un'azione gratuita. La cavalcatura e la scia di fumo da essa prodotta concedono metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancati) rispetto a chiunque si trovi dietro di loro.

La cavalcatura è immune a tutti i danni e agli altri attacchi poiché gli oggetti materiali e gli incantesimi vi passano semplicemente attraverso. Non può attaccare.

Il cavaliere, in qualsiasi istante, può ricondurre l'equino fumoso all'interno della bottiglia, e così mettere in stallo l'incantesimo; deve prima stappare la bottiglia (un'azione equivalente al movimento) e poi chiuderla di nuovo (un'altra azione equivalente al movimento)

nel round successivo, dopo che il cavallo vi è entrato. Se la bottiglia viene poi riaperta, l'incantesimo si riattiva con la sua durata residua ancora intatta. A prescindere dalla durata che rimane inutilizzata, l'incantesimo smette di funzionare un giorno dopo essere stato lanciato. Se dissolto quando la bottiglia è tappata, l'incantesimo termina.

Focus: Una preziosa bottiglia con tappo del valore di almeno 50 mo.

Calmare animali di massa

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Qualsiasi numero di animali, bestie e bestie magiche con Intelligenza 1 o 2, dei quali non più di due possono trovarsi oltre 9 m l'uno dall'altro

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo tranquillizza e calma le creature, rendendole docili e innocue. Gli animali addestrati per attaccare o fare la guardia, gli animali crudeli, gli animali leggendari, le bestie e le bestie magiche hanno diritto a un tiro

salvezza contro questo effetto, che viene invece negato agli animali normali (un druido potrebbe calmare un orso o un lupo normali senza alcuna difficoltà, ma sarebbe più difficile tranquillizzare un lupo infernale, un bulette o un cane da guardia addestrato).

Le creature influenzate dall'incantesimo rimangono ferme sul posto, senza attaccare né fuggire. Non sono però inermi, e si difendono normalmente se attaccate. Qualsiasi minaccia, ad esempio fuoco, predatori famelici o un attacco imminente, spezza l'incantesimo che influenza la creatura in pericolo.



Camminare tra le nubi

Trasmutazione

Livello: Drd 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 metri + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura per livello, delle quali non più di due possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fa comparire racchette di sostanza nubifera, che permettono alle creature di camminare tra le nuvole. Queste racchette permettono a ciascuna creatura di muoversi verso l'alto o verso il basso a una velocità massima di 9 metri per round, o di lato, con una velocità di volo di 18 metri (perfetta), a propria discrezione. (Il movimento laterale è consentito solo a una creatura che si trovi già a un minimo di 27 metri di altezza dal suolo). Per tornare a terra, la creatura deve impiegare un'azione standard per scrollarsi di dosso la sostanza nubifera, ponendo così termine all'effetto dell'incantesimo su di lei. L'incantatore può interrompere l'incantesimo, coinvolgendo però tutte le creature allo stesso tempo; queste ultime potrebbero trovarsi in grossi guai qualora fossero ancora in volo.

Cerchio di rigenerazione

Evocazione (Guarigione)

Livello: Drd 6

Questo incantesimo funziona come *anello rigenerante*, tranne per il fatto che fornisce una guarigione accelerata al ritmo di 3 punti ferita per round.

Cielo grande

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, paura]

Livello: Drd 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 9 m

Area: L'incantatore, tutti gli alleati e i nemici entro un'emanazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo suscita nelle creature la sensazione che il cielo sia affollato da spiriti naturali invisibili e da voci sussurranti. Questo effetto va a beneficio dell'incantatore e dei suoi alleati, mentre scaglia un anema contro i suoi nemici. L'incantatore ottiene un bonus al morale di +2 sui tiri per colpire e un bonus al morale di +4 sui tiri salvezza contro gli effetti di paura fino al termine dell'incantesimo, come altresì accade a tutti i suoi alleati compresi nell'area dell'incantesimo. Al contrario, tutti i nemici che si trovano nell'area e falliscono un tiro salvezza sulla Volontà si comportano come se fossero influenzati da paura. Ogni round, i nemici influenzati hanno diritto a un nuovo tiro salvezza sulla Volontà per liberarsi dagli effetti dell'incantesimo. Un nemico che supera un tiro salvezza non deve effettuare altri tiri al termine dell'incantesimo. Le creature immuni alla paura sono anche immuni a entrambi gli aspetti di questo incantesimo.

Comando animale

Trasmutazione

Livello: Drd 0, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un compagno animale legato all'incantatore da un effetto di *amicizia con gli animali*

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il compagno animale dell'incantatore può eseguire un comando scelto tra quelli in cui non è ancora stato addestrato. Questo comando può essere uno qualsiasi di quelli descritti nel riquadro "Compagni animali" del Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER* o nel Capitolo 2 di questo manuale. L'animale non conserva alcuna memoria del comando dopo averlo eseguito.

Controluna

Abiurazione

Livello: Drd 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un licantropo

Durata: 12 ore

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo inibisce la trasformazione di un licantropo, impedendo sia la metamorfosi volontaria concessa dalla capacità forma alternativa sia quella involontaria causata dalla licantropia. La creatura, fino al termine dell'incantesimo, mantiene la forma che aveva quando l'incantesimo è stato lanciato; persino da morto, ritorna alla sua forma naturale solo al termine dell'incantesimo. I licantropi naturali ottengono un bonus di competenza +4 ai tiri salvezza contro questo incantesimo.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo, una scaglia o una qualsiasi altra cosa provenga dalla creatura che si vuole influenzare.

Corpo del sole

Trasmutazione [Fuoco]

Livello: Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 1,5 m

Area: Emanazione del raggio di 1,5 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Attingendo al potere del sole, il corpo dell'incantatore sprigiona fiamme. Le fiamme si irradiano dal corpo dell'incantatore per 1,5 metri in tutte le direzioni, illuminando l'area e infliggendo 1d4+1 danni da fuoco (tiro salvezza su Riflessi per dimezzare) a tutte le creature con cui viene in contatto, ad esclusione dell'incantatore.

Creare bogun

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 4

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Un costruito Minuscolo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Creare bogun permette all'incantatore di dare vita a un piccolo manichino che è stato assemblato con parti vegetali. Questo è l'ultimo passaggio occorrente per creare un bogun.

Si veda il testo descrittivo del bogun per ulteriori dettagli.

Componente materiale: Il manichino utilizzato per creare il bogun.

Costo in PE: 25 PE.

BOGUN

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 2d10 (11 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 6 m, volare 15 m (buona)

CA: 15 (+2 taglia, +3, Des)

Attacchi: Foglie urticanti +1 mischia

Danni: Foglie urticanti 1d4-2 più veleno

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Trattati da costruito

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 7, Des 16, Cos -, Int 8, Sag 13, Car 10

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno (in genere foresta)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Qualsiasi neutrale (sempre lo stesso del creatore)

Avanzamento: 3-6 DV (Minuscolo)

Un bogun è un piccolo servitore naturale creato da un druido. Al pari di un omuncolo, è un'estensione del suo creatore, di cui condivide l'allineamento morale e l'indole. Un bogun non eccelle nel combattimento, ma può eseguire compiti semplici, quali, ad esempio, attaccare, inviare un messaggio o aprire una porta o una finestra. Per lo più, il bogun esegue alla lettera le istruzioni del suo creatore. Tuttavia, poiché è senziente e dotato di volontà propria, il suo comportamento può essere erratico. Talvolta (nel 5% dei casi), il bogun si rifiuterà di eseguire un compito assegnatogli. In queste circostanze, il creatore deve effettuare una prova di Diplomazia (CD 11) per convincere la creatura a collaborare. Un successo significa che il bogun esegue il compito assegnatogli; un fallimento, al contrario, indica che farà l'esatto opposto o si rifiuterà di fare qualsiasi cosa per un intero giorno (l'esito è a discrezione del DM).

Un bogun non è in grado di parlare, ma durante il processo di creazione si stabilisce un contatto telepatico con il creatore. Conosce ciò che è noto al suo creatore e può metterlo al corrente di tutto ciò che vede o sente, entro un raggio di azione di 450 metri. Un bogun non si allontanerà mai oltre questo raggio di azione di sua spontanea volontà, sebbene possa esserne allontanato con la forza. In quel caso, farà tutto ciò che è in suo potere per tornare di nuovo in contatto con il suo creatore. Un attacco che distrugge un bogun infligge anche 2d10 danni al suo creatore. Se il creatore viene ucciso, muore anche il bogun, e il suo corpo si affloscia in un'indistinta massa di vegetali marci.

Un bogun assomiglia vagamente a una montagnola



umanoide di letame. Il creatore ne determina le fattezze specifiche, ma il tipico bogun è alto circa 45 cm, con un'apertura alare di 60 cm. La sua pelle è ricoperta da ortiche e muschi.

COMBATTIMENTO

Un bogun attacca strisciandosi contro gli avversari con ruvide foglie urticanti che iniettano un veleno irritante.

Veleno (Str): Foglie urticanti, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Destrezza. Il creatore del bogun è immune al suo veleno.

Tratti da costruito: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, alle malattie e agli effetti simili. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio. Anche se è interamente costituito di materia vegetale, un bogun non è un vegetale e pertanto non è soggetto agli incantesimi che influenzano solo i vegetali.

COSTRUZIONE

A differenza di un omuncolo, un bogun viene creato solo con il materiale naturale che è presente in ogni foresta. Pertanto, non si deve spendere alcuna moneta d'oro per la sua creazione. Tutto il materiale utilizzato diventa parte integrante del bogun.

Il creatore deve essere almeno di 7° livello e deve essere dotato del talento Creare Oggetti Meravigliosi per costruire un bogun. Prima di lanciare gli incantesimi, si deve attribuire una forma fisica ai resti freschi (o che almeno tali erano un tempo) della materia vegetale che dovrà contenere l'energia magica. Anche una piccola parte del corpo del creatore, ad esempio

alcune ciocche di capelli o una goccia di sangue, deve essere incorporata in questo fantoccio stilizzato. Il creatore può assemblare il corpo da sé o assoldare qualcuno che lo faccia al suo posto. Per sagomare il manichino si deve effettuare una prova di Artigianato (intrecciare canestri o tessitura) con CD 12.

Una volta che il corpo è stato terminato, il creatore deve animarlo tramite un lungo rituale magico che può essere completato in un'intera settimana. Il creatore, in completa solitudine, deve lavorare per almeno 8 ore al giorno in un boschetto isolato; una qualsiasi interruzione da parte di un'altra creatura senziente compromette il rituale. Se il creatore assembla da sé il corpo della creatura, tale processo e il rituale possono essere compiuti insieme.

Quando non è impegnato nel rituale, il creatore deve riposare e non può impegnarsi in altre attività fisiche che non siano mangiare, dormire o parlare. Se salta un giorno, il procedimento fallisce. A quel punto, diventa necessario ricominciare da capo il rituale, anche se il corpo già costruito e il boschetto possono venire riutilizzati.

Per completare il rituale, l'ultimo giorno, il creatore in prima persona deve lanciare *controllare vegetali*, *scoprire legno* e *creare bogun*. Questi incantesimi, a discrezione del creatore, possono anche provenire da fonti esterne, ad

esempio, le pergamene, piuttosto che essere stati preparati prima.

Decomposizione

Necromanzia

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 15 m

Area: Tutte i nemici entro un'emanazione del raggio di 15 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Ogni volta che un nemico all'interno dell'area subisce danni normali (non debilitanti), si apre una ferita purulenta che infligge 1 danno addizionale per ogni round fino al termine dell'incantesimo. Una prova di Guarire effettuata con successo, l'applicazione di uno degli incantesimi di cura o di qualsiasi altro tipo di guarigione magica (*guarigione*, *cerchio di guarigione*, e così via) arresta la purulenza. Soltanto una ferita alla volta può diventare purulenta; se c'è già una ferita purulenta, gli ulteriori danni subiti non sono influenzati da questo effetto. Tuttavia, dopo aver bloccato la precedente purulenza, ogni nuova ferita che si apre rinnova il processo, se la creatura si trova ancora all'interno dell'area prima del termine dell'incantesimo.

Ad esempio, un attacco infligge 6 danni a una creatura all'interno dell'area di *decomposizione*, infliggendo 1 danno per la purulenza nel round successivo, un altro danno in quello seguente, e così via. Nel round successivo la creatura riceve un *cura ferite leggera* che

guarisce 4 danni, la purulenza si arresta e la creatura non subisce altri danni. Il round seguente, la creatura resta all'interno dell'emanazione e nello scontro subisce altri 3 danni. La ferita si riapre, e la creatura subisce 1 danno da purulenza nel round successivo.

Epidemia

Necromanzia

Livello: Drd 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una volta completato l'incantesimo, l'incantatore deve scegliere una malattia dalla seguente lista: devastazione vischiosa, febbre da gallina, febbre lurida, fuoco mentale, infermità accecante, malattia rossa o tremarella (per le descrizioni si veda "Malattia" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*). La creatura toccata contrae istantaneamente la malattia selezionata (senza periodo di incubazione) se non supera un tiro salvezza sulla Tempra.

A differenza di una creatura influenzata da *contagio*, il soggetto di un'epidemia diventa un potente vettore di malattie infettive, in grado di diffondere l'epidemia. Fino a quando il soggetto rimane contagiato dalla malattia, tutte le creature viventi (escluso l'incantatore) entro 9 metri da lui devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o contraggono immediatamente la malattia, a prescindere dal suo normale periodo di incubazione o veicolo di trasmissione. Chiunque venga infettato in questo modo diventa a sua volta un vettore dell'infezione e la può diffondere con lo stesso sistema.

La CD del tiro salvezza diminuisce di 1 per ogni giorno trascorso da quando l'incantesimo è stato lanciato, non considerando l'istante in cui è stata contratta la malattia. Una creatura che superi un tiro salvezza contro una particolare *epidemia* sarà del tutto immune a quella malattia per un giorno. Dopodiché, avvicinandosi a 9 metri da una creatura infetta dovrà, ancora una volta, superare un tiro salvezza, con le stesse conseguenze in caso di fallimento o di successo.

L'incantatore è immune a qualsiasi infezione derivi dal lancio della stessa.

Esplosione di adrenalina

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Le creature evocate entro un'emanazione sferica di raggio pari al raggio di azione, centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Tutte le creature evocate dall'incantatore, purché all'interno dell'area, ottengono un bonus di potenziamento +4 alla Forza. Questo effetto vale per tutta la durata del-

l'incantesimo o fino a quando le creature non si allontanano dall'area.

Falsa spacconeria

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un umanoide

Durata: 3 round + il modificatore di Costituzione del soggetto

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una creatura influenzata da *falsa spacconeria* diventa oltremodò sicura di sé, e si convince di beneficiare di tutti gli effetti di un'ira barbarica (compresi bonus di Forza, di Costituzione e tiri salvezza sulla Volontà migliorati). In realtà, a ben vedere, la creatura influenzata incorre in tutte le penalità dell'ira barbarica senza ricevere alcun beneficio. La creatura subisce una penalità di -2 alla CA e non può utilizzare abilità e capacità che richiedono pazienza e concentrazione, come muoversi silenziosamente o lanciare incantesimi. Al termine dell'incantesimo, la creatura è affaticata (penalità di -2 alla Forza e di -2 alla Destrezza, impossibilità di correre o di caricare) per la durata di quell'incontro.

Focus: Uno piccolo specchio recante un simbolo di coraggio, del valore di almeno 25 mo.

Favore della natura

Invocazione

Livello: Drd 3, Rgr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un animale toccato

Durata: 5 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Invocando il potere della natura, l'incantatore fornisce all'animale un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e ai danni per ogni due livelli di incantatore che possiede.

Frastornare animali

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un animale di taglia Media o inferiore con 5 DV o meno

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantamento frastorna la mente di un animale. La creatura non è stordita, pertanto gli avversari non ottengono alcun beneficio speciale contro di lei, ma non è comunque in grado di muoversi né di attaccare.

Freddo strisciante

Trasmutazione [Freddo]
Livello: Drd 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 3 round
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma in ghiaccio il sudore della creatura, che si ricopre di vesciche mentre il ghiaccio si forma dentro e fuori la cute. L'incantesimo infligge 1d6 danni da freddo cumulativi per ogni round della sua durata (in altre parole, 1d6 nel primo round, 2d6 nel secondo e 3d6 nel terzo). Si ha diritto a un solo tiro salvezza contro l'incantesimo; se viene superato, ogni round dimezza i danni.

Focus: Un vasetto di vetro o ceramica del valore di almeno 25 mo, contenente acqua, ghiaccio o neve.

Freddo strisciante superiore

Trasmutazione [Freddo]
Livello: Drd 7
Durata: Vedi testo

Questo incantesimo funziona come *freddo strisciante*, ma aggiunge un quarto round di durata, nel quale infligge 4d6 danni. Se l'incantatore è almeno di 15° livello, aggiunge un quinto round per un totale di 5d6 danni. Se l'incantatore è almeno di 20° livello, aggiunge un sesto round per un totale di 6d6 danni.

Inaridire

Necromanzia
Livello: Chr 5, Drd 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vedi testo
Area o bersaglio: Vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo ha due versioni. Per lanciare l'una o l'altra, è necessario toccare un vegetale e soffiarcisi sopra.

Area inaridita: Quando l'incantesimo viene centrato su un singolo vegetale normale, tutti i vegetali normali entro una propagazione di 30 metri (compreso quello su cui è stato lanciato l'incantesimo) avvizziscono e muoiono. I fiori appassiscono, le foglie cadono e la chioma si secca. L'incantesimo non ha alcun effetto sul terreno, quindi una nuova crescita può rimpiazzare i vegetali morti. Questo effetto non consente alcun tiro salvezza.

Creatura vegetale inaridita: Quando viene lanciato su un singolo vegetale mobile o intelligente, come un cumulo strisciante o un treant, questo incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 15d6. Il vegetale può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

Individuazione del nemico prescelto

Divinazione
Livello: Rgr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare la presenza del nemico prescelto. La quantità di informazioni che si ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza del nemico prescelto nell'area.

2° round: Tipi di nemici prescelti nell'area e numero di ciascun tipo.

3° round: Conosce la posizione e i DV di ogni individuo presente, come se fossero rivelati da un effetto di vista del potere.

Nota: Ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare presenze in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno e detriti.

Invocare il fulmine superiore

Invocazione [Elettricità]

Livello: Drd 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti, più 1 azione per fulmine invocato

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Vedi testo

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come *invocare il fulmine*, tranne per il fatto che l'incantatore può invocare un fulmine ogni 5 minuti. Per lanciare *invocare il fulmine superiore*, l'incantatore deve trovarsi in un'area in cui il clima sia tempestoso. Il cielo può essere piovoso, nuvoloso e ventoso, nuvoloso e afoso, o perfino devastato da un tornado (anche un vortice di vento causato da un djinn o da un elementale dell'aria di 7 DV o più è adeguato). Fino a quando l'incantatore rimane nell'area, può invocare un fulmine ogni 5 minuti. Non è indispensabile invocare il fulmine subito dopo aver lanciato l'incantesimo; fino al termine dell'incantesimo, l'incantatore può compiere altre azioni, addirittura lanciare altri incantesimi. In ogni caso, concentrarsi sull'incantesimo per invocare un fulmine richiede un'azione standard.

Il fulmine si scarica al suolo, colpendo con un lampo verticale il bersaglio designato entro il raggio di azione (misurato dalla posizione dell'incantatore in quel momento). Il fulmine si muove verso il suolo, seguendo la via di minor resistenza tra una nube vicina e il bersaglio. Tutte le creature entro un raggio di 3 metri dalla via del fulmine o dal punto in cui si è scaricato ne subiscono gli effetti. Un fulmine infligge 1d10 danni da elettricità per ogni livello dell'incantatore (massimo 15d10).

Invocare il fulmine superiore funziona solo all'aperto; non è utilizzabile al chiuso, sottoterra e sott'acqua. L'incantesimo si spezza se l'incantatore abbandona l'area tempestosa.

Invulnerabilità agli elementi

Abiurazione

Livello: Drd 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come *protezione da tutti gli elementi*, ma il soggetto diventa immune ai danni da energia (acido, elettricità, freddo, fuoco e sonoro) per la durata dell'incantesimo.

Languore

Trasmutazione

Livello: Drd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature influenzate da questo incantesimo diventano deboli e lente. Una creatura che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà viene *rallentata* come per effetto di *lentezza* e, ogni round, subisce una penalità cumulativa di potenziamento alla Forza pari a 1d6-1 per ogni due livelli dell'incantatore (penalità minima addizionale 0, massima -10) per round. Se la Forza scende sotto 1, la creatura giace a terra indifesa. Questo incantesimo non contrasta né viene a sua volta contrastato da *velocità*, ma una creatura *velocizzata* può essere riportata alla sua velocità normale da *languore*, così come una creatura influenzata da *languore* può essere riportata alla sua velocità normale da *velocità*.

Mandragora

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 4,5 m

Effetto: Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo, l'incantatore attiva l'intuitiva ma, al tempo stesso, funesta magia di una radice di mandragora. Quando la radice viene tirata fuori dal suo oscuro contenitore, l'incantatore e tutte le creature entro 4,5 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere al suo grido. Chi supera il tiro salvezza ottiene un effetto di *visione del vero*; invece, chi fallisce il tiro salvezza si comporta come se fosse influenzato da *confusione*. Entrambi gli effetti durano fino al termine dell'incantesimo.

Componente materiale: Una radice di mandragora del valore di almeno 100 mo, conservata in un contenitore protetto di pari valore.

Mantello del mare

Trasmutazione

Livello: Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura toccata a contatto con l'acqua

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura, pur conservando le sue sembianze, appare interamente costituita d'acqua. Sott'acqua, fino al termine dell'incantesimo, la creatura agisce come se fosse influenzata da *libertà di movimento*, *respirare sott'acqua* e *sfocatura*, senza nel contempo subire i danni debilitanti che derivano dalla pressione dell'acqua o dall'ipotermia. Sulla terraferma (o anche solo se immerso a metà), la creatura non ottiene alcun vantaggio, tranne che *respirare sott'acqua*. Peraltro, la creatura può entrare o uscire dall'acqua senza spezzare l'incantesimo.

Miasma

Invocazione

Livello: Drd 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 5 round per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo l'incantatore riempie di gas venefico la bocca e la gola di una creatura, che si vede così costretta a tossire e a sputacchiare. La creatura influenzata dall'incantesimo può trattenere il fiato per 2 round per ogni punto di Costituzione, ma dopo questo periodo di tempo deve effettuare una prova di Costituzione (CD 10 +1 per ogni successo precedente) ogni round per continuare a trattenere il fiato. Quando la creatura fallisce una di queste prove (o rinuncia di sua volontà ai tentativi di non respirare) cade a terra priva di sensi (0 pf). Nel round successivo scende a -1 punto ferita ed è morente. Nel terzo round soffoca (si veda il riquadro "Soffocamento" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Mimetismo

Trasmutazione

Livello: Drd 1, Rgr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore cambia colore per mimetizzarsi nell'ambiente circostante, ottenendo così un bonus di competenza +10 alle prove di Nascondersi.

Componente materiale: Fango cosparso sulla faccia dell'incantatore.

Mimetismo superiore

Trasmutazione

Livello: Drd 4, Rgr 3

Questo incantesimo conferisce all'incantatore un bonus di competenza +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Per tutto il resto funziona come *mimetismo*.

Occhi di fuoco

Trasmutazione
Livello: Drd 0
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Occhi di fuoco conferisce alla creatura la capacità di vedere attraverso i fumi, i fuochi e le nebbie normali come se non ci fossero. Per la durata dell'incantesimo, le altre creature non possono utilizzare queste circostanze per nascondersi agli occhi della creatura influenzata. Questo incantesimo non consente alla creatura di vedere attraverso la nebbia magica, quale, ad esempio, *foschia occultante* e *nube di nebbia*.

Occhio di falco

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore ottiene la capacità di cogliere i dettagli anche a lunga distanza. L'incremento di gittata delle armi da tiro utilizzate dall'incantatore aumenta del 50%; inoltre, l'incantatore ottiene un bonus di competenza +5 a tutte le prove di Osservare.

Onda di fanghiglia

Evocazione (Convocazione)
Livello: Chr 7, Drd 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Propagazione del raggio di 4,5 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un'ondata di fanghiglia verde che comincia alla distanza da lui scelta e si propaga violentemente fino ai limiti dell'area. L'onda bagna e macchia dove passa; un po' di fanghiglia rimane attaccata a muri e soffitti. Ogni creatura presente nell'area viene coperta di una macchia di fanghiglia verde per ogni 1,5 metri della sua faccia se fallisce il suo tiro salvezza sui Riflessi.

La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici con cui viene a contatto, e dissolve perfino il metallo. Una macchia di fanghiglia verde infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione per round mentre divora la carne. Contro il legno o il metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere grattata via da una creatura (probabilmente distruggendo lo strumento con cui la si gratta via), ma dopodiché la fanghiglia può solo essere congelata, bruciata o tagliata via (causando danni anche alla vittima). Il freddo o il caldo estremi, la luce del sole o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono la fanghiglia verde. Diversamente dalla normale fanghiglia verde, quella creata da questo incantesimo evapora gradualmente, sparendo alla fine della durata.

Componente materiale: Poche gocce di acqua stagnante.

Onda eretta

Trasmutazione
Livello: Drd 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Onde sotto una creatura o un oggetto entro il raggio di azione
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore controlla le acque, ordinando loro di sollevare una creatura o un oggetto e spingerlo in avanti. Un oggetto così sollevato può contenere alcune creature o altri oggetti. Il peso che le onde possono trasportare dipende dal livello dell'incantatore.

Livello dell'incantatore	Taglia della creatura o dell'oggetto
5°	Fino a Media
7°	Grande
9°	Enorme
11°	Mastodontica
13°	Colossale

Onda eretta muove la creatura o l'oggetto sollevato in linea retta a una velocità sull'acqua di 18 metri. L'incantesimo termina quando l'onda viene a contatto con la terraferma, depositando dolcemente il suo carico sulla battaglia.

Palla di acqua

Invocazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una *palla di acqua* genera una propagazione sferica simile a una *palla di fuoco* blu. In modo analogo a una *palla di fuoco*, l'incantatore punta il dito per indicare il raggio di azione (la distanza e l'altezza) in cui la *palla di acqua* deve esplodere. Una perla scintillante, delle dimensioni di una biglia e di colore blu, parte dal dito indice e, a meno che non si scontri con un corpo o una barriera solida prima di aver raggiunto il punto d'impatto, cresce fino a diventare una *palla di acqua* in quel punto (un impatto prematuro dà luogo a una detonazione prematura). Se l'incantatore tenta di far passare la sfera attraverso un passaggio stretto come una ferri-

toia per frecce, deve "colpire" il passaggio con un attacco di contatto a distanza, altrimenti la sfera si scontra con la barriera ed esplose anzitempo (si veda la descrizione della *palla di fuoco* nel *Manuale del Giocatore* per i dettagli relativi all'area di propagazione).

Quando esplose, la *palla di acqua* infligge 1d6 danni debilitanti per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d6). Una creatura investita dall'esplosione può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. Poiché i danni inflitti sono debilitanti, si può applicare la riduzione del danno.

Gli oggetti non subiscono alcun danno a meno che non abbiano una durezza pari a 0, nel qual caso subiscono pieni danni. Se i danni causati a una barriera interposta hanno l'effetto di distruggerla o di frammentarla, la *palla di acqua* può propagarsi oltre, se l'area lo permette, altrimenti si ferma contro la barriera come l'effetto di un qualsiasi altro incantesimo.

Componente materiale: Un otre pieno che esplose quando l'incantatore lancia l'incantesimo.

Parlare con chiunque

Divinazione

Livello: Drd 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo fornisce all'incantatore gli effetti di *parlare con gli animali*, *parlare con i vegetali e linguaggi*, permettendogli di comunicare con qualsiasi creatura vivente, compresi i vegetali normali e quelli intelligenti. Egli può porre domande e ricevere risposte da tutte le creature, anche se l'incantesimo non le rende più amichevoli o più disponibili a collaborare del normale. L'incantatore può farsi capire fino a dove arriva la sua voce.

Inoltre, l'incantatore ottiene la capacità di parlare con le pietre, i metalli, la terra, l'acqua o altri oggetti solidi o semisolidi o altri elementi del terreno come se fossero influenzati da *pietre parlanti*. Tutti gli oggetti o gli elementi del terreno possono riferire chi o che cosa le abbia toccate, oltre a rivelare che cosa sia coperto o nascosto dietro o sotto di loro. Se viene loro richiesto, possono fare descrizioni complete e accurate. È da notare che la prospettiva, la percezione e le conoscenze di un oggetto potrebbero impedirgli di fornire i dettagli desiderati (a discrezione del DM).

Questo incantesimo non comprende un effetto di *parlare con i morti*, pertanto l'incantatore non può avere accesso ai ricordi delle creature defunte.

Anche se l'incantatore può comprendere ogni creatura e oggetto, può parlare un solo linguaggio (o il suo rozzo equivalente) alla volta.

Persistenza delle onde

Trasmutazione

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo conferisce la flessuosa indomabilità delle onde che si infrangono sulla battigia. Il soggetto ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione e subisce una penalità di potenziamento -2 alla Forza.

Piume

Trasmutazione

Livello: Drd 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura consenziente per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *metamorfosi*, tranne per il fatto che trasforma ogni creatura influenzata in un pennuto di taglia Piccola o inferiore (a discrezione dell'incantatore, ma tutte le creature si trasformano in esemplari della stessa specie). Ciascuna creatura può decidere di tornare alla propria forma naturale, come azione di round completo; così facendo, l'incantesimo termina solo per quella creatura. Altrimenti, tutte le creature rimangono trasformate in pennuti fino al termine dell'incantesimo o se l'incantatore non lo interrompe prima, restituendo così la forma normale a tutte le creature che sono state influenzate.

Potere della quercia

Trasmutazione

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo conferisce l'immobile forza di una possente quercia. La creatura influenzata ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza e subisce una penalità di potenziamento di -2 alla Destrezza.

Protezione da tutti gli elementi

Abiurazione

Livello: Drd 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto diventa invulnerabile ai danni da acido, elettricità, freddo, fuoco e sonori. Questo incantesimo assorbe i danni che il soggetto altrimenti subirebbe dai tipi di energia appena citati, a prescindere dal fatto che la loro origine sia magica o naturale. Tale protezione si estende anche all'attrezzatura del soggetto. L'incantesimo termina dopo aver assorbito un totale di 12 danni per livello dell'incantatore, inflitti da una qualsiasi

combinazione di questi tipi di energia.

È da notare che *protezione da tutti gli elementi* assorbe soltanto i danni. Il soggetto potrebbe comunque subire gli effetti collaterali, quali, ad esempio, affogare nell'acido (poiché il soffocamento è la conseguenza della mancanza di ossigeno) o restare intrappolato nel ghiaccio.

Gli effetti di questo incantesimo non si sommano a quelli di *contrastare elementi*, *protezione dagli elementi* o *resistere agli elementi*. Se una creatura è protetta da *protezione da tutti gli elementi* e da uno qualsiasi di questi altri incantesimi, *protezione da tutti gli elementi* assorbe i danni fino al termine della sua durata o finché non viene scaricato.

Reincarnazione pura

Trasmutazione

Livello: Drd 9

Componenti: V, S, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura morta toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *reincarnazione*, tranne per il fatto che il druido è in grado di riportare in vita una creatura morta entro 10 anni per livello dell'incantatore. *Reincarnazione pura* può persino riportare in vita un soggetto il cui corpo è stato totalmente distrutto, purché, con qualche espediente, si riesca a identificare senza ombra di dubbio i resti della creatura scomparsa (recitare il momento e il luogo di nascita o della morte sono i metodi più comuni).

Una volta completato l'incantesimo, il soggetto ritorna in vita all'interno di un nuovo corpo, e tutte le malattie o i difetti fisici sono stati curati. Si faccia riferimento alla descrizione e alla tabella di *reincarnazione* (nel *Manuale del Giocatore*) per determinare la nuova incarnazione del soggetto. Quando viene determinata la nuova forma, si tiri due volte il dado; la creatura riportata in vita può scegliere una o l'altra delle due forme indicate.

Il soggetto non subisce alcuna perdita di livello (o di un punto di Costituzione) né perde gli eventuali incantesimi preparati o gli slot ancora liberi.

È possibile riportare in vita qualcuno che è stato ucciso da un effetto magico mortale o che è stato trasformato in un non morto e poi distrutto, così come chi è morto a causa della perdita di punti ferita.

Costo in PE: 1.000 PE.

Reticolo di rovi

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Rgr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Vegetali entro una propagazione del raggio di 12 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa sì che l'erba, le erbacce, i cespugli e perfino gli alberi producano spine e poi si avvolgano, si attorciglino e si leghino attorno alle creature

in quell'area o quelle che vi entrano, tenendole bloccate. Le creature che rimangono ferme vengono intralciate, ma non subiscono altri effetti e non subiscono alcun danno. Quelle che tentano di compiere un'azione (attaccare, lanciare un incantesimo con una componente somatica, muoversi e simili) subiscono 1d4 danni da spine più 1 danno aggiuntivo per livello dell'incantatore, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o rimanere intralciate (penalità di -2 ai tiri per colpire, penalità di -4 alla Destrezza effettiva e impossibilità di movimento). Un incantatore che tenti di lanciare un incantesimo deve anche effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo + danni subiti) o perdere l'incantesimo.

Una creatura intralciata può cercare di liberarsi e muoversi alla metà della normale velocità usando un'azione di round completo per effettuare una prova di Forza o di Artista della Fuga (CD 20). Una creatura non intralciata può muoversi attraverso l'area a velocità dimezzata, subendo i danni come descritto sopra. Durante ogni round in cui le creature non intralciate rimangono nell'area, i vegetali cercano di intralciarle.

I vegetali forniscono un quarto di copertura per ogni 1,5 metri di sostanza fra una creatura nell'area e un avversario, metà copertura per 3 metri di *reticolo di rovi*, tre quarti per 4,5 metri e copertura totale per 6 metri o più.

Il DM può modificare in qualche modo gli effetti dell'incantesimo, in base alla natura dei vegetali a disposizione.

Riduzione animale

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Rgr 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riduce di una categoria la taglia dell'animale. Ad esempio, una tigre Grande influenzata da questo incantesimo diventa una tigre Media. Questa diminuzione di taglia permette all'animale di adattarsi meglio agli spazi stretti, quali, ad esempio, la tipica stanza di un dungeon o un passaggio sotterraneo. La variazione di taglia comporta anche numerosi altri effetti, come descritto nel *Manuale dei Mostri* e riassunto di seguito. Se a causa di questo incantesimo un qualsiasi punteggio di caratteristica dovesse scendere a 0 o meno, quel punteggio viene comunque portato a 1, mentre tutti gli altri effetti si applicano normalmente.

Da Enorme a Grande: Il soggetto perde 8 punti di Forza, 4 punti di Costituzione e 3 punti di armatura naturale, ma ottiene 2 punti di Destrezza, un bonus di +1 alla CA e un bonus di +1 ai tiri per colpire. A livello generale, questi cambiamenti corrispondono a una penalità di -3 ai tiri per colpire in mischia, un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza, una penalità di -4 ai danni in mischia, una penalità di -1 alla CA e -2 punti ferita per Dado Vita. La faccia/portata del soggetto diventa pari a 1,5 m per 3 m/1,5 m.

Da Grande a Media: Il soggetto perde 8 punti di Forza, 4 punti di Costituzione e 2 punti di armatura na-

turale, ma ottiene 2 punti di Destrezza, un bonus di +1 alla CA e un bonus di +1 ai tiri per colpire. A livello generale, questi cambiamenti corrispondono a una penalità di -3 ai tiri per colpire in mischia, un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza, una penalità di -4 ai danni in mischia, a nessuna variazione della CA e -2 punti ferita per Dado Vita. La faccia/portata del soggetto diventa pari a 1,5 m per 1,5 m/1,5 m.

Da Media a Piccola: Il soggetto perde 4 punti di Forza, 2 punti di Costituzione, ma ottiene 2 punti di Destrezza, un bonus di +1 alla CA e un bonus di +1 ai tiri per colpire. A livello generale, questi cambiamenti corrispondono a una penalità di -1 ai tiri per colpire in mischia, un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza, una penalità di -2 ai danni in mischia, a un bonus di +2 alla CA e -1 punto ferita per Dado Vita. La faccia/portata del soggetto diventa pari a 1,5 m per 1,5 m/1,5 m.

Da Piccola a Minuscola: Il soggetto perde 4 punti di Forza, ma ottiene 2 punti di Destrezza, un bonus di +1 alla CA e un bonus di +1 ai tiri per colpire. A livello generale, questi cambiamenti corrispondono a una penalità di -1 ai tiri per colpire in mischia, un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza, una penalità di -2 ai danni in mischia, a un bonus di +2 alla CA e a nessuna variazione dei punti ferita. La faccia/portata del soggetto diventa pari a 75 cm per 75 cm/0 m.

Rigenera ferite critiche

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 6, Drd 5

Questo incantesimo funziona come *rigenera ferite leggere*, tranne per il fatto che fornisce una guarigione accelerata al ritmo di 4 punti ferita per round.

Rigenera ferite gravi

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 5, Drd 4

Questo incantesimo funziona come *rigenera ferite leggere*, tranne per il fatto che fornisce una guarigione accelerata al ritmo di 3 punti ferita per round.



Rigenera ferite leggere

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 1, Drd 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: 10 round + 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con un tocco della mano, l'incantatore accresce l'energia vitale del soggetto, concedendogli la capacità straordinaria di guarigione rapida fino al termine dell'incantesimo. Tale guarigione si applica solo ai danni subiti durante la durata dell'incantesimo, e non a quelli subiti in precedenza. Il soggetto guarisce 1 punto ferita per round di questi danni fino al termine dell'incantesimo e si stabilizza in modo automatico qualora fosse morente a causa di una perdita di punti ferita durante tale periodo. *Rigenera ferite leggere* non ripristina i punti ferita persi per mancanza di cibo o di acqua, né quelli persi per soffocamento, e non consente a una creatura di rigenerare o di riattaccare parti del corpo amputate.

Gli effetti multipli di più incantesimi *rigenerare* non si sommano; si applica solo l'effetto di livello più alto. Lanciare un secondo incantesimo *rigenerare* di pari livello estende la durata del primo per l'intera durata del secondo incantesimo.

Rigenera ferite moderate

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 3, Drd 2

Questo incantesimo funziona come *rigenera ferite leggere*, tranne per il fatto che fornisce una guarigione accelerata al ritmo di 2 punti ferita per round.

Risveglio di massa

Trasmutazione

Livello: Drd 8

Componenti: V, S, F, PE

Tempo di lancio: 1 giorno

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un animale o un albero per ogni tre livelli, dei quali non più di due possono trovarsi oltre 9 m l'uno dall'altro

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore risveglia uno o più alberi o animali portandoli a un grado di consapevolezza umano. Tutte le creature *risvegliate* devono essere dello stesso tipo. Per riuscire, l'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i DV del soggetto con il maggior numero di DV, o l'albero con il maggiore numero di DV tra quelli che si saranno *risvegliati*, quale che sia il numero più alto). Un fallimento significa che l'incantesimo non ha avuto alcun effetto sui bersagli.

L'albero o l'animale *risvegliato* è amichevole nei confronti dell'incantatore, ma questi non sviluppa alcuna connessione o empatia speciali con lui; tuttavia, esso servirà volontariamente il druido in compiti specifici o negli incarichi da svolgere, se l'incantatore gli comunicherà le sue richieste.

Le caratteristiche di un albero *risvegliato* sono le



ste
Mo
tell
con
mu
har
gl
Car
U
lare
un
bon
C

Sabb

Inv
Liv
Com
Tem
Rag
Area
ce
Dur
Tiro
Resi

Un s
tator
comp
vo al
Gioca
le cr
flessi

Sciam

Invoc
Livell
Com
Temp
Ragg
Area:
fuor
Dura
Tiro s
Resis

Al par
di fulm
dotte
cantes
lancia
to sfer
palm
retta v
dietro

Qua
viene
tali da
svanis

Se le
paga co
pagazio
diamet
dettagl
zione d
Giocato
Sfere
pagazio

stesse di un oggetto animato (si veda il *Manuale dei Mostri*), tranne per il fatto che i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma vengono determinati con 3d6. I vegetali *risvegliati* ottengono la capacità di muovere i loro rami, radici, liane, viticci, e così via, e hanno sensi simili a quelli umani. Un animale *risvegliato* ottiene 3d6 di Intelligenza, un bonus di +1d3 al Carisma e di +2 DV.

Un albero o un animale *risvegliato* è in grado di parlare uno dei linguaggi conosciuti dall'incantatore, più un altro tra quelli noti all'incantatore per ogni punto bonus di Intelligenza (se ve ne sono).

Costo in PE: 250 PE per ogni creatura *risvegliata*.

Sabbie brucianti

Invocazione

Livello: Drd 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 3 m

Area: Esplosione di sabbia semicircolare lunga 3 m centrata sulle mani dell'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un sottile velo di sabbia si dirama dalle dita dell'incantatore, infliggendo 1d6 danni debilitanti alle creature comprese nel semicerchio (si veda il diagramma relativo alla descrizione di *mani brucianti* nel *Manuale del Giocatore* per i dettagli del semicerchio). Inoltre, tutte le creature che falliscono il loro tiro salvezza sui Riflessi vengono stordite per 1 round.

Sciame di fulmini

Invocazione [Elettricità]

Livello: Drd 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Trama di propagazione di fulmini come *palla di fuoco* (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Riflessi dimezza (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Al pari dell'incantesimo arcano *sciame di meteore*, *sciame di fulmini* invoca delle propagazioni simili a quelle prodotte da una *palla di fuoco*, tranne per il fatto che l'incantesimo crea palle di fulmini. Quando viene lanciato, quattro sfere grandi (diametro di 60 cm) o otto sfere piccole (diametro di 30 cm) scaturiscono dal palmo della mano dell'incantatore e puntano in linea retta verso il punto da lui designato. Ogni sfera lascia dietro di sé una scia di scintille.

Qualunque creatura si trovi lungo la loro traiettoria viene colpita da tutte le sfere, subendo 16d6 danni totali da elettricità (senza alcun tiro salvezza). Le sfere svaniscono dopo aver inflitto tali danni.

Se le sfere arrivano a destinazione, ciascuna si propaga come una *palla di fuoco* elettrica. Le trame di propagazione e i danni inflitti alle creature dipendono dai diametri delle sfere, come descritto in seguito (per i dettagli delle trame di propagazione si veda la descrizione dell'incantesimo *sciame di meteore* nel *Manuale del Giocatore*).

Sfere grandi: Ciascuna delle sfere grandi ha una propagazione del raggio di 4,5 metri e infligge 4d6 danni

da elettricità. Le quattro sfere esplodono e i loro punti di origine formano un rombo o un quadrato (a discrezione del giocatore) attorno al punto di origine centrale dell'incantesimo, che era stato designato al momento del lancio. Le esplosioni avvengono tutte entro 6 metri lungo i lati della forma geometrica, creando così aree di effetto sovrapposte che investono il centro con tutte e quattro le esplosioni.

Sfere piccole: Ciascuna delle sfere piccole ha una propagazione del raggio di 2,25 metri e infligge 2d6 danni da elettricità. Queste sfere esplodono e i loro punti di origine formano attorno al punto di origine centrale dell'incantesimo, designato al momento del lancio, un quadrato racchiuso all'interno di un rombo o viceversa. Ciascuno dei lati esterni della forma geometrica ha una lunghezza di 6 metri. Il centro ha quattro aree di effetto sovrapposte al suo interno e numerose aree periferiche, che subiscono gli effetti di due o tre esplosioni.

Le creature investite dalle esplosioni possono tentare dei tiri salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. Le creature colpite da più esplosioni devono effettuare un tiro salvezza distinto contro ogni esplosione. Tutte le creature che falliscono il tiro salvezza, oltre a subire per intero i danni, restano stordite per 1d4 round.

Segugio

Divinazione

Livello: Rgr 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello

Se l'incantatore fallisce una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge per seguire le tracce di una creatura quando questo incantesimo è in funzione, può subito effettuare una seconda prova con la stessa CD per individuare il percorso. Se anche la seconda prova fallisce, l'incantatore può tentare una nuova ricerca solo dopo aver cercato le tracce per 30 minuti (se all'aperto) o 5 minuti (se al chiuso).

Seme dell'oscurità

Trasmutazione

Livello: Drd 0

Componenti: V, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una pianta normale o una creatura vegetale

Durata: 1 giorno

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Se il soggetto fallisce un tiro salvezza sui Riflessi, subisce 1 danno quando l'incantesimo viene lanciato per la prima volta e un altro danno per ogni ora trascorsa fino al termine dell'incantesimo. La durezza non viene conteggiata per i danni inflitti da *seme dell'oscurità*. Per uccidere un albero secolare occorre lanciare quest'incantesimo più volte, ma una pianticella potrebbe avvizzire nel giro di poche ore. *Seme dell'oscurità* non ha effetto sulle creature vegetali con punteggi di Saggezza e Carisma.

Spaventapasseri

Necromanzia [Influenza mentale, paura]

Livello: Drd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un animale

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto diventa scosso, subendo una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità per la durata dell'incantesimo.

Superficie riflettente

Trasmutazione

Livello: Drd 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una superficie riflettente grande almeno come una creatura di taglia Media

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore crea un'estremità di un tragitto che collega due superfici riflettenti naturali, quali, ad esempio, polle d'acqua o laghi non stagnanti. Lanciando una seconda *superficie riflettente* su uno specchio simile quando il primo effetto non è ancora terminato, l'incantatore può guardarvi attraverso come se stesse utilizzando una *chiaroveggenza*. Entro 1 minuto per livello dopo aver lanciato il secondo incantesimo, l'incantatore e fino a un'altra creatura per livello possono attraversarlo come se fossero influenzati da *teletrasporto senza errore*. Questo incantesimo non conferisce alcuna capacità di sopravvivenza nella posizione occupata da entrambe le *superfici riflettenti*, perciò se si lancia il primo incantesimo su un lago, è bene che gli alleati dell'incantatore sappiano nuotare. Se la prima *superficie riflettente* termina quando non è ancora stato completato il tragitto con un secondo lancio, il primo incantesimo diventa inutile.

Tocco contagioso

Necromanzia

Livello: Drd 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una volta completato l'incantesimo, l'incantatore deve scegliere una malattia dalla seguente lista: devastazione vischiosa, febbre da gallina, febbre lurida, fuoco mentale, infermità accecante, malattia rossa o tremarella (per le descrizioni si veda la sezione "Malattia" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se, prima del termine dell'incantesimo, l'incantatore effettua un attacco di contatto in mischia contro una

creatura vivente, quest'ultima viene influenzata da un effetto di *contagio*, e contrae istantaneamente la malattia selezionata se non supera un tiro salvezza sulla Tempra. L'incantatore non può infettare più di una creatura per round.

Trance animale di massa

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Qualsiasi numero di animali, bestie e bestie magiche con Intelligenza 1 o 2, dei quali non più di due possono trovarsi oltre 9 m l'uno dall'altro

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

I gesti suadenti e la musica (o il canto, o la litania) dell'incantatore costringono le creature a rimanere immobili e a fissarlo. Gli animali addestrati per attaccare o fare la guardia, gli animali crudeli, gli animali leggendari, le bestie e le bestie magiche hanno diritto a un tiro salvezza contro questo effetto, che viene invece negato agli animali normali. Una creatura in trance può venire colpita (con un bonus di +2 al tiro per colpire, come se fosse stordita), ma tale gesto spezza l'incantesimo, ponendo così termine alla trance animale.

Ultimo respiro

Necromanzia

Livello: Drd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura morta toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con questo incantesimo l'incantatore può far tornare a 0 punti ferita una creatura morta, purché sia deceduta nell'ultimo round. L'incantatore subisce 1d4 danni per ogni Dado Vita della creatura influenzata, che non possono essere evitati dalla propria resistenza agli incantesimi.

L'anima della creatura deve essere libera e disposta a tornare in vita (si veda "Ripartire in vita i morti" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Se l'anima della creatura non è disposta a tornare in vita, l'incantesimo non funziona; pertanto, una creatura che desidera tornare in vita non ha bisogno di effettuare alcun tiro salvezza.

Ultimo respiro cura i danni in modo da riportare la creatura a 0 punti ferita. I punteggi delle caratteristiche scesi a 0 o meno vengono portati a 1. I veleni e le malattie normali vengono curati, ma le malattie e le maledizioni magiche no. L'incantesimo rimargina le ferite mortali e ripara la maggior parte dei danni letali, tranne le parti del corpo amputate, che rimangono tali anche quando la creatura ritorna in vita. Si noti che l'attrezzatura o le altre proprietà della creatura morta non vengono influenzate in alcun modo da questo incantesimo.

Tornare dall'aldilà è un'ordalia. Il soggetto quando torna in vita perde un livello, proprio come se fosse

stato colpito da una creatura capace di risucchiare energia. Questa perdita di livello non può essere ristorata da alcun incantesimo. Se il personaggio era di 1° livello, perde invece 1 punto di Costituzione. Un personaggio che è morto con gli incantesimi preparati, oltre a quelli eliminati a causa del livello negativo, ha una probabilità del 50% di perdere ciascuno dei restanti. Un incantatore che non prepara gli incantesimi (ad esempio, lo stregone) ha una probabilità del 50% di perdere ciascuno slot degli incantesimi come se li avesse utilizzati per lanciare un incantesimo, oltre agli slot già eliminati a causa del livello negativo.

Ultimo respiro non ha effetto su una creatura che sia morta da più di un round. Una creatura uccisa da un effetto mortale non può essere resuscitata da questo incantesimo, così come non si possono resuscitare costrutti, elementali, esterni e non morti. *Ultimo respiro* non può riportare in vita una persona morta di vecchiaia.

Velocità del vento

Trasmutazione

Livello: Drd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo, l'incantatore può conferire l'effimera leggerezza di una brezza improvvisa. Il soggetto ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza e subisce una penalità di potenziamento -2 alla Costituzione.

Verde bloccante

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Muro di vegetali lungo 6 m e spesso 30 cm

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore materializza davanti a sé una barriera di vegetali. Tutte le creature che intendono attraversare questa barriera devono prima superare una prova di Forza (CD 15); un successo significa che la creatura è riuscita ad attraversare il muro. Il fuoco distrugge la barriera in 1 round, oppure le creature dotate di adeguate attrezzature possono aprirsi la strada tra la vegetazione in 1 minuto.

Vista del potere

Divinazione

Livello: Drd 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio o area: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può determinare il numero di Dadi Vita correnti (compresi quelli derivanti dai livelli di classe) di una creatura. Se la creatura ha sia Dadi Vita da mostro che livelli di classe, *vista del potere* rivela solo il loro totale. L'incantatore non può determinare quali siano i livelli di classe acquisiti dalla creatura, e i livelli negativi non vengono sottratti dai DV totali. Ad esempio, sia una creatura di 10 DV sia un personaggio di 10° livello con 4 livelli negativi risulteranno creature con 10 DV.

Wose

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un servitore naturale

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Un *wose* o *spirito del legno* è una forza naturale color verde traslucido cui l'incantatore può assegnare alcuni semplici compiti da campo. Può attizzare il fuoco, raccogliere erbe, nutrire il compagno animale, afferrare un pesce o compiere un qualsiasi altro compito semplice che non richieda alcuna conoscenza di tecnologia. Non può, ad esempio, aprire uno scrigno chiuso a chiave, poiché non sa come funzionano i lucchetti.

Il *wose* può eseguire un solo compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. L'incantatore può quindi ordinare al proprio *wose* di raccogliere le foglie e poi dedicarsi ad altre attività, purché egli rimanga entro il raggio di azione previsto.

Il *wose* ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 9 kg o di trascinare 45 kg). Può far scattare trappole o meccanismi simili, ma può sfruttare sempre solo 9 kg di forza che potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. La sua velocità lungo ogni direzione, compreso l'alto, è di 4,5 metri.

Un *wose* o *spirito del legno* non può attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire o tiri salvezza. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce 6 danni da un attacco ad area. Se l'incantatore tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato rispetto alla sua posizione attuale), lo spirito cessa di esistere.

www.rpgcommunity.com

mIRC
Server: irc.ngi.it
Canale: #D&DC



IL BOSCHETTO DEL DRUIDO

UN SUPPLEMENTO INTERNET A
MASTERS OF THE WILD

Additional Credits

Traduttore:

Andrea Soragna

Grafica a cura di:

Dark Wizard

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Credits

Progetto:	Penny Williams
Revisione:	Sue Weinlein Cook
Produzione Web:	Julia Martin
Sviluppo Web:	Mark A. Jindra
Progetto Grafico:	Sean Glenn, Cynthia Fliege

INTRODUZIONE

Nessun druido che si rispetti vivrebbe mai in una città. L'immensa estensione della natura è la sua unica abitazione. Ma, sebbene si trovi a proprio agio in qualsiasi spazio aperto, ogni druido ha un posto speciale da chiamare casa. Questo supplemento esamina in dettaglio un tipico boschetto da druido, comprendendo anche le creature che lì vivono.

COSA RACCHIUDE UN BOSCHETTO?

Per ospitare un druido ed i suoi compagni animali, un boschetto deve possedere determinate caratteristiche. Primo, ci deve essere un luogo dove il druido possa riposare o dormire. Questo può essere un riparo naturale, come ad esempio un caverna, oppure un posto costruito con materiale proveniente dalla natura, come una capanna o un albero adibito a casa.

Successivamente, deve fornire una

buona quantità di cibo e di acqua fresca e pura. Il cibo può includere noci e bacche, alberi da frutta ed una variegata popolazione di animali. Sebbene alcuni druidi decidano di essere vegetariani, la maggior parte di loro include della carne nella propria dieta. Dopo tutto, il druido vive lontano dalla terra e accetta la sua parte nella catena alimentare, come qualsiasi altra creatura. In più, la maggior parte dei druidi coltivano almeno un piccolo orto, e molti coltivano anche alcune verdure.

La successiva caratteristica vitale consiste in un sistema di protezione per il druido e per i suoi incarichi, come anche per le piante e per gli animali. Questa protezione spesso assume la forma di una barriera naturale, come siepi di rovi e un bosco molto fitto. Molto spesso anche protezioni magiche giocano un ruolo importante, ma i druidi raramente posizionano trappole nelle loro aree a meno che non siano sicuri che gli animali non vi inciampino e non si facciano male.

Il calore è un'altra regola vitale. Se il clima in cui vive è temperato o fresco, al druido serve una fonte di calore, come legna da ardere, carbone o un altro tipo di combustibile. Come per le sue altre attività, è sempre in cerca e raccoglie legna da ardere in modo da assicurarsi che la foresta si possa rinnovare. Ripulisce il fondo della foresta dai rami caduti e pota gli alberi così da assicurare vitalità alla foresta. Molti druidi possiedono l'abilità magica di scaldare senza il fuoco, e usano questa abilità per evitare di decimare il bosco. In più, i druidi usano materiali naturali per farsi abiti caldi e coperte. Ognuno di loro generalmente ha un ripostiglio di strumenti nascosto dove cucire le pelli ed intrecciare gli abiti con fibre vegetali e capelli animali.

I druidi amano essere pronti in qualsiasi evenienza, così la maggior parte di loro conserva una scorta di oggetti sia magici che non nascosti nel loro boschetto – in alberi cavi, sotto delle rocce o in tane non usate dagli animali. Gli oggetti magici nascosti solitamente comprendono *bacche benefiche* e infusi di magie utili (confronta *Masters of the Wild*, Capitolo 3). Altri utili oggetti comprendono piccole quantità di denaro (nel caso debbano recarsi in città), strumenti per accendere un fuoco, un coltello, torce, armi extra, cibo e otri di acqua fresca.

Un tipico boschetto contiene anche al-



cuni mezzi per poter scrutare – molto spesso una pozza di acqua calma che sembra uno specchio. Anche una grande e molto levigata roccia potrebbe rappresentare un ottimo strumento per scrutare. Un druido potrebbe anche usare l'incantesimo creare acqua per produrre acqua cheta da usare per scrutare in un recipiente grande o in una crepa naturale.

Un druido solitamente porta con sé uno o più compagni animali. Queste creature vivono con lui nel suo boschetto e viaggiano con lui se egli lo desidera, sebbene devono anche girovagare nell'intera area in cerca di cibo. In questo modo, viene reso disponibile per loro un modo ragionevolmente conveniente per uscire dal boschetto. Druidi di alto livello occasionalmente fanno dono di un'intelligenza simile a quella umana a piante o a creature animali tramite l'incantesimo *risveglio*. Sebbene a questi animali risvegliati non sia fatto obbligo di rimanere nelle loro aree native, molti comunque decidono di rimanervi, o per l'amore per quel luogo o per l'amicizia con il druido.

In un boschetto di queste fattezze si trovano anche popolazioni del tipo di animali, folletti e creature naturali che normalmente popolano queste zone. I druidi si sforzano di non disturbare troppo l'ambiente naturale, così che raramente interferiscono con questi abitanti naturali a meno che le creature non siano native della zona ed in qualche modo pericolose per l'ambiente.

ESEMPIO di BOSCHETTO

Questo è il boschetto di Thyme, un druido femmina di 12° livello mezz-elfa. Un asterisco (*) indica un nuovo incantesimo o un oggetto magico presente su *Masters of the Wild*. Confronta il Capitolo 3 per gli oggetti magici ed il Capitolo 6 per gli incantesimi.

Il boschetto di Thyme giace profondamente nel cuore di una foresta a clima temperato. Alberi a legno duro di una certa età formano la massa del baldacchino di alberi che cela le sue attività dalla vista di animali volanti, sebbene crescano nell'area anche pini sparsi ed altre conifere. La bassa vegetazione comprende cespugli di bacche di vario tipo, sempreverdi, sanguinella, sommacco e selvagge piante da fiore.

La zona in cui Thyme vive primariamente è sita alla base di un dirupo. Lei ha posi-

zionato dei rovi naturali sugli altri tre lati così da circondare l'area. Questi cespugli spinosi raggiungono un'altezza di circa 3 metri, impedendo la visione e l'accesso, e sono in media di 1,5 metri di spessore. Sebbene lei non abbia bisogno di un passaggio attraverso i cespugli – dato che può utilizzare la sua abilità di Andatura nel Bosco – Thyme mantiene un'apertura nascosta attraverso i cespugli (Cercare CD 20) per il suo lupo ed i suoi compagni animali. Comunque, quest'apertura è alta solo 1,3 metri. Consente l'accesso al lupo ed alla tigre solo se chinano il capo, ma chiunque di altezza umana che provi ad attraversarla deve procedere carponi o strisciare. Altrimenti, le pareti contano come un fitto sottobosco per calcolare il movimento concesso. In aggiunta, qualsiasi creatura che cerchi di forzare un passaggio attraverso i cespugli perde 5 punti ferita come danno per ogni round di movimento, meno un punto per ogni punto della propria CA (i bonus di Destrezza e di Schivare non si considerano per questo calcolo). Tagliare i cespugli crea un passaggio sicuro profondo 30 centimetri ogni 5 minuti di lavoro. Certamente, qualsiasi tentativo di danneggiare i cespugli provoca la collera di Thyme.

Thyme conserva anche un passaggio sotterraneo che collega l'area dove vive con la foresta dietro i cespugli. Questo passaggio consente il transito di creature di taglia o più piccola. Lei usa la sua forma selvatica di tasso quando vuole usare questo passaggio. Normalmente, Thyme entra ed esce da quest'area protetta o volando (mentre è nella forma di un uccello) o passando attraverso i cespugli.

Una fonte pura sorge da una fessura circa a metà del dirupo e corre oltre le rocce per formare un piccolo stagno in fondo. Questa è la fonte di acqua pura che serve al druido. Thyme mantiene due ripari entro questo spazio – una capanna ricoperta da zolle di fianco lo stagno ed una casa dentro un albero in uno degli alberi più remoti. Davanti alla capanna ha il suo orto di erbe e verdure. Dietro l'area coltivata crescono cespugli di bacche ed un frutteto. Durante il giorno c'è una probabilità del 10% che un *spirito della foresta* (*wood wose**) evocato dalla stessa Thyme con l'omonimo incantesimo (confronta *Masters of the Wild*) stia lavorando nell'orto o si stia occupando del frutteto. Nel frutteto vive anche un treant, e Thyme confida nel fatto che sorvegli

www.rpgcommunity.com

mIRC
Server: irc.ngi.it
Canale: #D&DC

l'area in sua assenza.

Treant: 68 pf (confronta il *MANUALE DEI MOSTRI*®).

All'interno della capanna vi è un letto costruito con i rami caduti dagli alberi ed una piccola area per preparare dei cibi, compresa una fossa per il fuoco a terra. Sul vicino tavolo giacciono poche pentole da cucina e piatti di legno. Un piccolo telaio è sito in un angolo della camera. Un bogun (10 pf, confronta l'incantesimo *generare bogun* (*beget bogun**), *Masters of the Wild*) resta nella capanna tutto il tempo, svolgendo lavori domestici. Sotto una roccia fuori dalla capanna sono nascosti gli infusi di *rigenera ferite gravi* (*regenerate serious wounds**), *calmare una massa* (*mass calm**) e *favore della natura* (*nature's favor**). All'interno della capanna sono nascosti un sacchetto di *bacche benefiche*, uno zaino di equipaggiamento da avventura, una pietra levigata per scrutare ed infusi di *rete di rovi* (*briar web**), *invocare il fulmine*, *camuffamento* (*camouflage**), *zanna magica*, *produrre fiamma*, *scrutare, veloce come il vento* (*speed of the wind**), e *forma arborea*.

Dall'altra parte rispetto alla capanna sta un'immensa quercia, con un tronco di almeno 30 metri di diametro. Le leggende dicono che quell'albero di 200 anni sia stata la casa del famoso druido Elandra, ritenuta una driade. I fulmini hanno spaccato l'albero più di una volta lungo gli anni, così che i suoi rami spuntano in ordine sparso, e nuove crescite sono uscite dalle ferite profonde.

Dietro lo stagno dall'altra parte della capanna sta un ceduo bosco di abeti sui quali Thyme ha utilizzato l'incantesimo *boschetto del druido* (*druid grove**) per incastonare incantesimi negli alberi come se essi fossero della pergamena viventi. Ogni albero contiene uno dei seguenti incantesimi: *occhi del falco* (*hawkeye**), *potere della vista* (*power sight**) e *rigenera ferite moderate* (*regenerate moderate wounds**).

I compagni animali di Thyme, una coppia di falchi (4 e 5 pf), una tigre (48 pf), un lupo (11 pf) e due tassi (5 e 6 pf) girano liberamente nell'area abitativa del druido come anche per il resto della foresta a volontà. La tigre ed il lupo hanno trovato riparo in caverne lungo il dirupo; i falchi hanno costruito il loro nido in piccoli alberi

che sporgono tra i crepacci del dirupo. I tassi vivono vicino alla macchia dove il passaggio attraverso la barriera di rovi emerge nel boschetto. Le creature attaccano gli intrusi (chiunque non sia Thyme od i suoi altri compagni animali) che li disturbano, facendo abbastanza rumore in grado di allertare Thyme ed i suoi altri compagni.

THYME

Thyme si gode la compagnia degli animali e fa pieno uso della sua abilità *forma animale*. Lei spesso gira i boschi al di là del suo personale boschetto nella forma di un animale. Non ha mai viaggiato lontano dalle foreste nella sua parte del mondo, così è limitata alle forme animali native dei climi temperati.

Il druido ha selezionato i propri talenti in modo da poter sfruttare a pieno la sua *forma animale*. Multiattacco le dà un bonus effettivo all'attacco secondario mentre è in forma animale (penalità di -2 invece che -5), e Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell) le consente di lanciare incantesimi quando è in quella forma. Thyme conserva nascondigli di componenti per incantesimi extra celati ovunque nel suo boschetto ed in luoghi selezionati al di fuori di esso così da assicurarsi l'accesso al maggior numero di incantesimi possibili mentre è in *forma animale* (I componenti per incantesimi portati addosso dal druido si fondono nella nuova forma e diventano inutilizzabili mentre è in *forma animale*. Lei porta anche una *scimitarra applicabile +1* (*+1 opposable scimitar**), che può usare nella *forma animale* dato che lei non consente che si fonda con lei nella nuova forma. (Ciò significa che deve riporre l'arma prima di assumere la *forma animale*, e deve riprenderla successivamente). Alle volte non si preoccupa di rendere la scimitarra disponibile quando assume la forma di un orso o di un'altra creatura con attacchi naturali molto efficaci, e non lo fa mai quando assume la forma di creature (come ad esempio i tassi) che sono troppo piccoli per poterla usare.

Sotto sono riportate le statistiche complete per Thyme nella forma umana e quelle abbreviate per lei nelle sue numerose *forme animali* preferite. Lei conserva il suo tipo base di umanoide, anche se la sua forma è quella di un animale. Mentre è nella *forma animale* ha comunque accesso alla



lista incantesimi della sua forma normale (assumendo che possa raggiungere qualsiasi nascondiglio in cui ha riposto le componenti richieste) grazie al talento Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell). Lei, allo stesso modo, conserva le qualità della sua forma naturale; queste sono spiegate nella descrizione della sua forma normale. Le proprietà che non sono riportate nella lista delle statistiche della *forma animale* si sono fuse con lei e non sono utilizzabili.

Thyme, mezz-elfo femmina Drd12: GS 12; Umanoide di taglia Media (elfo); DV 12d8+12; pf 66; Iniz. +2; Vel. 9 m.; CA 20 (a contatto 13, colto alla sprovvista 1-8); Att. +10/+5 in mischia (1d6+1/18-20, *scimitarra applicabile +1 (+1 opposabile scimitar*)*) o +12/+7 a distanza (1d6, fionda perfetta); QS Compagni Animali (2 tassi, 2 falchi, tigre, lupo), tratti razziali mezz-elfici, senso della natura, andatura nel bosco, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma animale* (animali di tagli Minuscola, Piccola, Media e Grande o animali Crudeli) 5 v./giorno; AL N; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +12; For 10, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 18, Car 10.

Abilità e Talenti: Empatia Animale +10, Concentrazione +6, Addestrare Animali +7, Guarire +11, Orientamento +9, Conoscenze (natura) +16, Ascoltare +5, Professione (erborista) +9, Cavalcare (cavalli) +4, Scrutare +6, Cercare +2, Sapienza Magica +6, Osservare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +19; Vista Cieca (Blindsight), Creare Infusi (Create Infusion), Multiattacco, Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell), Seguire Tracce.

Compagni Animali: Thyme ha due tassi (pf 5, 6), due falchi (pf 5, 4), una tigre (pf 48), ed un lupo (pf 11) come compagni animali.

Tratti razziali Mezz-elfici: Immune a sonno magico e ad i suoi effetti; bonus razziale di +2 sui tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento; visione crepuscolare (può vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, della stelle, di una torcia e simili); bonus razziale di +1 alle prove di Osservare, Ascoltare e Cercare (già considerato nelle statistiche sopra riportate)

Senso della Natura: Thyme può identificare vegetali e animali (la loro specie ed

le loro caratteristiche particolari) con precisione matematica. Inoltre può stabilire se l'acqua è potabile o meno.

Resistenza al richiamo della natura: Thyme ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come driadi, ninfe e spiritelli).

Passo senza tracce: Thyme non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere seguito seguendo le sue tracce.

Immunità ai veleni: Thyme è immune a tutti i veleni organici, compresi i veleni di mostro, ma non ai veleni minerali o ai gas velenosi.

Forma Animale (Mag): Thyme può trasformarsi in una creatura di taglia Minuscola, Piccola, Media o Grande o in un animale Crudel e tornare di nuovo alla forma naturale 5 volte al giorno. Lei può assumere solo una forma per ogni trasformazione. Con ogni utilizzo, riguadagna i punti ferita come se avesse riposato per un giorno intero. Non subisce la penalità standard di disorientamento mentre è nella sua *forma animale*. Ottiene tutte le abilità naturali e straordinarie della creatura in cui si è trasformata.

Andatura nel bosco: Thyme si può muovere attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Comunque, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul druido.

Incantesimi da Druido Preparati (6/6/5/5/4/3/2; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): **Liv. 0** - *trucco animale (animal trick*)*, *individuazione del veleno, riparare, purificare cibo e bevande, lettura del magico, resistenza*; **Liv. 1** - *calmare animali, intralciare, bacche benefiche, folata di sabbia (sandblast*)*, *evoca alleato naturale I, spirito della foresta (wood wose*)*; **Liv. 2** - *scarica di adrenalina (adrenaline surge*)*, *corpo/forza del sole (body of the sun*)*, *rete di rovi (briar web*)*, *ostruzione verde (green blockade*)*, *produrre fiamma*; **Liv. 3** - *cura ferite moderate, zanna magica superiore, favore della natura (nature's favor*)*, *neutralizza veleno, parlare con i vegetali*; **Liv. 4** - *cavità nella foresta (forestfold*)*, *miasma/aria infetta (miasma*)*, *evoca alleato naturale IV, palla d'acqua (waterball*)*; **Liv. 5** - *piaga degli insetti, rigenera ferita gravi (regenerate critical wounds*)*, *muro di spine*; **Liv. 6** -

invocare il fulmine superiore (greater call lightning), trasporto vegetale.*

Proprietà: *armatura di pelle +1, scudo grande di legno+1, scimitarra applicabile +1 (+1 opposable scimitar*), fionda perfetta, 10 proiettili, abiti da druido, talismano della saggezza +2 su fermaglio di pianta selvatica (wilding clasp*), anello di protezione +1, infuso di cura ferita moderate, infuso di vigore della quercia (might of the oak*), infuso di lama infuocata, infuso di camuffamento (camouflage*), infuso di fuoco fatuo, infuso di zanna magica.*

Thyme (nella forma di Orso Bruno), mezz-elfo femmina Drd12: GS 12; Umanoide Grande (elfo); DV 12d8+12; pf 66; Iniz. +1; Vel. 12 m.; CA 15 (a contatto 10, colto alla sprovvista 14); Att. +16 in mischia (1d8+8, 2 artigli) e +14 in mischia (2d8+4, morso); o +17/+12 in mischia (1d6+9/18-20, *scimitarra applicabile +1/+1 opposable scimitar**); Faccia/Portata 1,5 m. x 3 m./1,5 m.; AS Afferrare Migliorato; QS Compagni Animali (2 tassi, 2 falchi, tigre, lupo), tratti razziali mezz-elfici, senso della natura, andatura nel bosco, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, olfatto acuto, *forma animale* (animali di tagli Minuscola, Piccola, Media e Grande o animali Crudeli) 5 v./giorno; AL N; TS Temp +12, Rifl +5, Vol +12; For 27, Des 13, Cos 19, Int 12, Sag 18, Car 10.

Abilità e Talenti: Empatia animale +10, Concentrazione +9, Addestrare Animali +7, Guarire +11, Nascondersi -3, Orientamento +9, Conoscenze (natura) +16, Ascoltare +5, Professione (erborista) +9, Cavalcare (cavalli) +3, Scrutare +6, Cercare +2, Sapienza Magica +6, Osservare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +19; Vista Cieca (Blindsight), Creare Infusi (Create Infusion), Multiattacco, Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell), Seguire Tracce.

Afferrare Migliorato (Str): Se Thyme colpisce con un artiglio, infligge danno normale e può tentare di dare inizio ad un'azione di lotta come azione gratuita senza provocare attacco di opportunità. Questa capacità funziona solo con creature di taglia Media o inferiore. Thyme ha la possibilità di scegliere se dare inizio ad una lotta come di norma, oppure utilizzare semplicemente quella parte del corpo utilizzata nell'afferrare migliorato per tratte-

nere l'avversario. Ogni prova di lottare con esito positivo, effettuata nei round successivi, infligge automaticamente danni da artiglio.

Olfatto Acuto (Str): Thyme può percepire i nemici in avvicinamento, individuare gli avversari nascosti, seguire tracce usando l'olfatto.

Proprietà: *scimitarra applicabile +1 (+1 opposable scimitar*), talismano della saggezza +2 su fermaglio di pianta selvatica (wilding clasp*).*

Thyme (nella forma di tasso), mezz-elfo femmina Drd12: GS 12; Umanoide di taglia Minuscola (elfo); DV 12d8+12; pf 66; Iniz. +3; Vel. 9 m., scavare 3 m.; CA 15 (a contatto 15, colto alla sprovvista 12); Att. +14 in mischia (1d2-1, 2 artigli) e +12 in mischia (1d3-1, morso); Faccia/Portata 0,75 m. x 0,75 m./0 m.; AS Ira; QS Compagni Animali (2 tassi, 2 falchi, tigre, lupo), tratti razziali mezz-elfici, senso della natura, andatura nel bosco, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma animale* (animali di tagli Minuscola, Piccola, Media e Grande o animali Crudeli) 5 v./giorno; AL N; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +12; For 8, Des 17, Cos 15, Int 12, Sag 18, Car 10.

Abilità e Talenti: Empatia Animale +10, Concentrazione +7, Addestrare Animali +7, Guarire +11, Nascondersi +11, Orientamento +9, Conoscenze (natura) +16, Ascoltare +5, Professione (erborista) +9, Cavalcare (cavallo) +5, Scrytare +6, Cercare +2, Sapienza Magica +6, Osservare +5, Conoscenza delle terre Selvagge +19; Vista Cieca (Blindsight), Creare Infusi (Create Infusion), Multiattacco, Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell), Seguire Tracce, Arma Preferita (morso), Arma Preferita (artiglio).

Ira (Str): Quando Thyme subisce danni in un combattimento mentre è nella forma animale di tasso, lei entra in uno stato di ira violenta il round seguente, colpendo con artigli e mordendo in modo quasi folle fino a che o lei o il suo avversario muore. Ottiene +4 in Forza, +4 in Costituzione e -2 in CA. Non può terminare lira in maniera volontaria.

Proprietà: *Talismano della Saggezza +2 su fermaglio di pianta selvatica (wilding clasp*).*



Thyme (in forma di aquila), mezz-elfo femmina Drd12: GS 12; Umanoide di tagli Piccola (elfo); DV 12d8+12; pF 66; Iniz. +2; Vel 3 m., volare 24 m. (medio); CA 14 (a contatto 13, colto alla sprovvista 12); Att. +12 in mischia (1d8, 2 artigli) e +10 in mischia (1d4, morso); o +11/+6 in mischia (1d6+1/18-20, *scimitarra applicabile +1 (+1 opposabile scimitar*)*); QS Compagni Animali (2 tassi, 2 falchi, tigre, lupo), tratti razziali mezz-elfici, senso della natura, andatura nel bosco, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma animale* (animali di tagli Minuscola, Piccola, Media e Grande o animali Crudeli) 5 v./giorno; AL N; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +12; For 10, Des 15, Cos 12, Int 12, Sag 18, Car 10.

Abilità e Talenti: Empatia Animale +10, Concentrazione +6, Addestrare Animali +7, Guarire +11, Nascondersi +6, Orientamento +9, Conoscenze (natura) +16, Ascoltare +5, Professione (erborista) +9, Cavalcare (cavallo) +4, Scrutare +6, Cercare +2, Sapienza Magica +6, Osservare +5 (+13 con luce solare), Conoscenza delle Terre Selvagge +19; Vista Cieca (Blindsight), Creare Infusi (Create Infusion), Multiattacco, Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell), Seguire Tracce, Arma Preferita (artiglio), Arma Preferita (morso).

Proprietà: *scimitarra applicabile +1 (+1 opposabile scimitar*)*, *talismano della Saggiamente +2 su fermaglio di pianta selvatica (wilding clasp*)*.

Thyme (in forma di Vipera di taglia Media), mezz-elfo femmina Drd12: GS 12; Umanoide di taglia Media (elfo); DV 12d8+12; pF 66; Iniz. +3; Vel. 6 m., scalare 6 m., nuotare 6 m.; CA 16 (a contatto 13, colto alla sprovvista 13); Att. +12 in mischia (1d4-1, morso); Faccia/Portata 1,5 m. x 1,5 (avvolto) m./1,5 m.; AS Veleno; QS Compagni Animali (2 tassi, 2 falchi, tigre, lupo), tratti razziali mezz-elfici, senso della natura, andatura nel bosco, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, olfatto acuto, *forma animale* (animali di tagli Minuscola, Piccola, Media e Grande o animali Crudeli) 5 v./giorno; AL N; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +12; For 8, Des 17, Cos 11, Int 12, Sag 18, Car 10.

Abilità e Talenti: Empatia Animale +10, Scalare +7, Concentrazione +5, Addestrare Animali +7, Guarire +11, Orientamento

+9, Conoscenze (natura) +16, Ascoltare +5, Professione (erborista) +9, Cavalcare (cavallo) +5, Scrutare +6, Cercare +2, Sapienza Magica +6, Osservare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +19; Vista Cieca (Blindsight), Creare Infusi (Create Infusion), Multiattacco, Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell), Seguire Tracce, Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Morso, Tiro Slavezza su Tempra (CD 11); danni, iniziale e secondario, 1d6 temporaneo alla Costituzione.

Olfatto Acuto (Str): Thyme può percepire I nemici in avvicinamento, individuare gli avversari nascosti, seguire tracce usando l'olfatto.

Proprietà: *Talismano della Saggiamente +2 su fermaglio di pianta selvatica (wilding clasp*)*.

Thyme (in forma di lupo crudele), mezz-elfo femmina Drd12: GS 12; Umanoide di taglia Grande (elfo); DV 12d8+12; pf 66; Iniz. +2; Vel. 15 m.; CA 14 (a contatto 11, colto alla sprovvista 12); Att. +15 in mischia (1d8+10, morso); o +16/+11 in mischia (1d6+8/18-20, *scimitarra applicabile +1 (+1 opposabile scimitar*)*); Faccia/Portata 1,5 m. x 3 m./1,5 m.; AS Incalzare; QS Compagni Animali (2 tassi, 2 falchi, tigre, lupo), tratti razziali mezz-elfici, senso della natura, andatura nel bosco, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, olfatto acuto, *forma animale* (animali di tagli Minuscola, Piccola, Media e Grande o animali Crudeli) 5 v./giorno; AL N; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +12; For 25, Des 15, Cos 17, Int 12, Sag 18, Car 10.

Abilità e Talenti: Empatia Animale +10, Concentrazione +8, Addestrare Animali +7, Guarire +11, Nascondersi +0, Orientamento +9, Conoscenze (natura) +16, Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +3, Professione (erborista) +9, Cavalcare (cavallo) +4, Scrutare +6, Cercare +2, Sapienza Magica +6, Osservare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +19 (+23 quando segue tracce grazie ad Olfatto Acuto); Vista Cieca (Blindsight), Creare Infusi (Create Infusion), Multiattacco, Incantesimi In Forma Naturale (Natural Spell), Seguire Tracce.

Incalzare (Str): Quando Thyme colpisce con un morso il suo avversario, può tentare di farlo cadere come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario

www.rpgcommunity.com

mIRC
Server: irc.ngi.it
Canale: #D&DC

non può reagire cercando di far cadere Thyme.

Olfatto Acuto (Str): Thyme può percepire i nemici in avvicinamento, individuare gli avversari nascosti, seguire tracce usando l'olfatto.

Proprietà: *scimitarra applicabile +1 (+1 opposabile scimitar*), talismano della Saggiezza +2 su fermaglio di pianta selvatica (wilding clasp*).*

NOTE SULL'AUTORE

Penny Williams è una progettista di lunga data al dipartimento Gioco di Ruolo D&D alla Wizards of the Coast. Lei ha lavorato su prodotti autorizzati, nel team di *Star Wars*, nel team di coordinamento dei progettisti, ed ora è nel nucleo del team di D&D. Come progettista di *Masters of the Wild*, Penny era impaziente di creare qualcosa che potesse sfruttare le nuove chicche per il druido. Penny vive nell'area Puget Sound con il marito Skip, il loro gatto Siamese ed alcuni uccelli.

