



PERFETTO SACERDOTE

Guida alla magia divina per tutte le classi



David Noonan



PERFETTO SACERDOTE™

Guida alla magia divina per tutte le classi

DAVID NOONAN

TEAM DI SVILUPPO

MIKE DONAIS (LEAD), RICH BAKER,
ANDY COLLINS

REVISORE

ROSS WATSON

DIRETTORE REVISIONE

GWENDOLYN F.M. KESTREL

DIRETTORE CREATIVO

ED STARK

DIRETTORE DELLO SVILUPPO

ANDREW FINCH

RESPONSABILE DI CATEGORIA PER I GIOCHI DI RUOLO

BILL SLAVICSEK

DIRETTORE DI PRODUZIONE

JOSH FISCHER

TECNICO DELLE IMMAGINI

BOB JORDAN

DIRETTORE ARTISTICO

DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE

KYLE ANDERSON, TOM BAXA, STEVEN
BELLEDIN, CRIS DORNAUS, WAYNE ENGLAND,
JEREMY JARVIS, DENNIS CRABAPPLE McCLAIN,
RAVEN MIMURA, WILLIAM O'CONNOR, JIM
PAVELEC, WAYNE REYNOLDS, SCOTT ROLLER,
RICHARD SARDINHA, RON SPENCER, ARNIE
SWEKEL, FRANZ VOHWINKEL

GRAFICI

DAWN MURIN

CARTOGRAFI

TODD GAMBLE

EFFETTI SPECIALI GRAFICI

ANGELIKA LOKOTZ

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Questo prodotto contiene materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE

EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE

MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE

CHIARA BATTISTINI

IMPAGINAZIONE

PIERMARIO REMERI, GIORGIA CALANDRONI

U.S. CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofsveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, e il logo WIZARDS OF THE COAST sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Introduzione	4
Personaggi divini.....	4
Il Perfetto Sacerdote.....	4
Capitolo 1: I Devoti	5
Perché venerare?.....	5
Cosa venerare?.....	6
Classi.....	6
Anima prescelta.....	6
Sciamano degli spiriti.....	10
Shugenja.....	15
Capitolo 2: Classi di prestigio	19
Scegliere una classe di prestigio.....	19
Domini extra.....	20
Adattare le classi di prestigio.....	20
Cacciatore consacrato.....	21
Esempio di cacciatore consacrato.....	22
Cercatore dell'Isola Brumosa.....	23
Esempio di cercatore dell'Isola Brumosa.....	25
Contemplativo.....	25
Esempio di contemplativo.....	27
Crociato divino.....	28
Ex-crociati divini.....	29
Esempio di crociato divino.....	29
Discepolo del vuoto.....	29
Esempio di discepolo del vuoto.....	31
Entropomante.....	32
Esempio di entropomante.....	34
Esorcista sacro.....	34
Esempio di esorcista sacro.....	36
Evangelista.....	36
Esempio di evangelista.....	38
Geomante.....	39
Esempio di geomante.....	42
Inquisitore.....	43
Esempio di inquisitore.....	45
Lama scintillante di Heironeous.....	45
Esempio di lama scintillante di Heironeous.....	47
Oracolo divino.....	47
Esempio di oracolo divino.....	49
Ospedaliere.....	50
Ex-ospedalieri.....	50
Esempio di ospedaliere.....	51
Predatore di templi di Olidammara.....	52
Esempio di predatore di templi di Olidammara.....	52
Pugno sacro.....	54
Esempio di pugno sacro.....	56
Rinnegato.....	57
Lista di incantesimi del rinnegato.....	59
Esempio di rinnegato.....	59
Sacerdote-guerriero.....	59
Esempio di sacerdote-guerriero.....	61
Sacerdote-ur.....	62
Esempio di sacerdote-ur.....	63
Sacro liberatore.....	64
Ex-paladini liberatori.....	66
Esempio di sacro liberatore.....	66
Servitore iridescente.....	66
Esempio di servitore iridescente.....	68
Servitore radioso di Pelor.....	69
Esempio di servitore radioso di Pelor.....	71
Signore delle tempeste.....	71
Esempio di signore delle tempeste.....	72
Templare devoto.....	73
Esempio di templare devoto.....	74
Zelota della fiamma nera.....	74
Esempio di zelota della fiamma nera.....	76

Capitolo 3: Regole supplementari	77
Talenti.....	77
Talenti divini.....	77
Talenti selvatici.....	79
Variante: talenti di fede.....	86
Distruzione dei non-morti.....	87
Personaggi divini epici.....	87
Diventare un personaggio divino di livello epico.....	87
Personaggi con classe di prestigio di livello epico.....	88
Talenti epici.....	89
Capitolo 4: Oggetti magici	91
Reliquie.....	91
Vendere e comprare reliquie.....	91
Reliquie nella campagna.....	92
Bastoni.....	103
Capitolo 5: Divinità	107
Quali divinità si dovrebbero utilizzare?.....	107
Leggere le descrizioni delle divinità.....	107
Divinità di D&D base.....	108
Altre divinità di Greyhawk.....	120
Capitolo 6: Il mondo divino	125
Cosa accade dopo la morte.....	125
Il momento della morte.....	125
Il trapasso.....	126
La destinazione finale.....	126
Attività nell'aldilà.....	129
Religioni organizzate nelle campagne di D&D.....	130
Teocrazie.....	130
Chiese globali.....	131
Sette e scismi.....	132
Chiese regionali disperse.....	132
Culti.....	134
Capitolo 7: Domini e incantesimi	135
Nuovi incantesimi da bardo.....	135
Nuovi incantesimi da chierico.....	135
Nuovi domini.....	136
Nuovi incantesimi da druido.....	141
Nuovi incantesimi da guardia nera.....	141
Nuovi incantesimi da mago e da stregone.....	144
Nuovi incantesimi da paladino.....	144
Nuovi incantesimi da ranger.....	144
Incantesimi da shugenja.....	145
Nuovi incantesimi.....	150
Appendice	190

Tabelle

Tabella 1-1: Anima prescelta.....	7
Tabella 1-2: Incantesimi conosciuti dall'anima prescelta.....	8
Tabella 1-3: Sciamano degli spiriti.....	11
Tabella 1-4: Incantesimi da sciamano degli spiriti.....	12
Tabella 1-5: Shugenja.....	15
Tabella 1-6: Incantesimi conosciuti dallo shugenja.....	16
Tabella 2-1: Classi di prestigio divine.....	20
Tabella 2-2: Cacciatore consacrato.....	21
Tabella 2-3: Cercatore dell'Isola Brumosa.....	24
Tabella 2-4: Contemplativo.....	26
Tabella 2-5: Crociato divino.....	28
Tabella 2-6: Discepolo del vuoto.....	30
Tabella 2-7: Entropomante.....	33
Tabella 2-8: Esorcista sacro.....	35
Tabella 2-9: Evangelista.....	37
Tabella 2-10: Geomante.....	40
Danni da arma naturale per taglia.....	41
Tabella 2-11: Inquisitore.....	44
Tabella 2-12: Lama scintillante di Heironeous.....	46
Tabella 2-13: Oracolo divino.....	48
Tabella 2-14: Ospedaliere.....	51
Tabella 2-15: Predatore di templi di Olidammara.....	53
Tabella 2-16: Pugno sacro.....	55
Tabella 2-17: Rinnegato.....	57
Tabella 2-18: Sacerdote-guerriero.....	60
Tabella 2-19: Sacerdote-ur.....	63
Tabella 2-20: Sacro liberatore.....	64
Tabella 2-21: Servitore iridescente.....	67
Tabella 2-22: Servitore radioso di Pelor.....	69
Tabella 2-23: Signore delle tempeste.....	72
Tabella 2-24: Templare devoto.....	73
Tabella 2-25: Zelota della fiamma nera.....	75
Tabella 3-1: Talenti.....	78
Tabella 3-2: Ricompense in punti fede.....	86
Tabella 4-1: Reliquie.....	92
Tabella 4-2: Bastoni.....	104
Tabella 5-1: Divinità base.....	109
Tabella 5-2: Altre divinità di Greyhawk.....	121
Tabella 5-3: Divinità mostruose.....	123
Armi preferite.....	152

Riquadri

Fonti.....	4
Cos'è uno spirito?.....	13
Compagno celestiale.....	65
Dietro il sipario: Assegnare punti fede.....	87
Dietro il sipario: Livelli epici e classi di prestigio.....	88
Alleati planari.....	119
Domini, incantesimi e materiale già pubblicato.....	136
Incantesimi allineati in domini non allineati.....	137

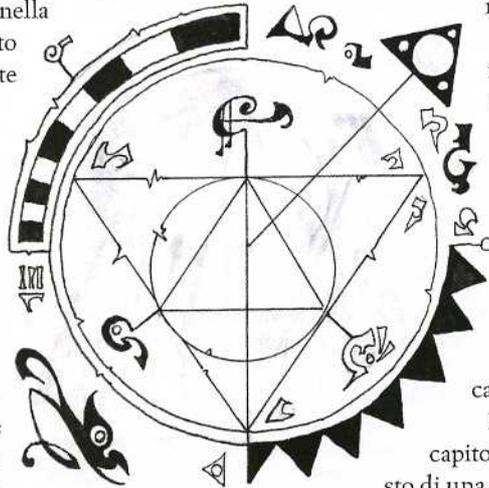
Introduzione

Il *Perfetto Sacerdote* è un accessorio per le regole del Gioco di Ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. È principalmente un manuale di consultazione per il giocatore, incentrato su nuove opzioni e regole ampliate per i giocatori di D&D che vogliono creare o fare avanzare i personaggi con una connessione con il divino. I Dungeon Master possono utilizzare questo volume come riferimento per creare o ottimizzare le loro ideazioni.

PERSONAGGI DIVINI

Un personaggio divino è qualsiasi personaggio per cui l'adorazione di un potere superiore (spesso una divinità ma talvolta una forza o filosofia più astratta) è una parte importante della vita di ogni giorno. I personaggi divini non sono sempre chierici e druidi, sebbene sia difficile immaginare un chierico per il quale la relazione divina non sia importante. Per brevità, chiameremo questi personaggi "personaggi divini", nonostante non siano divini né immortali loro stessi. Sono personaggi con una relazione essenziale con le forze divine. Se l'obbedienza del personaggio a una divinità è importante, oppure se la magia divina è una forza potente nella vita del personaggio, allora il "Perfetto Sacerdote" è un volume interessante per il giocatore.

Non tutti i personaggi di D&D dovrebbero necessariamente rinunciare alla taverna per il convento. C'è tutto lo spazio possibile nel gioco per personaggi che dimostrano agli dei solo un rispetto insincero, o per quelli che proclamano con orgoglio di essere i padroni del loro stesso fato. Tuttavia richiedere al proprio personaggio l'obbedienza a una serie di credenze e una relazione con forze al di là del mondo mortale può arricchire l'esperienza di D&D, indipendentemente dalla razza e dalla classe del personaggio. All'interno di queste pagine si possono trovare collegamenti divini a prodezza in battaglia, furtività, capacità di negoziazione... e anche magia arcana. Che il personaggio sia un chierico di fede impareggiabile, un umbratile assassino a pagamento, un paladino crociato o un mago in cerca di misteri superiori, nel *Perfetto Sacerdote* può trovare materiale interessante.



IL PERFETTO SACERDOTE

Questo volume contiene informazioni per giocatori e DM, e mostra nuove e interessanti opzioni per personaggi e creature che utilizzano le regole di combattimento di D&D. I giocatori possono leggere l'intero volume senza esitazione: i DM possono usare il materiale per generare le loro sorprese senza alcun aiuto!

I Devoti (Capitolo 1): Questo capitolo introduce tre nuove classi del personaggio: lo sciamano che tratta con gli spiriti, il versatile shugenja e l'anima prescelta, che dimostra una conoscenza istintiva della magia divina. Ogni classe ha una forte connessione con il potere divino, ma nessuna è in grado di lanciare incantesimi alla maniera di un chierico tradizionale.

Classi di prestigio (Capitolo 2): Qui sono presentate un gran numero di classi di prestigio, tutte con una certa attenzione alla magia divina o ai doni degli dei. Se il giocatore interpreta un chierico, un druido, un guerriero o qualche altra classe, dovrebbe trovare in questo capitolo una classe di prestigio di suo gradimento.

Regole supplementari (Capitolo 3): Questo capitolo comprende talenti nuovi e aggiornati insieme a una variante del sistema che permette alla fede di giocare un ruolo fondamentale nelle capacità del personaggio.

Oggetti magici (Capitolo 4): Viene introdotto un nuovo genere di oggetto magico noto come reliquia, potenziato dal legame con il divino del personaggio.

Divinità (Capitolo 5): Questo capitolo descrive come si comportano i personaggi che venerano le divinità del pantheon base di D&D: dalle preghiere che salmodiano alle missioni che intraprendono. Sono incluse anche dozzine di nuove divinità dal mondo di Greyhawk per campagne che cercano maggiore varietà nel reame del divino.

Il mondo divino (Capitolo 6): Questo capitolo presenta il trapasso di un'anima nel contesto di una partita di D&D e descrive i diversi ruoli per le chiese in una campagna.

Domini e incantesimi (Capitolo 7): Dallo scaltro lavoro spionistico di *catena di occhi* al potere distruttivo di *valanga obbediente*, nuovi incantesimi per chierici, druidi, ranger e paladini costituiscono il grosso di questo capitolo. Alcuni incantesimi sono ugualmente efficaci per bardi, maghi e stregoni. Inoltre, i chierici troveranno 21 nuovi domini, che vanno da *Liberazione* a *Sogno*.

FONTI

Questo volume include materiale da altre fonti, compresi la rivista *Dragon* e pubblicazioni precedenti come *Difensori della Fede* e *Fedi e Pantheon*. Molto di questo materiale è stato scelto e revisionato in base alle risposte e ai commenti forniti dai giocatori e DM di D&D in tutto il mondo. Speriamo che siano apprezzati i cambiamenti apportati alle classi di prestigio, ai talenti e ad altri elementi del gioco così come la gran quantità di materiale nuovo di zecca che si trova in queste pagine.

Non bisogna però dimenticare che DUNGEONS & DRAGONS è il vostro gioco. Se un giocatore sta interpretando una particolare classe di prestigio o utilizzando un talento che abbiamo

scelto di revisionare, ci auguriamo che il giocatore esamini la nuova versione e capisca perché abbiamo fatto dei cambiamenti... tuttavia non è per nulla obbligato a giocare con il materiale revisionato se non lo desidera. Il Dungeon Master, come al solito, dovrebbe prendere la decisione finale su quale materiale può essere utilizzato nelle sue campagne, e se si sta giocando con una versione più vecchia di qualcosa che compare in questo volume e ci si sta divertendo, non bisogna apportare alcun cambiamento. Riteniamo che tutti i cambiamenti siano stati fatti per migliorare, ma dopotutto questo è il vostro gioco.



Illustrazione di Scott Rolter

Che sia l'incantesimo del chierico, la forma selvatica del druido o la *spada sacra* del paladino, la magia divina è magia legata alla devozione. Se il personaggio di D&D è devoto a qualche autorità o causa superiore (spesso ma non sempre una divinità) può attingere un certo potere da quel legame. Un tale potere di solito ha un prezzo: accettando il potere della magia divina, generalmente acconsente a conformarsi a una serie di principi. Sta volontariamente limitando il proprio comportamento in cambio del potere.

Tuttavia, quei limiti spesso arricchiscono un'esperienza di interpretazione di ruolo. Un personaggio con un legame con la magia divina non è semplicemente una raccolta di statistiche di combattimento che vaga senza scopo da un incontro all'altro. Dall'inizio della prima avventura, si consacra a qualcosa di più grande, aderisce a uno standard di condotta (che sia o meno codificato) e può anche avere abitudini e modi di conversazione che dimostrano tale obbedienza.

Anche se la magia divina si basa sulla fede, è incentrata nel credere nel valore di una divinità, e non semplicemente nella sua esistenza. In una tipica campagna di D&D, pochi PNG negano che gli dei esistano. È difficile negare l'esistenza di Tiamat, ad esempio, quando un incantesimo *spostamento planare* può portare lo scettico nel suo palazzo sul primo strato dei Nove Inferi. Credere nell'esistenza di una divinità non è sufficiente a guadagnare potere divino: un personaggio deve credere che la divinità sia degna di essere venerata e consacrarsi a quella causa.

PERCHÉ VENERARE?

Le ragioni per venerare un'autorità divina possono variare drasticamente, anche all'interno della stessa fede o filosofia. I giocatori di personaggi divini dovrebbero decidere le motivazioni del comportamento del loro personaggio, poiché questo può aggiungere spessore alle interazioni del personaggio con gli altri.

Vero credo: Il personaggio crede nella giustezza della causa della sua fede. Nessun'altra divinità, filosofia né stile di vita "ha ragione" come la sua. Il livello della sua fede può variare da una tranquilla certezza al totale fanatismo, in base alla personalità e alla natura della fede del personaggio. I recenti convertiti spesso rientrano in questa categoria, così come combattenti sacri quali paladini e chierici.

Tradizione: In molte culture, soprattutto nelle società non umane, la gente pratica una religione come faccenda scontata. I singoli praticanti probabilmente non sono d'accordo con ogni precetto della chiesa, e possono violare le regole della chiesa quando capiscono che possono farla franca. I tradizionalisti apprezzano i benefici della loro religione (feste, grandi cerimonie o certi modi di pensare) ma spesso non si preoccupano dei limiti che può porre alla loro vita di tutti i giorni. Comunque, di solito si considerano devoti alla fede e non pensano mai seriamente a rinunciare alla loro pratica religiosa.

Potere: La devozione del personaggio alla causa gli dà potere, che sia fisico, temporale, politico

o spirituale. Questa motivazione è comune tra i capi, che comprendono che la loro accettazione della fede può aiutarli nell'ascesa (e nel mantenimento) alla sovranità. Una spinta verso il potere non ha bisogno di andare mano nella mano con un comportamento ipocrita: un chierico può vedere la sua sincera e leale devozione alla divinità come offerta perfettamente ragionevole in cambio del potere ottenuto mediante quella devozione.

Ipcrisia: Alcuni individui professano o perfino dimostrano devozione (per semplice abitudine oppure con altri profitti in mente), ma sanno fin troppo bene che i loro cuori non ne sono convinti. I loro pensieri segreti e azioni pubbliche rivelano che le loro parole tendenzialmente pie sono vuote.

COSA VENERARE?

Una divinità non è solo un nome da scrivere sulla scheda del personaggio. Se il legame divino del personaggio non ne influenza il comportamento, allora sta tralasciando alcune delle possibilità che la magia divina ha da offrire. Avere incantesimi o capacità derivanti da potere divino significa che si sta venerando (o almeno si è giurata obbedienza a) qualcosa. Ma cosa venerare dipende dal giocatore, e D&D offre parecchie scelte.

Venerare una divinità: Questa è la scelta più comune in molte campagne di D&D. I personaggi che venerano una divinità di solito hanno un allineamento che è lo stesso o simile a quello della loro divinità, e generalmente tentano di portare avanti la causa di quella divinità nel mondo. Un seguace di Obad-Hai, ad esempio, probabilmente è neutrale come allineamento e protegge le zone selvagge ogniqualvolta sia possibile. I chierici e altri incantatori divini ricevono i loro incantesimi pregando la divinità, che concede loro un certo potere divino.

Venerare un pantheon: I personaggi che venerano un pantheon adorano parecchie divinità, chiedendo a ogni dio l'intercessione in questioni che riflettono l'interesse del dio (chiamato area di influenza). Per esempio, un chierico che adora un pantheon basato sulle divinità greche potrebbe chiedere a Ermes un incantesimo *ritirata rapida*, ad Atena una visione da oracolo oppure a Ade il potere di respingere i non morti. I chierici che scelgono di venerare un pantheon possono scegliere due dei loro domini tra tutti i domini offerti da tutte le divinità del pantheon (a eccezione degli dei aberranti: quelli la cui adorazione non è ufficializzata dai chierici del pantheon nella sua totalità). Un chierico può selezionare solo un dominio di allineamento se il suo allineamento concorda con quel dominio. L'allineamento del chierico deve concordare con l'allineamento di qualche divinità nel pantheon (esclusi gli dei aberranti).

Venerare un principio astratto: Il personaggio non ha bisogno di venerare una divinità per essere un chierico. Può semplicemente scegliere due domini che gli piacciono e agire in modo da sostenere la causa di una filosofia conforme. (Un chierico può selezionare un dominio di allineamento solo se il suo allineamento concorda con quel dominio.) Questa può essere una buona possibilità se si vogliono scegliere due domini che nessuna divinità offre, come i domini del Fuoco e dell'Inganno nel gioco base di D&D. Questo fornisce un grosso grado di libertà quando si immagina il proprio

personaggio; la domanda "quale filosofia o sistema di fede considererebbe importanti il fuoco e l'inganno?" ha un certo numero di potenziali risposte interessanti. Ma il personaggio non avrà gli agganci da interpretazione di ruolo incorporati né le relazioni automatiche con i PNG che ha un chierico di Fharlanghn, ad esempio.

Venerare la natura: Simile a venerare un principio astratto è la nozione di un personaggio che semplicemente sostiene la causa della natura. È particolarmente facile immaginare druidi e ranger che venerano la natura piuttosto che idolatrare una specifica divinità della natura. Ancora una volta, questo rende il personaggio libero di creare la propria strada dal punto di vista filosofico, ma non ha il retroscena incorporato che potrebbe avere un personaggio seguace di Ehlonna.

La risposta alla domanda, "Cosa venerare?" non è incisa nella pietra, anche se cambiare il sistema di fede del personaggio potrebbe avere delle conseguenze (soprattutto per paladini e incantatori divini). Ma quando si crea un personaggio, si dovrebbe riflettere sulla propria risposta. Non solo la propria risposta influenza come il personaggio acquisisce il potere della magia divina, ma aiuta anche il giocatore ad attingere a una ricca vena di risorse per l'interpretazione di ruolo, facendo in modo che il personaggio sembri più reale.

CLASSI

Le classi seguenti condividono tutte un legame con la magia divina, e possono completare oppure sostituire alcune delle classi descritte nel *Manuale del Giocatore*.

ANIMA PRESCELTA

L'anima prescelta segue il sentiero del chierico ma è in grado di incanalare il potere divino con sorprendente facilità. È in grado di compiere le stesse imprese di altri incantatori divini ma essenzialmente senza studio; gli viene naturale. Gli studiosi si chiedono se le anime prescelte abbiano tracce di sangue esterno proveniente da unioni, sacre o blasfeme, avvenute secoli fa e vecchie di generazioni. Altri suggeriscono che la capacità venga risvegliata da un addestramento divino del tipo appropriato, o che le anime prescelte vengano semplicemente impregnate dei loro doni dalle divinità quando iniziano il loro addestramento da chierici. In ogni caso, le anime prescelte lanciano i loro incantesimi naturalmente, tanto tramite la forza della personalità quanto lo studio. Sebbene questo fornisca loro capacità divine straordinarie che nessuna persona normale potrebbe mai eguagliare, esse considerano il loro dono come una chiamata all'azione, e quindi in qualche modo potrebbero rimanere indietro rispetto ai loro colleghi più studiosi.

Avventure: Le anime prescelte sono spesso dei solitari, vagabondi al servizio delle loro divinità. Sono ben accetti dalle loro chiese ma considerati strani e a volte incompresi. Sono emissari delle loro divinità, al di fuori della struttura di comando della chiesa: mistici rispettati che non necessitano di sostegno, di solito cruciale per il successo di un sacerdote. Questo status gli procura a volte il rispetto e a volte l'invidia dei loro colleghi chierici. Sebbene le anime prescelte siano occasionalmente disapprovate per la loro apparente man-

canza di disciplina, gli adoratori devoti sanno che sono un potente messaggio, e invero una manifestazione vivente, delle loro divinità.

Peculiarità: Le anime prescelte lanciano incantesimi divini tramite un legame innato piuttosto che tramite faticosi addestramenti e preghiere. Il loro legame divino è una cosa naturale anziché appresa. Conoscono meno incantesimi e acquisiscono potenti incantesimi più lentamente rispetto ai chierici, ma li possono lanciare più spesso, e non hanno bisogno di selezionarli e prepararli anticipatamente.

Allineamento: Per l'anima prescelta la magia divina è intuitiva, non frutto di attente preghiere. Questa natura intuitiva porta a una più libera interpretazione di fede e dottrina, e quindi le anime prescelte tendono leggermente a preferire il caos alla legge.

Un'anima prescelta è spesso dello stesso allineamento della sua divinità, sebbene alcuni se ne allontanino di un passo. Ad esempio, un'anima prescelta potrebbe servire una divinità legale buona ed essere neutrale buona. Un'anima prescelta non può essere neutrale a meno che non lo sia anche la sua divinità.

Religione: Un'anima prescelta può essere di qualsiasi religione. La divinità più comunemente venerata dalle anime prescelte umane nelle terre civilizzate è Pelor, dio del sole. Tra le razze non umane, le anime prescelte di solito venerano la principale divinità del loro pantheon razziale.

A differenza dei chierici, le anime prescelte non sono in grado di dedicarsi a una causa o fonte di potere divino al posto di una divinità.

Background: Le anime prescelte apprendono del loro legame con il divino in giovane età. Alla fine, una giovane anima prescelta comprenderà il potere che inconsapevolmente possiede.

Le anime prescelte, avendo un'inclinazione naturale a incanalare energia divina, sono di natura solitaria. A differenza dei chierici in un tempio, non apprendono molto condividendo le loro conoscenze e non hanno grandi incentivi a collaborare tra di loro.

Razze: La dote innata di incanalare spontaneamente energia divina è imprevedibile, e si manifesta in qualsiasi delle razze comuni.

Gli incantatori divini provenienti da terre selvagge o cresciuti tra brutali umanoidi (come orchi o mezzorchi) sono più spesso anime prescelte che chierici.

Altre classi: Le anime prescelte hanno molto in comune con le altre classi autodidatte, in particolare gli stregoni, ma anche druidi e ladri. Si trovano spesso in disaccordo con i membri delle classi più disciplinate, in particolare i chierici, che a volte ritengono troppo dediti a dottrine e atteggiamenti rigidamente definiti.



Anima prescelta

Illustrazione di T. Baxa

TABELLA 1-1: ANIMA PRESELTA

Livello	Bonus di attacco				Speciale	Incantesimi al giorno									
	base	Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà		0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+2	+2	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+3	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+3	+3	Arma focalizzata della divinità	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+4	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+4	+4	Resistenza all'energia (1° tipo)	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+5	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+5	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+6	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+6	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+7	+7	Resistenza all'energia (2° tipo)	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+8/+3	+7	+7	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12°	+9/+4	+8	+8	+8	Arma specializzata della divinità	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+9/+4	+8	+8	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14°	+10/+5	+9	+9	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Resistenza all'energia (3° tipo)	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ali	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Riduzione del danno	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Ruolo: L'anima prescelta agisce da guaritore di supporto del gruppo e suo sostegno difensivo. Può cavarsela da solo in combattimento, in particolare se sceglie di specializzarsi in poteri che lo aiutano in battaglia.

Informazioni sulle regole di gioco

Le anime prescelte hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanti incantesimi l'anima prescelta possa lanciare ogni giorno. La Saggezza determina quanto sia difficile resistere agli incantesimi dell'anima prescelta (vedi "Incantesimi", sotto). Oltre a utilizzare il Carisma e la Saggezza per il lancio di incantesimi, un'anima prescelta beneficia di alti punteggi di Destrezza, Forza e Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'anima prescelta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x 4.

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

TABELLA 1-2: INCANTESIMI CONOSCIUTI DALL'ANIMA PRESCELTA

Livello	Incantesimi conosciuti									
	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	5	4	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	6	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
6°	7	5	4	3	-	-	-	-	-	-
7°	7	6	4	3	-	-	-	-	-	-
8°	8	6	5	4	3	-	-	-	-	-
9°	8	6	5	4	3	-	-	-	-	-
10°	9	6	6	5	4	3	-	-	-	-
11°	9	6	6	5	4	3	-	-	-	-
12°	9	6	6	6	5	4	3	-	-	-
13°	9	6	6	6	5	4	3	-	-	-
14°	9	6	6	6	6	5	4	3	-	-
15°	9	6	6	6	6	5	4	3	-	-
16°	9	6	6	6	6	6	5	4	3	-
17°	9	6	6	6	6	6	5	4	3	-
18°	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
19°	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
20°	9	6	6	6	6	6	6	6	5	4

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'anima prescelta.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le anime prescelte sono competenti in tutte le armi semplici, armature leggere e medie, e negli scudi (ad eccezione degli scudi torre). Un'anima prescelta è competente anche nell'arma preferita della propria divinità. Sebbene l'anima prescelta non sia competente nelle armature pesanti, indossarle non interferisce con la sua capacità di lanciare incantesimi.

Incantesimi: Un'anima prescelta lancia gli incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi lanciati dai chierici) presi dalla lista di incantesimi del chierico. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare i chierici.

Per lanciare un incantesimo, un'anima prescelta deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da anima prescelta è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'anima prescelta.

Come gli altri incantatori, un'anima prescelta può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 1-1: "Anima prescelta". In aggiunta, l'anima prescelta ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma.

A differenza di quella di un chierico, la selezione di incantesimi di un'anima prescelta è estremamente limitata. Un'anima prescelta comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e tre incantesimi di 1° livello scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, l'anima prescelta guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella 1-2: "Incantesimi conosciuti dall'anima prescelta". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dall'anima prescelta non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 1-2 sono fissi).

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da anima prescelta (6°, 8°, 10° e così via), un'anima prescelta può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, l'anima prescelta "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimi da anima prescelta che il personaggio è in grado di lanciare. Un'anima prescelta può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello.

A differenza di un chierico, un'anima prescelta non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

Arma focalizzata della divinità: Al 3° livello, un'anima prescelta guadagna il talento Arma Focalizzata nell'arma preferita della sua divinità. Se il personaggio possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Resistenza all'energia (Str): Al 5° livello, un'anima prescelta sceglie un tipo di energia e guadagna resistenza 10 contro di esso. Al 10° e al 15° livello, il personaggio guadagna resistenza 10 contro un altro tipo di energia di sua scelta.

Arma specializzata della divinità: Al 12° livello, un'anima prescelta guadagna il talento Arma Specializzata con l'arma preferita della sua divinità. Se il personaggio possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Ali (Str): Al 17° livello, un'anima prescelta sviluppa delle



ali e può volare a una velocità di 18 metri (manovrabilità buona). Un'anima prescelta di allineamento buono sviluppa delle ali piumate, mentre un'anima prescelta di allineamento malvagio sviluppa ali da pipistrello. Un'anima prescelta né buona né malvagia può scegliere uno dei due tipi di ali.

Riduzione del danno (Sop): Al 20° livello l'anima prescelta sviluppa la riduzione del danno. Se il personaggio è allineato con la legge, la riduzione del danno è 10/argento. Se il personaggio è allineato con il caos, la riduzione del danno è 10/ferro freddo. Un'anima prescelta né legale né caotica può scegliere uno dei due tipi di riduzione del danno.

Modello iniziale anima prescelta umana

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità 6 m, 15 kg).

Scudo di legno pesante (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Mazza pesante (1d8, crit x2, 4 kg, una mano, contundente).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, incr. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	—
Concentrazione	4	Cos	—
Diplomazia	4	Car	—
Conoscenze (arcane)	4	Int	—
Intimidire (cl. inc.)	2	Car	—
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	—
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	—
Sopravvivenza (cl. inc.)	2	Sag	—

Talento: Incantare in Combattimento.

Talento bonus: Robustezza.

Divinità: Pelor.

Incantesimi conosciuti: 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, luce; 1° - benedizione, comando, cura ferite leggere.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 quadrelli. Simbolo sacro in legno (disco del sole di Pelor). Lanterna schermabile, 2,5 l di olio.

Denaro: 2d4 mo.

SCIAMANO DEGLI SPIRITI

Signore del mondo degli spiriti, lo sciamano degli spiriti segue una tradizione divina differente rispetto al chierico o al druido. Il suo mondo è pieno di potenti spiriti viventi, alcuni utili e altri maligni. Contrattando con questi spiriti, lo sciamano degli spiriti ottiene potere sul mondo naturale e una possente magia divina con cui aiutare i suoi compagni o punire i suoi nemici.

Avventure: Gli sciamani degli spiriti esistono per fungere da mediatori tra il mondo umano e il mondo degli spiriti e assicurarsi che gli umani (nonché nani, elfi, orchi e tutte le altre razze umanoidi, naturalmente) rispettino gli spiriti come è giusto e appropriato. Gli sciamani degli spiriti vanno all'avventura per sostenere e diffondere le cause di qualunque

spirito preferiscono. Quelli che venerano spiriti utili cercano di assistere la gente che merita la protezione degli spiriti. Quelli che riveriscono spiriti oscuri e vendicativi promuovono il caos e la sofferenza di cui si deliziano i loro patroni. Mediante le loro azioni, gli sciamani degli spiriti dimostrano il potere dei loro spiriti patroni e guadagnano prestigio e importanza nel mondo degli spiriti.

Peculiarità: Gli sciamani degli spiriti lanciano incantesimi divini praticamente allo stesso modo dei druidi, anche se ottengono i loro incantesimi da potenti spiriti della natura. I loro incantesimi, come quelli dei druidi, sono rivolti verso la natura e gli animali. In aggiunta agli incantesimi, gli sciamani degli spiriti ottengono un crescente assortimento di poteri spirituali man mano che avanzano di livello.

Allineamento: Gli sciamani degli spiriti, in armonia con l'indifferenza degli spiriti, tendono in parte alla mancanza di passione. A differenza dei druidi, sono più tribali che solitari, e si lasciano coinvolgere nelle faccende dei loro compagni. Molti sciamani degli spiriti sono neutrali su almeno un asse di allineamento, ma non è insolito trovare uno sciamano degli spiriti che sia diventato talmente coinvolto nelle questioni dei viventi da aver perso la distanza dalle preoccupazioni umane.

Religione: Uno sciamano degli spiriti venera l'essenza della religione più che la pratica. Ottiene i suoi poteri magici dagli spiriti che abitano in tutte le cose, vive e morte, animate e inanimate. Combina la venerazione degli antenati con l'adorazione degli animali e della natura. Il tipico sciamano degli spiriti, come un druido, persegue una spiritualità mistica di unione trascendente con la natura invece che consacrarsi a una entità divina. Comunque, alcuni sciamani degli spiriti rendono onore alle divinità della natura quali Obad-Hai (dio della natura) oppure Ehlonna (dea delle terre boschive).

Background: I primi insegnanti degli sciamani degli spiriti sono gli sciamani più anziani. Quando lo sciamano degli spiriti di una tribù sente che è giunto il momento, sceglie un potenziale successore tra i giovani della tribù. Accogliendo il giovane nella propria dimora, trascorre anni insegnando al suo studente le vie sia del mondo naturale che del reame degli spiriti. Generalmente, quando il giovane sciamano degli spiriti è pronto, lo sciamano anziano manda il suo studente in giro per il mondo per un certo periodo allo scopo di acquisire la saggezza e l'esperienza necessarie per servire al suo ritorno come sciamano degli spiriti della tribù. Talvolta, un giovane sciamano impaziente con un maestro eccessivamente cauto se ne va per conto suo alla ricerca delle conoscenze che pensa il suo maestro stia centellinando.

Razze: Halfling, umani e mezzorchi sono le razze che più comunemente danno origine alle culture tribali in cui abbondano gli sciamani. Anche se rari gruppi di nani, elfi o gnomi barbari preferiscono una tradizione sciamanica invece di una clericale o druidica, queste comunità sono quanto meno insolite.

Altre classi: Gli sciamani degli spiriti percepiscono un mondo che nessun'altra classe comprende veramente. Pertanto, sentono che è loro dovere consigliare i loro compagni e proteggerli dalla collera degli spiriti. Gli sciamani degli spiriti rispettano i druidi e vanno d'accordo con essi, ma hanno la sensazione che i chierici non dimostrino sufficiente rispetto per il mondo degli spiriti, e spesso creano lunghe e aspre rivalità con essi.

Ruolo: Lo sciamano degli spiriti è solo un mediocre combattente in mischia, ma può scagliare un incantesimo dopo l'altro in una situazione di combattimento. Nessun altro personaggio eguaglia la sua capacità di studiare una situazione e personalizzare la sua selezione di incantesimi per attacco, difesa o scopi speciali. Come il druido, può servire come guaritore del gruppo, ma il suo ruolo è migliore in situazioni in cui non ha bisogno di devolvere molti dei suoi incantesimi alla guarigione e può trarre massimo vantaggio dalle scelte di incantesimi che forniscano supporto per il gruppo e aiuto per i compagni in battaglia.

Informazioni sulle regole di gioco

Gli sciamani degli spiriti hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Saggiezza determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da uno sciamano degli spiriti e quanti incantesimi al giorno possa lanciare. Il Carisma determina quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Come un druido, lo sciamano degli spiriti trae beneficio da alti punteggi di Destrezza e Costituzione grazie al fatto che inizia solo con la competenza nelle armature leggere.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello sciamano degli spiriti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore Int) x 4.

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



Sciamano degli spiriti

Illustrazione di J. Paoleto

TABELLA 1-3: SCIAMANO DEGLI SPIRITI

Livello	Bonus				Speciale	Incantesimi al giorno									
	di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà		0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Empatia selvatica, spirito guida	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	Castigare spiriti	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Individuazione degli spiriti	5	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	Benedizione degli spiriti	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Seguire la guida	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Combattente fantasma	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Interdizione degli spiriti	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+2	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Forma di spirito 1 volta al giorno	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Magia della guida	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Richiamare spirito	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—
12°	+9/+4	+8	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Esorcismo	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—
14°	+10/+5	+9	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma di spirito 2 volte al giorno	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Indebolire spiriti	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Viaggio tra gli spiriti	6	6	6	6	6	6	6	6	4	2
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Prescelto degli spiriti	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma di spirito 3 volte al giorno, spirito che cammina	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello sciamano degli spiriti.

Competenza nelle armi e nelle armature: Uno sciamano degli spiriti è competente nell'arco corto, ascia, ascia da lancio, bastone ferrato, dardi, fionda, giavellotto, lancia, lancia corta, lancia lunga, pugnale, randello e nelle armature leggere e negli scudi. Queste sono le armi comunemente usate dalle società tribali in cui si trovano gli sciamani degli spiriti.

Incantesimi: Uno sciamano degli spiriti lancia incantesimi divini dalla lista di incantesimi da druido. Può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia recuperato, più o meno come un bardo o uno stregone può lanciare tutti gli incantesimi che conosce senza prepararli in anticipo.

Per recuperare o lanciare un incantesimo, uno sciamano degli spiriti deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + livello dell'incantesimo (Saggezza 10 per incantesimi di livello 0, Saggezza 11 per incantesimi di 1° livello e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo di uno sciamano degli spiriti è 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Carisma dello sciamano degli spiriti.

Come altri incantatori, uno sciamano degli spiriti può lanciare solo un certo numero di incantesimi di ogni livello di incantesimo al giorno. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi base è indicata nella Tabella 1-3: "Sciamano degli spiriti". Inoltre, riceve incantesimi bonus al giorno per un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

Come uno stregone, uno sciamano degli spiriti conosce solo un piccolo numero di incantesimi. Tuttavia, ogni giorno uno sciamano degli spiriti può cambiare gli incantesimi che conosce. Quando uno sciamano degli spiriti medita per riacquisire la sua disponibilità giornaliera di incantesimi (vedi sotto), manda avanti il suo spirito guida per trattare con gli spiriti e recuperare la conoscenza degli specifici incantesimi da druido che sarà in grado di usare quel giorno. Può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia recuperato in qualsiasi momento, supponendo che non abbia già consumato gli incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo. Ad esempio, uno sciamano degli spiriti di 3° livello può recuperare tre incantesimi da druido di livello 0, due di 1° livello e uno di 2° livello. Può lanciare gli incantesimi di livello 0 cinque volte, gli incantesimi di 1° livello quattro volte e l'incantesimo di 2° livello due volte nel corso della giornata. Potrebbe finire per usare lo stesso incantesimo di livello 0 cinque volte, oppure un incantesimo di livello 0 due volte e un altro incantesimo di livello 0 tre volte, oppure qualsiasi combinazione che dia come risultato cinque utilizzi dei suoi incantesimi di livello 0.

Se uno sciamano degli spiriti conosce qualche talento di metamagia, lo applica ai suoi incantesimi quando li recupera per quel giorno. Per esempio, uno sciamano degli spiriti potrebbe scegliere di recuperare un incantesimo *colpo infuocato* potenziato sfruttando uno slot incantesimo recuperato di 6° livello. Ogni volta che usa *colpo infuocato* durante il giorno, deve usare uno slot incantesimo di 6° livello per lanciarlo e l'incantesimo risulta sempre potenziato. Uno sciamano degli spiriti potrebbe usare uno slot incantesimo di 4° livello e uno slot incantesimo di 6° livello per recuperare *colpo infuocato* e *colpo infuocato* potenziato se volesse avere a disposizione

entrambi gli incantesimi in un giorno. Uno sciamano degli spiriti non può scegliere di modificare i suoi incantesimi con talenti di metamagia al volo, come fanno altri incantatori spontanei. Gli sciamani degli spiriti che usano talenti di metamagia non hanno un tempo di lancio aumentato come gli stregoni.

Ogni sciamano degli spiriti deve scegliere un momento in cui deve trascorrere 1 ora in tranquilla meditazione per riacquisire la sua disponibilità giornaliera di incantesimi e trattare con gli spiriti per gli incantesimi specifici che conosce quel giorno.

TABELLA 1-4: INCANTESIMI DA SCIAMANO DEGLI SPIRITI

Livello	RECUPERATI AL GIORNO									
	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4°	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5°	3	3	1	1	—	—	—	—	—	—
6°	3	3	2	1	—	—	—	—	—	—
7°	3	3	2	1	1	—	—	—	—	—
8°	3	3	2	2	1	—	—	—	—	—
9°	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
10°	3	3	3	2	2	1	—	—	—	—
11°	3	3	3	3	2	1	1	—	—	—
12°	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—
13°	3	3	3	3	3	2	1	1	—	—
14°	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—
15°	3	3	3	3	3	3	2	1	1	—
16°	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—
17°	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1
18°	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1
19°	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20°	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Empatia selvatica (Str): Guidato dal proprio intuito negli spiriti animali, uno sciamano degli spiriti può usare il linguaggio del corpo, la capacità vocale e il comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale (un mostro di tipo animale). Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona (vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore*). Lo sciamano degli spiriti tira 1d20 e aggiunge il suo livello da sciamano degli spiriti e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di Empatia Selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre gli animali selvatici di solito sono maldisposti.

Per usare l'empatia selvatica, lo sciamano degli spiriti e l'animale devono essere in grado di studiarsi reciprocamente, che significa che devono essere entro 9 metri l'uno dall'altro in condizioni normali. Generalmente, influenzare un animale in questo modo richiede 1 minuto (come per influenzare le persone, l'uso di questa capacità potrebbe richiedere più o meno tempo).

Uno sciamano degli spiriti non può usare questa capacità per influenzare una bestia magica.

Spirito guida: Tutti gli sciamani degli spiriti hanno uno spirito guida, una personificazione del mondo degli spiriti. In un certo senso lo sciamano degli spiriti e la sua guida sono un essere solo, conoscendo e vedendo e sentendo entrambi le stesse cose. A differenza di un famiglia, uno spirito guida non è un'entità separata da uno sciamano degli spiriti. Quest'ul-

timo è l'unico che possa percepire o interagire con la propria guida, che esiste solo all'interno della mente e dell'anima dello sciamano.

Lo spirito guida dello sciamano degli spiriti gli conferisce una maggiore consapevolezza di ciò che lo circonda, e gli garantisce il talento Allerta. Lo spirito guida garantisce capacità aggiuntive al 5° e al 10° livello (vedi "Seguire la guida" e "Magia della guida", sotto).

Spirito guida	Peculiarità
Alce	Orgoglio, potere, maestosità
Aquila	Percezione, illuminazione
Avvoltoio	Vigilanza, morte
Bufalo	Abbondanza, buona fortuna
Coniglio	Superamento della paura, sicurezza
Corvo	Intelligenza, ingegnosità
Coyote	Comicità, inganno
Falco	Consapevolezza, verità
Gru	Equilibrio, maestosità
Gufo	Saggezza, notte
Lontra	Gioia, risate
Lucertola	Elusività
Lupo	Fedeltà, interdipendenza
Orso	Forza, resistenza fisica
Procione	Curiosità
Puma	Equilibrio, autorità
Ragno	Capacità di collegamento, industriosità
Scorpione	Difesa, autodifesa
Serpente	Potere, forza vitale, potenza
Tartaruga	Amore, protezione
Tasso	Ordine, tenacità
Volpe	Astuzia, discrezione

L'esatta forma dello spirito guida è scelta dallo sciamano degli spiriti al 1° livello, di solito per le qualità che rappresenta, come indicato sopra. L'esatta forma dello spirito guida è una preferenza puramente personale e non conferisce nessun vantaggio o svantaggio speciale.

Castigare spiriti (Sop): A partire dal 2° livello, uno sciamano degli spiriti può usare l'energia divina garantitagli dai suoi patroni nel mondo degli spiriti per danneggiare spiriti ostili (vedi riquadro laterale "Cos'è uno spirito?").

Castigare spiriti è un'azione standard che infligge 1d6 danni per livello da sciamano a tutti gli spiriti entro 9 metri dallo sciamano. Gli spiriti soggetti ottengono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello da sciamano + modificatore di Car) per dimezzare i danni.

Quando usa questa capacità contro creature incorporee, uno sciamano degli spiriti non è obbligato a tirare la normale probabilità del 50% di mancare il bersaglio: l'effetto colpisce gli spiriti automaticamente. Uno sciamano degli spiriti può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

COS'È UNO SPIRITO?

Parecchie delle capacità dello sciamano degli spiriti influenzano gli spiriti. Ai fini della capacità dello sciamano degli spiriti, uno "spirito" comprende tutte le seguenti creature:

- Tutti i non morti incorporei
- Tutti i folletti
- Tutti gli elementali
- Creature in forma astrale o con corpi astrali (ma non una creatura presente fisicamente sul Piano Astrale)

Individuazione degli spiriti (Mag): A partire dal 3° livello, lo spirito guida dello sciamano degli spiriti percepisce gli spiriti nelle vicinanze. A volontà, lo sciamano degli spiriti può usare *individuazione degli spiriti* come capacità magica. Funziona proprio come *individuazione dei non morti*, con la differenza che individua le creature che sono considerate spiriti.

Benedizione degli spiriti (Mag): A partire dal 4° livello, uno sciamano degli spiriti può celebrare un rito speciale per ottenere una benedizione particolare. Lo sciamano si abbandona in uno stato meditativo in cui viaggia nel mondo degli spiriti. Celebrare il rituale richiede 10 minuti; lo sciamano degli spiriti può proteggere solo se stesso con questa capacità e non può celebrare il rito per nessun altro. La benedizione funziona come *protezione dal male*, con la differenza che protegge contro gli spiriti e dura fino a che non viene interrotta o dissolta. Se questa capacità viene dissolta, lo sciamano degli spiriti può ricrearla semplicemente impiegando 10 minuti per farlo.

Seguire la guida (Sop): Al 5° livello e oltre, lo spirito guida di uno sciamano degli spiriti lo aiuta a mantenere il controllo della mente. Se uno sciamano degli spiriti è soggetto a un incantesimo o effetto di ammaliamento e fallisce il tiro salvezza, può ritentare di nuovo 1 round più tardi con la stessa CD. Ottiene solo questa seconda possibilità di effettuare con successo il tiro salvezza.

Combattente fantasma (Sop): A partire dal 6° livello, uno sciamano degli spiriti conferisce la capacità speciale di tocco fantasma (vedi "Descrizione delle capacità speciali delle armi magiche", pagina 223 della *Guida del DUNGEON MASTER*) a qualsiasi arma che impugna per tutto il tempo in cui la tiene in mano. Diventa anche resistente agli attacchi di contatto da parte delle creature incorporee, e può usare la sua normale Classe Armatura (non la CA di contatto) contro qualsiasi attacco di contatto compiuto da una creatura incorporea.

Interdizione degli spiriti (Mag): A partire dal 7° livello, uno sciamano degli spiriti può celebrare un rito speciale una volta al giorno per proteggere se stesso e i suoi compagni da spiriti ostili. Celebrare il rito richiede 1 minuto. L'interdizione dura per 10 minuti per livello e per il resto funziona come *cerchio magico contro il male*, con la differenza che protegge contro gli spiriti.

Forma di spirito (Sop): Al 9° livello e oltre, uno sciamano degli spiriti impara a trasformarsi temporaneamente in uno spirito. Una volta al giorno, come azione standard, può rendersi incorporeo per un periodo pari a 1 minuto.

Mentre è incorporeo, uno sciamano degli spiriti ottiene tutti i vantaggi del sottotipo incorporeo (vedi il "Glossario" del *Manuale dei Mostri*), compresa l'immunità a tutte le forme di attacco non magico, una probabilità del 50% di ignorare

- Tutte le creature del sottotipo spirito (vedi *Avventure Orientali*)
- Spiritidi e telthor (vedi *Irraggiungibile Est*)
- Creature spiritiche create mediante incantesimi come *vista onirica* o *wose* (vedi Capitolo 7)

Nella visione del mondo dello sciamano degli spiriti, gli elementali e i folletti sono semplicemente spiriti della natura, e i non morti incorporei sono gli spiriti dei morti.

i danni da qualsiasi fonte corporea e la capacità di entrare o attraversare gli oggetti solidi. Lo sciamano degli spiriti perde qualsiasi bonus di armatura o di armatura naturale alla CA, ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (minimo +1).

Non ha un punteggio di Forza contro le creature o gli oggetti corporei e non può compiere attacchi fisici contro di essi, ma ottiene la capacità di compiere un attacco di contatto in mischia (sommare il modificatore di Destrezza dello sciamano degli spiriti al suo tiro per colpire) che infligge 1d6 danni a un bersaglio corporeo. Questo effetto viene considerato come un'arma magica al fine di superare la riduzione del danno.

Al 15° livello e oltre, uno sciamano degli spiriti può usare la forma di spirito due volte al giorno. Al 20° livello, può usare questa capacità tre volte al giorno.

Magia della guida (Sop): A partire dal 10° livello, come azione gratuita, uno sciamano degli spiriti può assegnare al suo spirito guida il compito di concentrarsi su un incantesimo o una capacità magica che viene mantenuta tramite concentrazione. Lo sciamano degli spiriti può agire normalmente mentre lo spirito guida si concentra sull'incantesimo. Uno spirito guida può concentrarsi solo su un incantesimo alla volta. Se necessario per mantenere l'incantesimo, lo spirito guida effettua prove di Concentrazione per lo sciamano degli spiriti, sfruttando il normale modificatore di Concentrazione dello sciamano degli spiriti. Uno spirito guida non ha bisogno di effettuare prove di Concentrazione come nel caso in cui lo sciamano degli spiriti subisca danni. Lo spirito stesso non è presente, e non è possibile interromperlo o interagire in altri modi con lui.

Richiamare spirito (Mag): All'11° livello, uno sciamano degli spiriti ottiene la capacità di richiamare lo spirito di una creatura morta prima che lo spirito del defunto abbia lasciato completamente il corpo. Una volta alla settimana, può ricollegare uno spirito al proprio corpo, ridando vita a una creatura deceduta di recente. La capacità deve essere usata entro 1 round dalla morte della vittima. Questa capacità funziona come *rianimare morti*, con la differenza che la creatura rianimata non subisce nessuna perdita di livello, nessuna perdita di Costituzione e nessuna perdita di incantesimi. La creatura è solo riportata a -1 punti ferita (ma è stabilizzata).

Esorcismo (Sop): A partire dal 13° livello, come azione di round completo, uno sciamano degli spiriti può costringere una creatura o uno spirito a uscire dal corpo di cui si è impossessato (ad esempio, un fantasma con la capacità di malevolenza). Per esorcizzare una creatura, effettua una prova di livello di classe (sommando anche il suo modificatore di Carisma, se ne ha uno), contro una CD di 10 + DV della creatura + il suo modificatore di Carisma (se ne ha uno). Se il suo risultato è pari o superiore alla CD, riesce a costringere colui che possiede a uscire dal corpo, con i normali risultati basati sul suo metodo di possessione. Uno spirito così esorcizzato non può tentare di possedere la stessa vittima per 24 ore.

Indebolire spiriti (Sop): Al 16° livello e oltre, uno sciamano degli spiriti può scegliere di sottrarre agli spiriti le loro difese invece di danneggiarli con la sua capacità di castigare spiriti. Quando uno spirito è indebolito, perde la resistenza agli incantesimi e qualsiasi riduzione del danno superata da armi magiche, armi d'argento o di ferro freddo e armi

allineate (ma non la riduzione del danno superata da armi in adamantio oppure non superata da niente). Inoltre, uno spirito incorporeo perde l'immunità agli attacchi non magici, la probabilità del 50% di ignorare i danni da fonti corporee e la capacità di entrare o attraversare oggetti.

Per indebolire gli spiriti, uno sciamano degli spiriti usa la capacità di castigare spiriti ma sceglie di infliggere meno danni in cambio dell'indebolimento degli spiriti per un breve periodo. Per ogni 3d6 danni di castigare spiriti a cui lo sciamano degli spiriti rinuncia, gli spiriti soggetti sono indeboliti per 1 round. Ad esempio, uno sciamano degli spiriti di 16° livello che castiga due wraith del terrore infligge 16d6 danni a ogni wraith del terrore, ma potrebbe scegliere di infliggere 7d6 danni a ogni wraith e indebolirle per 3 round. Gli spiriti che superano il loro tiro salvezza sulla Volontà contro i danni di castigare spiriti non sono soggetti dall'effetto indebolente (ma subiscono comunque danni dimezzati).

Viaggio tra gli spiriti (Mag): Uno sciamano degli spiriti sa come svanire materialmente inoltrandosi nel mondo degli spiriti a partire dal 17° livello. Questa capacità funziona come l'incantesimo *camminare nelle ombre*, con la differenza che uno sciamano degli spiriti può solo trasportare se stesso. Non ha bisogno di usare la capacità in un'area di ombre, e viaggia attraverso il Piano degli Spiriti, non il Piano delle Ombre. Uno sciamano degli spiriti può usare questa capacità una volta al giorno.

Prescelto degli spiriti (Mag): Al 19° livello, uno sciamano degli spiriti sa come celebrare un rito speciale che lo protegga dalla morte. Celebrare il rito richiede 8 ore, e lo sciamano degli spiriti deve barattare parte della propria forza vitale, spendendo 1.000 punti esperienza. L'effetto del rito dura fino a che non viene interrotto o scaricato.

Mentre è sotto la protezione di questo rito, uno sciamano degli spiriti riceve istantaneamente il beneficio di un incantesimo *guarigione* (livello dell'incantatore pari al suo livello da sciamano degli spiriti) se è ridotto a 0 o meno punti ferita oppure se ha qualsiasi punteggio di caratteristica ridotto a 0. Lo sciamano degli spiriti riceve l'effetto dell'incantesimo immediatamente, anche se ridotto a -10 punti ferita o meno da un attacco nemico, e può così sopravvivere a un colpo che altrimenti lo avrebbe ucciso. La protezione del rito viene scaricata una volta che è stata attivata, e lo sciamano degli spiriti deve celebrare un nuovo rito per usare di nuovo questa capacità.

Spirito che cammina (Str): Al 20° livello, uno sciamano degli spiriti diventa una cosa sola con il mondo degli spiriti. Da quel momento in poi, viene considerato un folletto invece che un umanoide ai fini degli incantesimi e degli effetti magici. Inoltre, ottiene riduzione del danno 5/ferro freddo.

Modello iniziale sciamano degli spiriti umano

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Ascia (1d6, crit x3, 1,5 kg, una mano, tagliente).

Arco corto (1d6, crit x3, incr. gittata 18 m, 1 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 5 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Concentrazione	4	Cos	—
Diplomazia	4	Car	—
Osservare	4	Sag	—
Ascoltare	4	Sag	—
Cavalcare	4	Des	—
Sapienza Magica	4	Int	—
Sopravvivenza	4	Sag	—
Nuotare	4	For	-6

Talento: Robustezza.

Talento bonus: Incantare in Combattimento.

Attrezzatura: Zaino con otre, razioni da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Venti frecce, tre torce.

Denaro: 1d4 mo.

SHUGENJA

Classe ispirata alle mitologie delle culture orientali, lo shugenja è un incantatore divino che lancia incantesimi entrando in sintonia con le energie primitive che lo circondano e focalizzando questa energia attraverso il suo corpo per produrre effetti magici. Come il samurai (descritto nel *Perfetto Combattente*), gli shugenja sono spesso membri della classe nobile, anche se non sono così legati dall'onore e dal codice del *bushido* come le loro controparti marziali.

Avventure: Gli shugenja spesso vanno all'avventura per aumentare le loro conoscenze magiche e il potere personale. Sono soprattutto attirati dallo studio dei disordini nell'armonia naturale dei quattro elementi classici (terra, aria, fuoco e acqua). Alcuni shugenja dedicano la vita a mantenere in equilibrio la magia del mondo, mentre altri semplicemente bramano il potere che offrono gli elementi incontrollati. Altri ancora sono portati a scandagliare le profondità della magia nell'interesse stesso della magia, sperando alla fine di apprendere i misteri del vuoto, il "quinto elemento" che lega insieme gli altri.

Peculiarità: Gli shugenja sono molto più di stregoni scaglia-incantesimi. In una cultura fantasy ispirata al Giappone del mondo reale, possono essere il fondamento della vita

religiosa: sacerdoti che insegnano i rituali di devozione, venerano la memoria di antenati morti da tempo e misurano perfino il trascorrere del tempo. Studiano per anni per imparare anche gli elementi fondamentali della loro pratica magica, e sono la classe più letterata in molte società simi-orientali. Gli incantesimi di uno shugenja sono scritti su *ofuda* (pergamene di preghiera non magiche) che lo shugenja porta con sé, e che servono come focus divino per lanciare l'incantesimo.

Allineamento: Anche se molti shugenja tentano di seguire gli standard di onore e lealtà, e quindi aderiscono a un allineamento legale, non tutti gli shugenja vivono secondo questi standard. Gli shugenja non hanno restrizioni di allineamento.

Religione: Se il DM usa gli shugenja nel proprio gioco, probabilmente dovrebbe anche sviluppare una cultura orientale con tradizioni religiose che ne rappresentino il paese di provenienza, anche se gli shugenja specifici nella campagna sono distanti da esso migliaia di chilometri, e provengono da una terra lontana che il DM non pensa di far visitare ai personaggi. Alcuni shugenja esiliati in un'ambientazione tradizionale di D&D esprimono un'affinità con Boccob, Obad-Hai o Wee Jas, mentre altri vedono un parallelismo tra il codice del *bushido* e gli insegnamenti di Heironeous.

Background: Gli shugenja sono spesso membri della classe nobile. Apprendono la pratica della magia negli ordini religiosi legati a ogni clan o regione, come i loro fratelli samurai. È possibile inventare facilmente i propri ordini di shugenja, sfruttando gli stessi principi che si utilizzano per inventare il proprio dominio.

Razze: Tradizionalmente, le partite di D&D di tema orientale eliminano o sostituiscono le razze non umane, quindi gli shugenja normalmente sono umani. È possibile inventare le proprie razze orientali oppure mescolare una cultura orientale con elfi, nani e altre razze fantasy tradizionali. Con una tale mescolanza, nani e gnomi sarebbero un poco più propensi a diventare shugenja poiché hanno una certa affinità con la terra.

Altre classi: Come i samurai, gli shugenja si tengono in disparte a causa del loro status nobile e hanno la tendenza a guardare dall'alto i membri di altre classi. Nonostante si tratti

TABELLA 1-5: SHUGENJA

Livello	Bonus di attacco				Speciale	Incantesimi al giorno									
	base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà		0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Elemento focus, <i>percepire elementi</i>	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3	—	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7	—	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18°	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

del punto di vista prevalente della società, gli shugenja non credono che il valore in guerra sia l'espressione ultima dell'onore: infatti, guardano con disprezzo i samurai che risolvono qualsiasi disaccordo o questione di onore con un duello all'ultimo sangue. Gli shugenja dimostrano ben poco rispetto per i membri di altre classi; tuttavia, specialmente gli shugenja avventurieri, comprendono saggiamente che classi diverse hanno abilità e capacità specializzate spesso necessarie per il successo.

Ruolo: Siccome sono gli incantatori preminenti nella loro cultura, le liste degli incantesimi degli shugenja vanno dalle migliori magie di combattimento, alle potenti guarigioni, fino ai versatili incantesimi di generica utilità. Tuttavia sono meno duraturi in battaglia rispetto ai loro fratelli chierici, e come gli stregoni, hanno una limitata serie di incantesimi tra cui scegliere.

Classi orientali in ambientazioni non orientali: Alcuni DM potrebbero scegliere di concedere la presenza di classi quali lo shugenja e il samurai nelle loro ambientazioni non orientali. In quel caso, il personaggio molto probabilmente sarà un viaggiatore da una terra lontana, presumibilmente addestrato nella sua terra di origine nella sua classe orientale. Dettagli specifici del background del personaggio possono essere creati dal DM e dal giocatore.

Informazioni sulle regole di gioco

Gli shugenja hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da uno shugenja, quanti incantesimi al giorno possa lanciare e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi. Per lanciare un incantesimo, uno shugenja deve avere un punteggio di Carisma di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Carisma dello shugenja. Un alto punteggio di Destrezza è utile per uno shugenja (che di solito indossa un'armatura leggera o nessuna armatura) poiché gli conferisce un bonus alla Classe Armatura. Una buona Costituzione fornisce allo shugenja punti ferita extra, una risorsa in cui altrimenti sarebbe scarso.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello shugenja (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore Int) x 4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello shugenja.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli shugenja sono competenti in tutte le armi semplici e nella spada corta (spesso portano una spada corta perfetta chiamata *wakizashi*). Non sono competenti in nessuna armatura, né negli scudi. Nella loro cultura di origine, è considerato inappropriato per uno shugenja indossare armature, sebbene gli shugenja che servono nell'esercito o che viaggiano in terre straniere talvolta trovano il tempo di imparare come indossare in modo appropriato l'armatura. Le penalità di armatura alla prova per le armature più pesanti del cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare. L'armatura non interferisce con il suo lancio degli incantesimi.

Incantesimi: Uno shugenja lancia incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi a disposizione di chierici e druidi), che sono presi dalla lista di incantesimi dello shugenja (vedi Capitolo 7). Può lanciare tutti gli incantesimi che conosce senza prepararli in anticipo, come deve invece fare un mago o un chierico (vedi sotto).

Per imparare o lanciare un incantesimo, uno shugenja deve avere un punteggio di Carisma pari ad almeno 10 + livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 11 per incantesimi di 1° livello e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo di uno shugenja

TABELLA 1-6: INCANTESIMI CONOSCIUTI DALLO SHUGENJA*

Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	o+3+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	o+3+2	o+2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	o+3+3	o+2+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—	—
5°	o+4+3	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—
6°	o+4+3	o+2+2	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—
7°	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—	—
8°	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—
9°	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—
10°	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—
11°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—
12°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—
13°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—
14°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—
15°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—
16°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	—
17°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	—
18°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	o+1+0
19°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+1+1
20°	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+2+1

* Ad ogni livello, uno shugenja ottiene un incantesimo dell'ordine per ogni livello di incantesimo, a partire dal 1°. La "o" in questa lista rappresenta quell'incantesimo. Il numero nel mezzo è il numero di incantesimi dell'elemento preferito dello shugenja, e il numero finale è il numero aggiuntivo di incantesimi conosciuti di qualsiasi elemento.

è 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Carisma dello shugenja.

Come altri incantatori, uno shugenja può lanciare solo un certo numero di incantesimi di ogni livello di incantesimo al giorno. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi base è indicata nella Tabella 1-5: "Shugenja". Inoltre, riceve incantesimi bonus al giorno per un alto punteggio di Carisma (vedi pagina 9 del *Manuale del Giocatore*).

La selezione di incantesimi di uno shugenja è estremamente limitata. Uno shugenja inizia a giocare conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello a sua scelta, più un incantesimo di livello 0 e un incantesimo di 1° livello determinati dal suo ordine di shugenja. Ad ogni nuovo livello da shugenja, acquisisce uno o più nuovi incantesimi, come indicato nella Tabella 1-6: "Incantesimi conosciuti dallo shugenja". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi che uno shugenja conosce non è influenzato dal suo punteggio di Carisma; i numeri della Tabella 1-6 sono fissi.) Un incantesimo di ogni livello è determinato dall'ordine dello shugenja; a volte questi incantesimi appartengono alla normale lista di incantesimi dello shugenja, ma spesso sono aggiunti alla lista. Questi incantesimi sono elencati nella lista di incantesimi dello shugenja sottostante. Metà degli incantesimi che uno shugenja conosce devono essere del suo elemento preferito, come indicato nella Tabella 1-6.

Uno shugenja può usare uno slot di livello più alto per lanciare un incantesimo di livello più basso se vuole. Per esempio, se uno shugenja di 8° livello ha consumato tutti i suoi slot incantesimo di 3° livello per quel giorno ma vuole lanciarne un altro, può usare uno slot di 4° livello per farlo. L'incantesimo viene comunque considerato del suo livello effettivo, non del livello dello slot usato per lanciarlo.

Quando raggiunge il 4° livello, e a ogni livello pari da shugenja dopo quello (6°, 8° ecc.), uno shugenja può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che già conosce. Infatti, lo shugenja "perde" il vecchio incantesimo in cambio del nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere almeno due livelli più basso dell'incantesimo da shugenja del livello più alto che lo shugenja possa lanciare. Ad esempio, quando raggiunge il 4° livello, uno shugenja potrebbe scambiare un singolo incantesimo di livello 0 (due livelli di incantesimo sotto all'incantesimo da shugenja di livello più alto che possa lanciare, che è il 2°) per un diverso incantesimo di livello 0. Al 6° livello, potrebbe scambiare un singolo incantesimo di livello 0 oppure un incantesimo di 1°

livello (siccome ora può lanciare incantesimi da shugenja di 3° livello) per un diverso incantesimo dello stesso livello. Uno shugenja può scambiare solo un singolo incantesimo a un

certo livello, e deve scegliere se scambiare o meno l'incantesimo nello stesso momento in cui ottiene nuovi incantesimi conosciuti per il livello. Uno shugenja deve comunque onorare il proprio elemento focus.

Gli shugenja non hanno libri degli incantesimi, anche se li trascrivono su *ofuda*. Queste *ofuda* servono come oggetti di focus divino e devono essere lette come parte del processo di lancio degli incantesimi. Gli shugenja possono usare il talento Scrivere Pergamene per creare pergamene magiche che funzionano allo stesso modo delle pergamene di un mago o di un chierico.

Quando lancia incantesimi di metamagia, ricordarsi che lo shugenja non ha preparato l'incantesimo in anticipo, e lo sta facendo seduta stante. Lo shugenja, quindi, deve impiegare più tempo per lanciare un incantesimo di metamagia che non un incantesimo normale. Se il suo normale tempo di lancio è 1 azione standard, lanciare un incantesimo di metamagia è un'azione di round completo per uno shugenja. Per incantesimi con tempo di lancio più lungo, occorre un'azione di round completo extra per lanciare l'incantesimo. Gli shugenja non possono usare il talento di metamagia Incantesimi Rapidi.

Elemento focus: Tutti gli shugenja hanno un elemento preferito: acqua, aria, fuoco o terra. La scelta di uno shugenja dell'elemento specializzato a volte è determinata dall'ordine di shugenja nel quale studia. Almeno la metà degli incantesimi che uno shugenja conosce a ogni livello di incantesimo deve appartenere al suo elemento preferito, e l'incantesimo dettato dal suo ordine spesso appartiene anch'esso a quell'elemento. Questo è sottolineato nella Tabella 1-6, che indica quanti incantesimi di ogni livello devono essere incantesimi dell'elemento preferito dello shugenja. Al 1° livello, ad esempio, lo shugenja Kitsu Mari deve conoscere almeno tre incantesimi dell'acqua di livello 0: un incantesimo dell'acqua determinato dal suo ordine e due incantesimi dell'acqua aggiuntivi, più due altri incantesimi di livello 0 di qualsiasi elemento. Conosce anche un incantesimo dell'acqua di 1° livello dal suo ordine, un addizionale incantesimo dell'acqua di 1° livello e un incantesimo di 1° livello di qualsiasi elemento. Gli shugenja ottengono automaticamente i benefici del talento Incantesimi Focalizzati (+1 alla CD degli incantesimi) per gli incantesimi del loro elemento preferito, indipendentemente dalla sua scuola.

Come prezzo da pagare per la specializzazione in un elemento, a uno shugenja è vietato imparare incantesimi associati con un diverso elemento. L'elemento proibito è dettato dall'elemento preferito, come descritto di seguito.



Shugenja

Acqua: Gli incantesimi dell'acqua implicano trasformazione, purificazione, guarigione e amicizia. Il fuoco è l'elemento proibito per gli shugenja dell'acqua. L'Ordine della Desolazione Proibitiva e l'Ordine della Pioggia Delicata si specializzano nella magia dell'acqua.

Aria: Gli incantesimi dell'aria sono sottili, e implicano viaggio, intuizione, influenza, divinazione e illusione. La terra è l'elemento proibito per gli shugenja dell'aria. L'Ordine dell'Occhio Onniveggente e l'Ordine dello Zefiro Primaveraile si specializzano nella magia dell'aria.

Fuoco: Gli incantesimi del fuoco sono distruttivi e appariscenti, nonostante riguardino l'intelligenza, l'ispirazione e la creatività. L'acqua è l'elemento proibito per gli shugenja del fuoco. L'Ordine della Fiamma Distruttiva si specializza nella magia del fuoco.

Terra: Gli incantesimi della terra implicano elasticità e decisione, salute e crescita, e la forza del proprio corpo. L'aria è l'elemento proibito per gli shugenja della terra. L'Ordine del Crogiuolo Impenetrabile e l'Ordine della Scultura Perfetta si specializzano nella magia della terra.

Gli shugenja dell'Ordine del Mistero Ineffabile possono specializzarsi in uno qualsiasi dei quattro elementi. Il Mistero Ineffabile addestra anche gli shugenja che si specializzano nel quinto elemento, il vuoto. (Vedi la classe di prestigio del discepolo del vuoto nel Capitolo 2.)

Percepire elementi (Mag): Uno dei primi "incantesimi" che uno shugenja impara (un effetto magico talmente basilare da diventare una capacità magica) è la capacità di percepire gli elementi. Come azione di round completo, uno shugenja può diventare consapevole della presenza di tutte le fonti di un elemento prescelto (acqua, aria, fuoco o terra) entro 3 metri da lui. Lo shugenja apprende le dimensioni delle fonti ma non la posizione precisa né la reale natura.

Concentrandosi più a lungo, uno shugenja può ampliare le sue percezioni magiche oppure raccogliere più informazioni sugli elementi che ha individuato. Ogni round addizionale trascorso in concentrazione permette allo shugenja di aggiungere 1,5 metri al raggio della sua capacità sensoriale, fino a un massimo di 1,5 metri addizionali per ogni livello da shugenja. Di conseguenza, al 4° livello, Kitsu Mari può percepire gli elementi fino a un raggio di azione massimo di 9 metri concentrandosi per cinque round completi. In alternativa, lo shugenja può focalizzare la sua attenzione su una fonte dell'elemento percepito per ogni round, tentando una prova di Sapienza Magica per determinare qualcosa di più su quella singola fonte. La quantità di informazioni che apprende dipendono dal risultato della prova di Sapienza Magica:

Risultato della prova	Informazioni apprese
20 o più	Posizione generica della fonte (quadretto che la contiene, o il suo lato più vicino se è più grande di un quadretto di 1,5 metri)
25 o più	Se la fonte è naturale o un effetto magico (una normale prova di Sapienza Magica con CD 20 + livello dell'incantesimo può poi determinare la natura dell'effetto magico)
30 o più	Se la fonte è una creatura o un oggetto
35 o più	L'esatta natura della fonte (ad esempio, se una creatura è un efreeti o un elementale del fuoco, se un oggetto è d'oro o di pietra, se l'aria è respirabile oppure no)

Nei round successivi, uno shugenja può tentare nuovamente la prova di Sapienza Magica sulla stessa fonte, spostare la sua attenzione su una fonte differente oppure estendere il raggio di azione dei suoi sensi.

Uno shugenja di 1° livello può usare questa capacità tre volte al giorno. Ogni cinque livelli in cui avanza come shugenja gli consentono di usare la capacità una volta in più al giorno (quattro volte al 5° livello, cinque volte al 10° livello e così via). Come molti incantesimi di divinazione, la capacità di percepire elementi dello shugenja è bloccata da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

Per esempio, Kitsu Mari entra in una stanza e si concentra per percepire la presenza di acqua. (Sebbene sia uno shugenja dell'acqua, potrebbe altrettanto facilmente percepire la presenza di qualsiasi altro elemento, compreso il fuoco.) Diventa consapevole della presenza di tutte le fonti d'acqua entro 3 metri. Sul comodino c'è una bacinella d'acqua, una persona è in agguato dietro alla porta (le creature viventi di solito sono formate da tutti e quattro gli elementi) con in mano una fiala di veleno... Kitsu Mari scopre tre fonti d'acqua entro 3 metri da lui: una Media, una Piccola e una Piccolissima. Focalizzando l'attenzione sulla fonte Media e concentrandosi per un round, effettua una prova di Sapienza Magica e ottiene un risultato di 31. Apprende che la fonte di acqua Media è una creatura, che è naturale e scopre il luogo in cui si trova. Se l'assassino dietro alla porta non è ancora saltato fuori per attaccarlo, ha saputo che una creatura si trova oltre la porta... ma molto probabilmente, lo ha saputo troppo tardi.

Modello iniziale shugenja umano

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Spada corta (1d6, crit 19-20/x2, 1 kg, leggera, perforante).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, incr. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 5 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Concentrazione	4	Cos	—
Diplomazia	4	Car	—
Guarire	4	Sag	—
Conoscenze (arcane)	4	Int	—
Conoscenze (religioni)	4	Int	—
Sapienza Magica	4	Int	—
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	—
Cercare (cl. inc.)	2	Int	—

Talento: Tempra Possente.

Talento bonus: Allerta.

Attrezzatura: Zaino con otre, razioni da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. 10 quadrelli da balestra. Ofuda.

Denaro: 1d4 mo.



Illustrazione di Scott Rolter

Tutte le classi di prestigio presentate in questo capitolo condividono qualche legame con il divino. Molte sono classi di incantatori divini, ma alcune ottengono il loro potere dichiarando una specifica divinità come loro patrono, mentre altre sviluppano poteri speciali attraverso il loro legame con il divino. Queste classi di prestigio non sono solo per chierici e druidi (sebbene gli incantatori divini si qualificano per molte) ma anche per qualsiasi personaggio che veneri un dio o abbia un altro modo di attingere al potere divino.

SCEGLIERE UNA CLASSE DI PRESTIGIO

A prescindere che si stia cercando una classe di prestigio interessante per un PG esistente oppure per un PNG che si sta creando, bisogna controllare i requisiti e i benefici nella descrizione di ciascuna di esse prima di sceglierne una. Alcune delle classi di prestigio in questo capitolo richiedono l'adorazione di una divinità specifica, una certa capacità di lanciare incantesimi oppure altre capacità specializzate.

Anche se tutte queste classi di prestigio hanno in comune un legame con il divino, per il resto sono piuttosto differenti l'una dall'altra. La Tabella 2-1, nella pagina successiva, fornisce alcuni suggerimenti per iniziare a curiosare. I termini utilizzati nella tabella sono definiti nel testo che segue.

Bravi ragazzi/Cattivi ragazzi: I membri di questi gruppi si definiscono per prima cosa per il loro allinea-

mento e la loro visione del mondo, poi per le loro altre capacità. I loro punti di forza riflettono decisamente le scelte di allineamento e interpretare uno o gli altri significa esprimere per primo l'atteggiamento. La definizione bravo ragazzo/cattivo ragazzo non implica che un tale personaggio sia un eroe o un malvagio nella campagna. È facile immaginare uno zelota della fiamma nera come eroe riluttante, oppure come un personaggio tormentato che cerca redenzione. Similmente, un inquisitore può essere un impaccio per i PG buoni nonostante il suo allineamento compatibile.

Domini extra: Queste classi di prestigio offrono uno o più domini oltre ai due scelti da ogni chierico al 1° livello. I domini extra funzionano come descritto nella sezione seguente.

Incantatore forte: Le classi di prestigio in questo elenco sono buone scelte per gli incantatori che vogliono avere una progressione ininterrotta verso i più alti livelli di magia.

Incantatore moderato: Queste classi di prestigio non ottengono più incantesimi o migliori incantesimi così velocemente, ma hanno altre capacità che compensano il loro ridotto progresso.

Incantatore separato: Le classi di prestigio di questo elenco hanno la loro progressione di incantesimi e lista di incantesimi.

Incantatore arcano: Queste classi di prestigio sono particolarmente favorevoli per gli incantatori arcani, dando loro una certa quantità di potere divino ma mantenendo il loro valore arcano.

Orientati al combattimento: Queste classi di prestigio sono decisamente valide nel combattere con le armi, naturali oppure manufatte.

Furtività: Queste classi di prestigio sono esperte nel rimanere invisibili o inosservate agli avversari.

DOMINI EXTRA

Parecchie delle classi di prestigio descritte in questo capitolo consentono a un membro di quella classe di selezionare un dominio aggiuntivo, che fornisce un potere concesso addizionale e offre al personaggio più incantesimi da scegliere come incantesimi di dominio. A volte un dominio è specificato, e altre volte un personaggio può scegliere tra i domini offerti dalla sua divinità (oppure può scegliere qualsiasi dominio se non venera una divinità specifica).

Se un non chierico acquisisce una classe di prestigio che consente l'accesso a un dominio, il personaggio ottiene comunque l'accesso al dominio. Può usare normalmente il potere concesso impartito dal dominio. Se memorizza gli incantesimi come un druido, paladino o ranger, può poi semplicemente scegliere di memorizzare uno degli incantesimi di quel dominio al posto di uno dei suoi soliti incantesimi, ma mai più di un incantesimo di dominio di ogni livello. Se è un incantatore che tiene un libro degli incantesimi come un mago, allora deve trovare o comprare una pergamena di quell'incantesimo e pagare il solito prezzo per scrivere l'incantesimo nel suo libro degli incantesimi. Nei casi in cui l'incantesimo sia solo divino il mago può scrivere una pergamena divina nel proprio libro. Il mago può poi memorizzare un incantesimo di dominio di ogni livello ogni giorno. Se il non chierico è un incantatore spontaneo come uno stregone o un'anima prescelta, allora può selezionare un incantesimo di dominio da aggiungere ai suoi incantesimi conosciuti ogniquale volta abbia un'opzione di scegliere un nuovo incantesimo conosciuto. Uno stregone non deve superare il proprio normale limite di incantesimi conosciuti. Una volta che l'incantesimo di dominio è conosciuto, lo stregone può lanciarlo liberamente. A meno che la classe di prestigio non specifichi altrimenti, tali incantesimi sono considerati incantesimi arcani quando lanciati da incantatori arcani.

Ad esempio, se Joan (un paladino di 14° livello) acquisisce un livello nella classe di prestigio dell'inquisitore, otterrebbe il potere concesso del dominio dell'Inquisizione, che gli garantisce un bonus di +4 a tutte le prove di dissolvere. Avrebbe la capacità di lanciare incantesimi di un paladino

di 15° livello (siccome la classe di prestigio dell'inquisitore aggiunge un livello alla capacità di lanciare incantesimi divini del personaggio). Di conseguenza, quando sceglie i suoi incantesimi durante le preghiere mattutine, potrebbe scegliere *individuazione del caos* come uno dei suoi incantesimi da paladino di 1° livello e *individuazione dei pensieri* come uno dei suoi incantesimi di 3° livello. *Zona di verità* e *rivela bugie* sono già sulla sua lista di incantesimi allo stesso livello o a un livello inferiore, quindi il dominio non influenza le sue opzioni per incantesimi di 2° livello o 4° livello.

Se Delliva, una chierica di 8° livello, acquisisce la classe di prestigio del contemplativo e ottiene accesso al dominio della Gloria, può scegliere gli incantesimi del dominio della Gloria come suoi incantesimi di dominio in un certo giorno, oppure quelli dei due domini che ha scelto come chierica di 1° livello. Il potere concesso del dominio le fornisce la capacità di scacciare non morti con un bonus di +2 alla prova di scacciare e +1d6 al tiro per i danni di scacciare. Il numero di incantesimi al giorno che può lanciare è standard per un chierico di 9° livello; non aumenta.

Se Kharid, uno stregone di 10° livello, acquisisce un livello nella classe di prestigio dell'oracolo divino, otterrebbe il potere concesso del dominio dell'Oracolo, che lo rende capace di lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +2. Avrebbe la capacità di lanciare incantesimi di uno stregone di 11° livello. Ogniquale volta ottenga un nuovo incantesimo conosciuto del livello appropriato, può scegliere l'incantesimo di dominio per quel livello. Non ottiene nessun incantesimo conosciuto né incantesimo al giorno aggiuntivo.

ADATTARE LE CLASSI DI PRESTIGIO

Molte di queste classi di prestigio, come il servitore radioso di Pelor, sono specifiche dell'adorazione di una divinità. Anche se sono state create con in mente specifiche divinità, quelle classi di prestigio sono facili da adattare per una campagna che usa diverse divinità o organizzazioni. Il servitore radioso, ad esempio, sarebbe ugualmente idoneo per qualsiasi divinità con l'area di influenza del sole. Quando appropriato, ogni classe di prestigio comprende una sezione "adattamento" che fornisce linee guida per personalizzare una classe di prestigio perché funzioni nella propria campagna.

Quando si è in dubbio, legare il più strettamente possibile una classe di prestigio al mondo della campagna che si sta usando. Abbiamo deliberatamente lasciato parte del sapore specifico della campagna fuori da queste classi di prestigio

TABELLA 2-1: CLASSI DI PRESTIGIO DIVINE

Gruppo	Classi di prestigio
Bravi ragazzi	Cacciatore consacrato, cercatore dell'Isola Brumosa, esorcista sacro, evangelista, inquisitore, lama scintillante di Heironeous, ospedaliere, sacro liberatore, servitore iridescente, servitore radioso di Pelor
Cattivi ragazzi	Entropomante, evangelista, rinnegato, sacerdote-ur, zelota della fiamma nera
Domini extra	Cercatore dell'Isola Brumosa, contemplativo, inquisitore, oracolo divino, sacerdote-guerriero, servitore iridescente, servitore radioso di Pelor
Incantatore forte	Contemplativo, esorcista sacro geomante, inquisitore, oracolo divino, servitore radioso di Pelor
Incantatore moderato	Cercatore dell'Isola Brumosa, discepolo del vuoto, entropomante, lama scintillante di Heironeous, ospedaliere, pugno sacro, sacerdote-guerriero, servitore iridescente
Incantatore separato	Cacciatore consacrato, crociato divino, predatore di tempi di Olidammara, rinnegato, sacerdote-ur, sacro liberatore, templare devoto
Incantatore arcano	Discepolo del vuoto, geomante, oracolo divino, servitore iridescente
Orientati al combattimento	Cacciatore consacrato, crociato divino, lama scintillante di Heironeous, ospedaliere, pugno sacro, sacerdote-guerriero, sacro liberatore, templare devoto
Furtività	Cercatore dell'Isola Brumosa, predatore di templi di Olidammara, zelota della fiamma nera

perché potessero essere largamente applicabili a molte campagne di giocatori. Tuttavia, le classi di prestigio migliori sono quelle che vengono integrate con il resto del mondo della campagna, quindi è consigliabile legarle a divinità, organizzazioni e luoghi specifici quanto più possibile.

CACCIATORE CONSACRATO

Il cacciatore consacrato agisce come un cacciatore di taglie per la propria religione o organizzazione. Dove gli inquisitori cacciano il male e la corruzione all'interno di una chiesa e gli altri campioni del bene combattono le forze esterne del male in generale, un cacciatore consacrato caccia i blasfemi, gli eretici e coloro che tradiscono oppure attaccano la chiesa direttamente. Per esempio, un cacciatore consacrato potrebbe accettare una missione per rintracciare e uccidere un ogre che ha profanato un santuario, oppure per riportare un eretico davanti ai capi della sua chiesa. La missione è sempre legata a una singola specifica colpa di blasfemia o profanazione, oppure alla fonte di un'eresia. La chiesa assegna missioni o bersagli come necessario.

Cacciare i nemici specifici di una chiesa richiede molte delle abilità possedute dai cacciatori di taglie. Anche se il cacciatore consacrato si occupa dei suoi bersagli in modo competente una volta trovati, li deve prima trovare. Il cacciatore consacrato deve essere astuto e intelligente, oltre che forte nella propria fede. Siccome i nemici possono avere incantesimi e capacità magiche da parte loro, il cacciatore deve avere una forte volontà ed essere preparato a gestire queste cose in modo appropriato. Paladini e chierici spesso diventano buoni cacciatori consacrati grazie

ai loro alti punteggi di Carisma. I ranger sono ugualmente desiderabili per le loro capacità superiori di seguire tracce. I ladri spesso possiedono l'astuzia e le abilità conservative per localizzare i bersagli.

Un cacciatore consacrato può essere difficile da identificare per gli altri. Sfrutta abilità, incantesimi e capacità per mascherare la sua natura fino a che non può confrontarsi con il bersaglio. Molti cacciatori consacrati sembrano essere persone geniali e piacevoli che hanno sempre una barzelletta o una storia da raccontare. Questa facciata maschera la loro vera natura implacabile, permettendo loro di raccogliere indizi senza suscitare interesse né sospetti.

Nemici particolarmente potenti o ben protetti attraggono piccoli gruppi di cacciatori consacrati che collaborano con altre classi per raggiungere e affrontare i bersagli.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un cacciatore consacrato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità:

Camuffare 5 gradi,
Raccogliere Informazioni 5 gradi.

Talento: Seguire Tracce.

Speciale: Il candidato deve accettare un incarico dalla sua chiesa per localizzare e distruggere qualche specifico nemico individuale del suo culto. Un personaggio che fallisce deve attendere un anno e un giorno prima di inoltrare di nuovo la sua



Raina Derrylan, una cacciatrice consacrata

TABELLA 2-2: CACCIATORE CONSACRATO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+0	+0	+2	Benedizione delle scritture +2, individuazione del caos	0	—	—	—
2°	+2	+0	+0	+3	Vista consacrata	1	—	—	—
3°	+3	+1	+1	+3	Dissolvi magie	1	0	—	—
4°	+4	+1	+1	+4	Disperazione opprimente	1	1	—	—
5°	+5	+1	+1	+4	Benedizione delle scritture +4	1	1	0	—
6°	+6	+2	+2	+5	Visione falsa	1	1	1	—
7°	+7	+2	+2	+5	—	2	1	1	0
8°	+8	+2	+2	+6	Caccia implacabile	2	1	1	1
9°	+9	+3	+3	+6	—	2	2	1	1
10°	+10	+3	+3	+7	Benedizione delle scritture +6, caccia infallibile	2	2	2	1

richiesta. Se ha successo, la chiesa lo accoglie come cacciatore consacrato e lui può acquisire livelli nella classe.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore consacrato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4 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 consacrato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori consacrati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Un cacciatore consacrato ottiene la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il cacciatore consacrato deve avere un punteggio di Saggezza almeno di 10 + livello dell'incantesimo, quindi un cacciatore consacrato con una Saggezza di 10 o meno non può lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus del cacciatore consacrato sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Sag. Quando il cacciatore consacrato ottiene 0 incantesimi di un certo livello (ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello), il cacciatore ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimo.

Il cacciatore consacrato usa la lista di incantesimi del ranger, con le seguenti aggiunte: 1° - *animare corde, calmare emozioni, camuffare se stesso, comando, devastazione*; 2° - *blocca persone, charme su persone, individuazione dei pensieri, luce diurna*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, interdizione alla morte, rivela bugie, vedere invisibilità*; 4° - *congedo, conoscenza delle leggende, dominare persone, sigillo di giustizia*.

Benedizione delle scritture (Sop): Tutti i cacciatori consacrati ricevono un bonus sacro di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando inseguono il loro bersaglio assegnato dalla chiesa. Se il bersaglio assegnato è un gruppo, questo bonus si applica al capo del gruppo. Ricevono lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma (o senz'armi) contro i loro bersagli. Questo bonus aumenta a +4 al 5° livello, e a +6 al 10° livello.

Individuazione del caos (Mag): Un cacciatore consacrato può usare *individuazione del caos* a volontà come un chierico di pari livello.

Vista consacrata (Sop): A partire dal 2° livello, un cacciatore consacrato riceve un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza contro le illusioni.

Dissolvi magie (Mag): Un cacciatore consacrato di 3° livello può usare *dissolvi magie* come capacità magica. Può sommare il suo bonus di benedizione delle scritture alle prove di dissolvere quando usa questa capacità magica. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1).

Disperazione opprimente (Mag): A partire dal 4° livello, un cacciatore consacrato può usare *disperazione opprimente* come capacità magica. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1).

Visione falsa (Mag): Un cacciatore consacrato di 6° livello può usare *visione falsa* come capacità magica. L'effetto deve essere centrato sul cacciatore consacrato. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1).

Caccia implacabile (Sop): A partire dall'8° livello, se il cacciatore consacrato ferisce un bersaglio e il bersaglio fugge, il cacciatore consacrato conosce sempre la direzione in cui si trova il bersaglio e la distanza approssimativa (entro il 10% della distanza totale) tra lui e il bersaglio. Se il bersaglio si trova entro 15 metri, il cacciatore consacrato può individuare la posizione precisa del bersaglio. Questa capacità funziona solo se il cacciatore consacrato e il bersaglio sono sullo stesso piano di esistenza. Caccia implacabile può essere usata contemporaneamente contro bersagli diversi, purché ognuno di questi bersagli individuali sia parte di un gruppo che, nel suo insieme, è il bersaglio del cacciatore per la sua attuale missione.

Caccia infallibile (Sop): Al 10° livello, un cacciatore consacrato che stabilisca una caccia implacabile può intensificarla fino a una caccia infallibile, che lo rende in grado di localizzare la preda anche attraverso i confini planari. A differenza di una caccia implacabile, che può avere effetto su parecchi individui allo stesso tempo, solo una caccia infallibile contro un singolo individuo può essere compiuta in un dato momento. Perché il cacciatore consacrato possa iniziare una caccia infallibile, deve abbandonare qualsiasi caccia infallibile che stia già conducendo.

Codice di condotta: Un cacciatore consacrato deve rendere noto al suo bersaglio chi è e perché si trova lì al momento del confronto. Non può compiere un attacco furtivo contro il bersaglio. Non può uccidere il bersaglio su un campo di battaglia senza che il bersaglio sappia chi è e perché si trova lì. I cacciatori consacrati pronunciano le loro parole con molta cautela quando definiscono il codice di comportamento, in modo da poter godere poi di una certa flessibilità. I cacciatori che non riescono ad agire secondo il loro codice di condotta devono sottomettersi a un atto di espiazione prima di poter acquisire ulteriori livelli di questa classe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Nota per i multiclasse: Un paladino che diventa un cacciatore consacrato può continuare ad avanzare come paladino.

ESEMPIO DI CACCIATORE CONSACRATO

Raina Derrylan: Halfing femmina ladra 1/ranger 5/cacciatrice consacrata 3; GS 9; umanoide Piccolo; DV 1d6+1 più 5d8+5 più 3d10+3; pf 54; Iniz +3; Vel 6 m; CA 21, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +3; Att +7 in mischia (1d4, *ascia da lancio*+1 Piccola) o +13 a distanza (1d6, *arco lungo composito*+1 Piccolo) o +13 a distanza (1d4, *ascia da lancio*+1 Piccola); Att comp +7/+2 in mischia (1d4, *ascia da lancio*+1 Piccola) o +13/+8 a distanza (1d6, *arco lungo composito*+1 Piccolo) o +13 a distanza (1d4, *ascia da lancio*+1 Piccola); AS stile

di combattimento (tiro con l'arco), nemico prescelto esterni malvagi +4, nemico prescelto goblinoidi +2, attacco furtivo +1d6, incantesimi; QS compagno animale (legame, condividere incantesimi), benedizione delle scritture, *individuazione del caos*, *dissolvi magie*, tratti degli halfling, vista consacrata, scoprire trappole, empatia selvatica +6; AL LB; TS Temp +6, Rifl +10, Vol +6 (+10 contro illusioni); For 8, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Camuffare +12, Cercare +13, Concentrazione +9, Conoscenze (locali) +8, Diplomazia +11, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +10, Raccogliere Informazioni +10, Raggiare +9, Saltare +1, Scalare +1, Sopravvivenza +10, Utilizzare Corde +7; Arma Focalizzata (arco lungo), Estrazione Rapida, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Compagno animale (Str): Raina ha un lupo di nome Argento come compagno animale (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 276). La ranger e Argento usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Raina può gestire Argento come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo lupo.

Condividere incantesimi (Str): Raina può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche sul suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento del lancio. La ranger può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul suo compagno animale.

Benedizione delle scritture (Sop): Raina riceve un bonus sacro di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando insegue il bersaglio assegnatole dalla chiesa. Ottiene questo stesso bonus ai danni da arma.

Stile di combattimento (Str): Raina ha selezionato tirare con l'arco. Acquisisce il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Individuazione del caos (Mag): Raina può usare *individuazione del caos* a volontà come un chierico di 3° livello.

Dissolvi magie (Mag): Raina può usare *dissolvi magie* quattro volte al giorno. Può sommare il suo bonus di benedizione delle scritture quando usa questa capacità magica contro gli incantesimi o gli effetti magici del bersaglio assegnatole.

Nemico prescelto (Str): Raina ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli esterni malvagi. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Contro i goblinoidi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Tratti degli halfling (Str): Gli halfling hanno un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura e un bonus raziale di +1 ai tiri per colpire con armi da lancio e fionde.

Vista consacrata (Sop): Raina riceve un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza contro le illusioni o gli effetti di illusione.

Attacco furtivo (Str): +1d6 danni contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che Raina sta attaccando ai fianchi. Le creature senza anatomie distinguibili o che sono immuni ai colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Scoprire trappole (Str): Raina può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando l'impresa ha una CD maggiore di 20.

Incantesimi da cacciatore consacrato preparati (2/1; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 1° - *animare corde*, *camuffare se stesso*; 2° - *individuazione dei pensieri*.

Proprietà: *Giacco di maglia in mithral*+1, *2 asce da lancio*+1, *arco lungo composito*+1 *Piccolo*, *anello di protezione*+1, *mantello della resistenza*+1, 40 frecce.

CERCATORE DELL'ISOLA BRUMOSA

Qualche millennio fa, una freccia ben mirata da parte di Corellon Larethian spense uno degli occhi di Gruumsh. Ma Gruumsh e Kurtulmak tramaronero per esigere la loro vendetta sulla divinità degli elfi. Sfruttando potenti magie (e sacrificando migliaia di orchi, coboldi e prigionieri elfi), Gruumsh e Kurtulmak riuscirono a spazzare via una delle più belle comunità elfiche del mondo: l'Isola Brumosa. Né il potere personale di Corellon Larethian né il valore combinato dei divinatori della nazione elfica fu capace di raccogliere anche il minimo indizio su dove Gruumsh e Kurtulmak avevano nascosto l'Isola Brumosa. Tuttavia, gli elfi indigeni continuano a sopravvivere, sebbene siano intrappolati e non possano contattare i loro fratelli.

Da allora è nato un ordine di elite di elfi: i cercatori dell'Isola Brumosa. Da quando l'Isola Brumosa è stata rubata, i cercatori hanno percorso in lungo e in largo tutta la terra, cacciando pazientemente gli elfi perduti. Anche tra gli elfi dalla lunga vita, è ormai vissuta e morta una dozzina di generazioni di cercatori senza scoprire nulla più di qualche indizio sparpagliato sulla posizione dell'Isola Brumosa. Eppure continuano a cercare, e dedicare la propria vita alla causa dei cercatori è uno dei sacrifici più nobili che un elfo possa fare.

TABELLA 2-3: CERCATORE DELL'ISOLA BRUMOSA

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale	Incantesimi al giorno
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+2	+2	+0	Dominio extra (Viaggio)	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+2	+0	—	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+3	+1	—	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+4	+1	Più veloce	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+4	+1	Percezione di Corellon, più sicuro	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+5	+2	<i>Scopri il percorso</i>	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+5	+2	Dominio extra (Magia)	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+6	+2	—	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+6	+3	<i>Vista arcana</i>	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+7	+3	<i>Rivela locazioni</i>	+1 livello alla classe esistente

CAPITOLO 2
CLASSI
DI PRESTIGIO

Unirsi ai cercatori è un procedimento arduo, poiché l'ordine ammette solo quelli che hanno qualche probabilità di sopravvivere a lunghi viaggi in territori ostili. E siccome cercare l'Isola Brumosa è una missione che dura tutta la vita, i ranghi dei cercatori sono pieni di coloro che non riescono più a "inserirsi" tra gli altri elfi: quelli dal cuore spezzato, gli afflitti e gli esiliati. Molti hanno almeno qualche forma di addestramento come ranger o druidi, poiché le proibitive aree selvagge in cui vagano i cercatori forniscono già per loro conto prove di ingresso. Anche i barbari multiclasse druidi e chierici/ranger considerano remunerativa questo tipo di cerca.

I PNG cercatori dell'Isola Brumosa possono essere incontrati praticamente ovunque, poiché Gruumsh e Kurtulmak potrebbero aver nascosto un portale per l'Isola Brumosa in qualsiasi posto dalle fogne di una città alla solitaria caverna di una montagna alle profondità dell'Abisso. I cercatori raramente rimangono a lungo in un posto, ma si uniscono a qualsiasi missione che anche solo suggerisca un progresso nella ricerca dell'Isola Brumosa.

Adattamento: Questa classe di prestigio è specifica sia di una razza che di una divinità, ma è possibile archiviare gli schematismi e usarla per qualsiasi gruppo di viandanti d'élite. Il sapore della classe è una versione romantica della legione straniera francese: un gruppo composto da persone che vogliono ricominciare da capo la loro vita, lontano da tutto ciò che conoscono.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un cercatore dell'Isola Brumosa, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Abilità: Conoscenze (religioni) 4 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Speciale: Deve essere introdotto nell'ordine da un altro membro.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cercatore dell'Isola Brumosa (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 del *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 cercatore dell'Isola Brumosa.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cercatori dell'Isola Brumosa sono competenti in tutte le armi da guerra e nelle armature leggere e medie.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando acquisisce un nuovo livello da cercatore dell'Isola Brumosa, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini di 2° livello prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, capacità di forma selvatica ecc.). Questo significa in pratica che somma il livello da cercatore dell'Isola Brumosa al livello di qualunque altra classe di incantatore che ha il personaggio, poi determina gli incantesimi al giorno in conseguenza.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini di 2° livello prima di diventare un cercatore dell'Isola Brumosa, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di cercatore dell'Isola Brumosa al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Eandarrial, una cercatrice dell'Isola Brumosa



Boxer

Dominio extra:

— Un cercatore dell'Isola Brumosa ottiene il potere concesso e l'accesso agli incantesimi del dominio del Viaggio al 1° livello e del dominio della Magia al 7° livello. Per una spiegazione su come i non chierici ricevono incantesimi di dominio, vedi la sezione "Domini extra" all'inizio di questo capitolo.

Più veloce (Str): Al 4° livello, il cercatore può ignorare la normale penalità di -5 per il movimento accelerato quando usa le seguenti abilità: Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare e Sopravvivenza (per seguire le tracce). La sua penalità per eseguire acrobazie accelerate è ridotta da -10 a -5.

Percezione di Corellon (Str): Un cercatore dell'Isola Brumosa di 5° livello ha la vista e l'udito molto più affinati

di un elfo normale, e ha sintonizzato i propri sensi a sondare ripetutamente l'area vicina. Ottiene un bonus razziale di +5 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Inoltre, può tentare di osservare o sentire qualcosa che non è riuscito a notare in precedenza una volta per round per ogni abilità come azione gratuita (tali tentativi generalmente sono azioni di movimento).

Più sicuro (Str): Come effetto collaterale dei sensi affinati del cercatore dell'Isola Brumosa, quest'ultimo scandaglia sempre il terreno intorno a lui. In conseguenza, ha un senso preternaturale per i dettagli minuziosi nel panorama che può usare a suo vantaggio. Può ignorare i modificatori alla CD per le prove di Acrobazia, Equilibrio e Muoversi Silenziosamente derivanti dalla superficie o dal terreno.

Scopri il percorso (Mag): Un cercatore di 6° livello può usare scopri il percorso su di sé una volta al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe.

Vista arcana (Mag): Tre volte al giorno, gli occhi di un cercatore dell'Isola Brumosa di 9° livello scintillano di blu, rendendolo capace di usare *vista arcana*, come l'incantesimo lanciato da un incantatore del più alto livello dell'incantatore divino del cercatore.

Rivela locazioni (Mag): Un cercatore di 10° livello può usare rivela locazioni una volta alla settimana come capacità magica. Il livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe.

ESEMPIO DI CERCATORE DELL'ISOLA BRUMOSA

Eandarrial: Elfa ranger 2/chierica 3/cercatrice dell'Isola Brumosa 4; GS 9; umanoide Medio; DV 2d8+2 più 3d8+3 più 4d8+4; pf 54; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +7; Lotta +7; Att +12 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito) o +11 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta); Att comp +10/+10/+5 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito) o +11/+6 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta); AS nemico prescelto orchi +2, scacciare non morti 2 volte al giorno (-1, 2d6+2, 3°); QS tratti degli elfi, visione crepuscolare, più veloce, empatia selvatica +1; AL CB; TS Temp +11, Rifl +10, Vol +6; For 13, Des 17, Cos 12, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +6, Concentrazione +5, Conoscenze (religioni) +5, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +17, Osservare +13, Scalare +10, Sopravvivenza +14; Arma Accurata, Arma Focalizzata (arco lungo), Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto (Str): Eandarrial ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli orchi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli orchi.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di sonno magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Più veloce (Str): Eandarrial può ignorare la normale penalità di -5 per il movimento accelerato quando effettua prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare

e Sopravvivenza (per seguire le tracce). La sua penalità per eseguire acrobazie accelerate è ridotta da -10 a -5.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/3/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, resistenza; 1° - benedizione, contrastare elementi, favore divino, individuazione del male, passo veloce^o, scudo della fede; 2° - aiuto^o, arma spirituale, resistenza dell'orso, ristorare inferiore, scopri trappole; 3° - luce diurna, protezione dall'energia, volare^o; 4° - neutralizza veleno, porta dimensionale^o.

^o Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Protezione (*interdizione protettiva* conferisce un bonus di resistenza +3 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno), Viaggio (*libertà di movimento* fino a 3 round al giorno; Sopravvivenza è un'abilità di classe). 7° livello dell'incantatore.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, arco lungo composito+1 (bonus For +1), 20 frecce, spada corta perfetta, guanti del potere orchesco, mantello elfico, pozione di grazia del gatto, 100 mo.

CONTEMPLATIVO

Per qualsiasi servitore di una divinità, non c'è gioia più grande di quella dei rari momenti in cui la presenza della sua divinità patrona è una reale forza tangibile, che manda brividi di potere attraverso il suo corpo ed eleva la sua anima. Per alcuni, il sapore di questa esperienza è un'attrazione così potente che decidono di dedicare la loro vita a coltivarla, nella speranza di raggiungere una maggiore vicinanza con la divinità mediante una vita di contemplazione. Trascorrendo ore in preghiera e meditazione, questi seguaci devoti purificano le loro anime, per rendersi degni di un contatto più stretto con il divino. Mentre alcuni contemplativi si allontanano dal mondo in ritiri privati, altri rimangono attivi, perfino andando all'avventura, convinti che la vera vicinanza con la divinità venga col vivere e mostrare al mondo la volontà della divinità. In cambio, ritrovano le loro menti, corpi e anime purificati, perfezionati e alla fine quasi portati all'unione con la loro divinità.

Invece che dedicare la loro vita a una divinità, alcuni contemplativi compiono ogni sforzo per conformarsi a qualche altro principio astratto, come un allineamento. La loro missione non è meno divina di quella dei contemplativi dediti a una divinità, e i loro metodi sono sostanzialmente gli stessi. Molti di questi contemplativi vivono come filosofi itineranti, insegnando le loro dottrine nelle scuole o al mercato mentre viaggiano di città in città, con la speranza di illuminare le masse.

Molti contemplativi sono chierici, sebbene anche i paladini siano spesso attirati da questo percorso mistico. I membri delle altre classi raramente hanno sufficiente devozione nei confronti di una divinità o di una filosofia da arrivare a scegliere questo cammino.

Un PNG contemplativo potrebbe essere un eremita solitario, il capo di una chiesa oppure un appassionato campione della sua divinità. Un tale personaggio potrebbe avere qualcosa che serve a un gruppo di personaggi giocanti: una reliquia sacra, un frammento di sapienza sacra o semplicemente un incantesimo di livello più alto di ciò che possono lanciare i chierici in città.

Adattamento: Fondamentale in questa classe di prestigio è la nozione di acquisire potere mediante la meditazione e

CLASSI DI PRESTIGIO

la preghiera. Magari solo certe divinità ricompensano i loro seguaci in questo modo specifico, oppure forse solo i chierici che non venerano una divinità hanno il diritto di diventare contemplativi poiché non sono vincolati a specifici dogmi di fede. Infine, la vera essenza di questa classe di prestigio e la flessibilità del privilegio del dominio di classe bonus la rendono una buona scelta se si vuole una classe di prestigio che rappresenti un cambiamento nell'adorazione da una divinità a un'altra.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un contemplativo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (religioni) 13 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

Speciale: Il personaggio deve aver avuto un contatto con la propria divinità patrona o con un servitore diretto di quella divinità o con un essere illuminato che incarna i più elevati principi di un allineamento (un solar, ad esempio).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del contemplativo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 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 contemplativo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I contemplativi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un contemplativo che fosse in precedenza un incantatore continua a ottenere l'accesso a magia divina più potente mentre segue il cammino del contemplativo. Di conseguenza, quando acquisisce un nuovo livello da contemplativo, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, usi più frequenti di *rimuovi malattia* ecc.). Questo essenzialmente significa che il personaggio somma il livello da contemplativo al livello di qualsiasi altra classe di incantatore che già possiede, poi determina in conseguenza gli incantesimi al giorno. Ad esempio, se Theresa, una chierica di 11° livello, acquisisce un livello come contemplativa, ottiene nuovi incantesimi come se avesse raggiunto il 12° livello come chierica, ma usa gli altri aspetti da contemplativa della progressione di livello quali il bonus di attacco base e il bonus ai tiri salvezza. Se successivamente acquisisce un livello come chierica, che la rende una chierica di 12° livello/contemplativa di 1° livello, ottiene gli incantesimi come se fosse avanzata al 13° livello come chierica.



Serena Sparklegern Hedow, una contemplativa

TABELLA 2-4: CONTEMPLATIVO

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Incantesimi al giorno
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà		
1°	+0	+0	+0	+2	Dominio bonus, salute divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Mente sfuggente	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Integrità divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+2	+1	+1	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Corpo divino	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Dominio bonus	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Anima divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+4	+2	+2	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Corpo eterno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Unione mistica	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un contemplativo, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da contemplativo al fine di determinare gli incantesimi divini al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Dominio bonus: Quando adotta la classe del contemplativo, e poi di nuovo al 6° livello, un personaggio ottiene l'accesso a un dominio bonus di sua scelta. Il personaggio può scegliere qualsiasi dominio reso disponibile dalla sua divinità o allineamento. Il personaggio ottiene il potere concesso associato al dominio che ha scelto e può selezionare gli incantesimi in quel dominio come suoi incantesimi di dominio giornalieri.

Salute divina (Str): Un contemplativo ha immunità a tutte le malattie, comprese le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licanthropia.

Mente sfuggente (Str): Al 2° livello, un contemplativo ottiene la capacità di scrollarsi di dosso gli effetti magici che altrimenti lo controllerebbero o lo forzerebbero. Se un contemplativo dotato di una mente resistente è soggetto a un ammaliamento e fallisce il suo tiro salvezza, un round più tardi può tentare di nuovo il tiro salvezza. Ottiene solo questa possibilità extra di effettuare con successo il suo tiro salvezza.

Integrità divina (Sop): Al 3° livello e oltre, un contemplativo può curare le proprie ferite, in aggiunta a qualsiasi altra capacità di guarigione che potrebbe avere. Può curare fino a quattro volte il suo livello da contemplativo in punti ferita ogni giorno, e può distribuire questa guarigione tra diversi usi.

Corpo divino (Sop): Al 5° livello, un contemplativo diventa immune ai veleni di tutti i tipi.

Anima divina (Sop): Al 7° livello, un contemplativo ottiene la resistenza agli incantesimi. La sua resistenza agli incantesimi è pari al suo livello di classe + 15. Allo scopo di influenzare il contemplativo con un incantesimo, un incantatore deve ottenere un punteggio pari o superiore alla resistenza del contemplativo tirando 1d20 + il livello dell'incantatore.

Corpo eterno (Str): Dopo aver raggiunto il 9° livello, un contemplativo non subisce più penalità alle caratteristiche per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. (Le penalità che ha già subito rimangono tali.) I bonus continuano ad accumularsi, e il contemplativo muore comunque di vecchiaia quando giunge il suo momento.

Unione mistica (Sop): Al 10° livello, un contemplativo diventa una creatura magica. Da quel momento in poi viene considerato un esterno (nativo) invece che un umanoide ai fini di incantesimi ed effetti magici. Inoltre, il contemplativo ottiene riduzione del danno 10/magia.

ESEMPIO DI CONTEMPLATIVO

Serena Sparklegem Hedow: Gnoma chierica di Garl Glittergold 10/contemplativa 3; GS 13; umanoide Piccolo; DV 10d8+20 più 3d6+6; pf 87; Iniz -1; Vel 4,5 m; CA 22, contatto 11, colto alla sprovvista 22; Att base +9; Lotta +3; Att +9 in mischia (1d6/x3, *ascia da battaglia con tocco fantasma+1*) o (5d6 da elettricità, *giavellotto del fulmine*, Riflessi CD 14 dimezza); Att comp +9/+4 in mischia (1d6/x3, *ascia da battaglia con tocco fantasma+1*) o (5d6 da elettricità, *giavellotto del fulmine*, Riflessi CD 14 dimezza); AS capacità magiche, incantesimi, scacciare

non morti 9 volte al giorno (+4, 2d6+12, 10°); QS integrità divina, tratti degli gnomi, visione crepuscolare, mente sfuggente; AL NB; TS Temp +10*, Rifl +5*, Vol +14*; For 8, Des 8, Cos 14, Int 13, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +6, Ascoltare +5, Concentrazione +18, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +8, Guarire +10, Sapienza Magica +5; Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Competenza nelle Armi da Guerra (ascia da battaglia), Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra.

Salute divina (Str): Serena ha immunità a tutte le malattie, comprese le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licanthropia.

Integrità divina (Sop): Serena può curare le proprie ferite. Può curare fino a 12 punti ferita ogni giorno, e può distribuire questa guarigione tra diversi usi.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Mente sfuggente (Str): Serena può scrollarsi di dosso gli effetti magici che altrimenti la controllerebbero o la forzerebbero. Se è soggetta a un ammaliamento e fallisce il suo tiro salvezza, un round più tardi può tentare di nuovo il tiro salvezza. Ottiene solo questa possibilità extra di effettuare con successo il suo tiro salvezza.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi scavatori, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 12).

Incantesimi da chierico preparati (6/7/7/6/6/4/3/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, riparare*; 1° - *benedizione, comando, favore divino, protezione dal male, santuario^D, scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *allineare arma, arma spirituale* (ascia da battaglia) *blocca persone, resistenza dell'orso, rimuovi paralisi, saggezza del gufo, scudo su altri^D*; 3° - *epurare invisibilità, luce incandescente, preghiera, protezione dall'energia, veste magica, volare^D*; 4° - *camminare nell'aria, libertà di movimento, neutralizza veleno, punizione sacra^D, ristorare, rivela bugie*; 5° - *arma distruttiva, resistenza agli incantesimi^D, spezzare incantamento, visione del vero*; 6° - *barriera di lame^D, dissolvi magie superiore, non morto a morto*; 7° - *parola sacra, teletrasporto superiore^D*.

^D Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Protezione (*interdizione protettiva* garantisce bonus di resistenza +10 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno), Viaggio (*libertà di movimento* fino a 13 round al giorno; Sopravvivenza è un'abilità di classe).

Proprietà: Corazza di bande del mascheramento+3, *buckler della deviazione delle frecce+1, ascia da battaglia con tocco fantasma+1, 3 giavellotti del fulmine, anello di protezione+1, pugnale perfetto, pergamena con colpo infuocato, pergamena con comunione, pergamena con espiazione, braccialetto di oro e platino* (570 mo).

CROCIATO DIVINO ABILITÀ DI CLASSE

Il crociato divino incarna la devozione e la dedizione a una divinità prescelta. Ancora più di un chierico, il crociato divino serve come simbolo di un aspetto specifico dell'area di influenza della sua divinità, come il fuoco, il bene, la conoscenza o la guerra. I crociati divini servono come servitori d'élite del dio, eseguendo la volontà della divinità e sostenendo gli scopi della divinità.

I paladini diventano buoni crociati divini, come anche i chierici (soprattutto quelli di divinità di orientamento marziale). Tuttavia, i personaggi di molte altre classi trovano grandi ricompense spirituali nel cammino del crociato divino, compresi guerrieri, barbari, monaci, ranger e ladri.

I PNG crociati divini generalmente lavorano fianco a fianco con altri che condividono la loro devozione, come i chierici o altri crociati divini. Vanno molto d'accordo con altri crociati che condividono la stessa divinità (anche se differiscono i domini scelti) e alcuni perfino si alleano con crociati divini che condividono un dominio ma non una divinità, sebbene anche gli allineamenti debbano essere simili (crociati divini di Corellon Larethian e di Gruumsh non vanno d'accordo, neppure se entrambi hanno scelto il dominio della Guerra).

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un crociato divino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Deve corrispondere a quello della divinità prescelta.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Talento: Arma Focalizzata (nell'arma preferita della divinità prescelta).

Le abilità di classe del crociato divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4 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 crociato divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I crociati divini non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Un crociato divino lancia incantesimi divini. Può solo preparare e lanciare incantesimi dal suo dominio prescelto (vedi sopra). A tutti gli effetti, un crociato divino ha una lista di incantesimi di classe solo di nove incantesimi (uno per ogni livello di incantesimo).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un crociato divino deve avere un punteggio di Carisma pari ad almeno 10 + livello dell'incantesimo. La CD per un tiro salvezza contro l'incantesimo di un crociato divino è 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del crociato divino. Il crociato divino ottiene anche incantesimi bonus in base al suo Carisma.

Un crociato divino prepara e lancia incantesimi come un chierico, con la differenza che non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*.

Aura (Str): Il potere dell'aura di allineamento di un crociato divino (vedi l'incantesimo *individuazione del male* a pagina 244 del *Manuale del Giocatore*) è



Freccia Dorata, una crociata divina

TABELLA 2-5: CROCIATO DIVINO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno												
						1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°				
1°	+0	+2	+0	+2	Aura	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	—	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Resistenza all'elettricità 5	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	—	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Arma Specializzata	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Resistenza all'acido 5	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Scurovisione	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—
8°	+6	+6	+2	+6	—	3	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—
9°	+6	+6	+3	+6	Resistenza all'acido e all'elettricità 10	3	3	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—
10°	+7	+7	+3	+7	Perfezione	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—	—

pari al suo livello di classe, più qualsiasi livello di classe in altre classi che possiedono una tale aura (come il chierico o il paladino).

Divinità e dominio: Ogni crociato divino ha una divinità prescelta. Esempi di divinità sono forniti nella Tabella 3-7: "Divinità", pagina 32 del *Manuale del Giocatore*, e anche nel Capitolo 5 di questo libro. La divinità prescelta di un crociato divino influenza il suo allineamento, quale magia può sfruttare, i suoi valori e come gli altri lo vedono. L'allineamento del personaggio e l'allineamento della sua divinità devono corrispondere in modo esatto.

Un crociato divino sceglie un dominio tra quelli offerti da quella divinità ai suoi chierici e ottiene il potere concesso del dominio. (Se il potere concesso del dominio comprende l'aggiunta di un'abilità o di abilità alla lista delle abilità di classe del chierico, aggiungerla invece alla lista delle abilità di classe per il crociato divino.) Il crociato divino ottiene anche la capacità di lanciare incantesimi da quel dominio (vedi sotto).

Resistenza all'elettricità (Str): Un crociato divino ottiene resistenza all'elettricità 5 al 3° livello. Al 9° livello, questa aumenta a 10.

Arma Specializzata: Al 5° livello, un crociato divino ottiene Arma Specializzata nell'arma preferita della sua divinità come talento bonus.

Resistenza all'acido (Str): Un crociato divino ottiene resistenza all'acido 5 al 6° livello. Al 9° livello, questa aumenta a 10.

Scurovisione (Str): Un crociato divino di 7° livello ottiene la scurovisione fino a 18 metri. Se il crociato divino ha già la scurovisione, il raggio di azione della sua scurovisione esistente aumenta di 9 metri.

Perfezione: Al 10° livello, un crociato divino completa la propria trasformazione in una creatura dei piani. Il suo tipo cambia in esterno (nativo). In quanto esterno nativo, il personaggio può ancora essere soggetto a rianimazione, reincarnazione o resurrezione proprio come le altre creature viventi, e rimane nativo del Piano Materiale. Inoltre, il crociato divino ottiene riduzione del danno 10/magia.

EX-CROCIATI DIVINI

Un crociato divino il cui allineamento cambia e non concorda più con l'allineamento della divinità prescelta perde tutti gli incantesimi e le capacità da crociato divino. Non può più avanzare di livello come crociato divino. Riguarda la capacità e l'avanzamento potenziale se espia la propria violazione (vedi l'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Un ex-crociato divino non può rivolgere la propria devozione a una diversa divinità allo scopo di riguadagnare le capacità e l'avanzamento potenziale. Una volta che un crociato divino ha deluso una divinità, nessun'altra divinità si fiderà a concedere al personaggio questi poteri.

ESEMPIO DI CROCIATO DIVINO

Freccia Dorata: Elfa guerriera 7/crociata divina 5 di Corellon Larethian; GS 12; umanoide Medio; DV 7d10+7 più 5d8+5; pf 78; Iniz +4; Vel 9 m; CA 21, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +10; Lotta +13; Att +15 in mischia (1d8+5, 17-20, spada lunga+1) o +16 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composito+1); Att comp +15/+10 in mischia (1d8+6/17-

20, spada lunga+1) o +16/+11 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composito+1); AS incantesimi; QS aura, tratti degli elfi, visione crepuscolare, resistenza all'elettricità 5; AL CB; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +5; For 16, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cavalcare +8, Cercare +2, Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +4, Intimidire +9, Nuotare +7, Osservare +1, Scalare +5; Arma Focalizzata (arco lungo), Arma Focalizzata (spada lunga)^B, Arma Specializzata (arco lungo)^B, Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Poderoso^B, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare^B, Schivare^B, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Aura (Str): Il potere dell'aura di allineamento di Freccia Dorata è pari al suo livello di classe da crociato divino (5°).

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di sonno magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Incantesimi da crociato divino preparati (4/3/2/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° -arma magica^D; 2° -arma spirituale^D (spada lunga); 3° -veste magica^D; 4° -potere divino^D.

^D Incantesimo di dominio. **Domini:** Guerra (competenza e Arma Focalizzata con spada lunga).

Proprietà: Cotta di maglia in mithral+1, buckler, spada lunga+1, arco lungo composito perfetto (bonus For +3), pugnale, amuleto della salute+2, mantello del carisma+2, stivali alati, 15 mp, 27 mo.

DISCEPOLO DEL VUOTO

Di tutte le forze elementali che compongono l'universo, la più potente e la più difficile da controllare è quella che si trova in mezzo a unire le altre: il vuoto. I discepoli del vuoto capiscono che ogni cosa nel mondo contiene *tutti* gli elementi basilari, tenuti insieme dall'essenza meno tangibile. Il vuoto è come il silenzio tra le note musicali, che dà ritmo e forma all'insieme. Per coloro che comprendono la relazione del vuoto con tutte le altre cose, e che hanno l'innata capacità di percepire personalmente quella relazione, la distanza e la forma diventano irrilevanti.

I discepoli del vuoto iniziano il loro addestramento come incantatori, e continuano a guadagnare capacità di lanciare incantesimi man mano che avanzano di livello. Di solito sono studenti di una scuola particolare oppure sono aderenti a una fede o filosofia particolare.

Come altri incantatori, i PNG discepoli del vuoto interpretano il ruolo di saggi anziani o custodi di insegnamenti religiosi e leggende. Quelli che hanno acquisito la padronanza del cammino del vuoto sono incaricati di percepire la presenza effimera del vuoto nel mondo, in modo da consentire la nascita di coloro che hanno un'innata affinità con il vuoto, e supervisionare l'addestramento di quegli individui durante la loro maturazione.

Adattamento: La classe di prestigio del discepolo del vuoto rappresenta un saggio maestro se non un completo eremita, quindi è una buona scelta per personaggi più solitari. Qualsiasi gruppo di discepoli del vuoto con ogni probabilità sarà isolato da tutto... e data la loro capacità di scrutarsi l'un l'altro, la distanza pone un problema di organizzazione minore di quanto non farebbe altrimenti.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un discepolo del vuoto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi neutrale.

Abilità: Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati.

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

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un discepolo del vuoto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 discepolo del vuoto.

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli del vuoto non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un disce-



Pariana Brezzin, una discepolo del vuoto

polo del vuoto continua il suo addestramento magico mentre acquisisce la padronanza dei poteri del vuoto. Al 2°, 4°, 5°, 6°, 8°, 10°, 11° e 12° livello, il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una precedente classe di incantatore. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio

che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto ecc.). Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore nella quale poteva lanciare incantesimi di 3° livello prima di diventare un discepolo del vuoto, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di discepolo del vuoto al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Percepire il vuoto (Sop): La prima tecnica insegnata al discepolo del vuoto è la capacità di

TABELLA 2-6: DISCEPOLO DEL VUOTO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Percepire il vuoto (sensi fisici, 1 volta al giorno)	—
2°	+1	+0	+0	+3	—	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Percepire il vuoto (2 volte al giorno)	—
4°	+2	+1	+1	+4	Momento di chiarezza (2 volte al giorno)	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Percepire il vuoto (sensi magici, 3 volte al giorno)	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	—	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Alterare l'andamento, percepire il vuoto (4 volte al giorno)	—
8°	+4	+2	+2	+6	Momento di chiarezza (3 volte al giorno)	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Percepire il vuoto (sensi empatici, 5 volte al giorno)	—
10°	+5	+3	+3	+7	Concessione del vuoto	+1 livello alla classe esistente
11°	+5	+3	+3	+7	Percepire il vuoto (6 volte al giorno)	+1 livello alla classe esistente
12°	+6	+4	+4	+8	Momento di chiarezza (4 volte al giorno), oppressione del vuoto	+1 livello alla classe esistente
13°	+6	+4	+4	+8	Colpo del vuoto, percepire il vuoto, (sensi mentali, 7 volte al giorno)	—

estraniarsi con la mente e percepire il mondo circostante, esplorando l'inosservato strato di realtà di cui molte persone raramente hanno esperienza. La consapevolezza del discepolo del vuoto in realtà si stacca dal suo corpo e si estende nel mondo, permettendogli di usare i propri sensi (vista, udito, tatto, gusto, odorato) per percepire qualunque area, persona o cosa a cui rivolga la propria attenzione. Il discepolo del vuoto deve effettuare una prova di Sapienza Magica, con la CD determinata dalla distanza e non dalla familiarità.

Distanza	CD
Linea di visuale	5
Fino a 1,5 km (stesso villaggio)	10
Fino a 15 km (stessa provincia)	15
Fino a 150 km (territorio dello stesso clan)	20
Fino a 1.500 km (territorio di un altro clan)	25

Un discepolo del vuoto non può percepire attraverso i confini planari. Di conseguenza, un discepolo del vuoto che si trova da una parte di un *portale* non può estendere i propri sensi attraverso di esso.

Per ogni quattro livelli che un discepolo del vuoto raggiunge oltre il 1°, ottiene la capacità di percepire livelli più profondi di realtà. Al 5° livello, un discepolo del vuoto può usare *individuazione del magico* e *individuazione del male* a volontà. Al 9° livello, può usare *rivela bugie* e leggere stati emozionali, ottenendo un bonus di +10 alle prove di Percepire Intenzioni. Al 13° livello, può usare *individuazione dei pensieri* a volontà.

Un discepolo del vuoto può usare questa capacità una volta al giorno al 1° livello. Per ogni due livelli che raggiunge oltre il 1°, può usare la capacità una volta in più al giorno (due volte al 3° livello, tre volte al 5° livello ecc.).

Momento di chiarezza (Sop): Un discepolo del vuoto di 4° livello o superiore può garantire a un alleato la capacità temporanea di sfruttare qualsiasi abilità o talento. Il discepolo del vuoto deve usare un'azione standard per toccare il bersaglio. Il bersaglio ottiene un talento oppure un numero di gradi in una abilità pari al suo modificatore della caratteristica rilevante per quella abilità. Ad esempio, un personaggio con Destrezza 14 potrebbe ottenere 2 gradi in Cavalcare, per un modificatore totale di abilità di +4. L'effetto dura per 1 round per ogni livello del discepolo del vuoto. Il discepolo del vuoto può usare questa capacità soprannaturale due volte al giorno al 4° livello, più un utilizzo aggiuntivo per ogni quattro livelli addizionali che raggiunge.

Alterare l'andamento (Sop): Una volta al giorno, un discepolo del vuoto di 7° livello o superiore può aggiungere un bonus di +20 a qualsiasi singolo tiro per colpire, prova di abilità o prova di caratteristica che effettua. Non può trasferire questo bonus a un altro personaggio in nessun modo. Questa capacità soprannaturale non richiede alcuna azione, e dura solo per la durata della singola prova.

Concessione del vuoto (Sop): Tre volte al giorno, un discepolo del vuoto di 10° livello o superiore può toccare un alleato, permettendo a quel personaggio di usare il suo più alto modificatore di caratteristica al posto di qualsiasi modificatore più basso (a scelta del bersaglio) per un numero di round pari alla metà dei livelli del discepolo del vuoto. Ad esempio, un guerriero gravemente ferito

potrebbe usare il suo alto modificatore di Forza invece del suo basso modificatore di Destrezza per alcuni round, facendo aumentare la sua Classe Armatura, bonus ai tiri salvezza sui Riflessi e bonus di attacco a distanza (oltre che le abilità basate sulla Destrezza).

Oppressione del vuoto (Sop): Una volta al giorno, un discepolo del vuoto di 12° livello o superiore può compiere un attacco di contatto in mischia per costringere il bersaglio a usare il suo modificatore di caratteristica più basso invece di un qualsiasi modificatore più alto (a scelta del discepolo del vuoto) per 5 round. Per esempio, un discepolo del vuoto può costringere un ogre a usare il suo basso modificatore di Intelligenza invece del suo alto modificatore di Forza, indebolendo decisamente i colpi fisici del bruto.

Colpo del vuoto (Sop): Una volta al giorno, un discepolo del vuoto di 13° livello può compiere un attacco di contatto in mischia per infliggere 1d4 livelli negativi al bersaglio. Il discepolo del vuoto ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni livello negativo che infligge. Se il bersaglio ha almeno tanti livelli negativi quanti Dadi Vita, muore. Ogni livello negativo impone alla creatura una penalità di competenza -1 a tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e livello effettivo (per determinare il potere, la durata, la CD e altri dettagli degli incantesimi o delle capacità speciali). Inoltre, un incantatore perde un incantesimo oppure uno slot incantesimo dal suo più alto livello disponibile. I livelli negativi si sommano. Supponendo che il bersaglio sopravviva, riguadagna i livelli persi dopo che sono passate 13 ore. Questa capacità si fonda sulla padronanza del vuoto del discepolo del vuoto, non sull'energia negativa, quindi non può essere usata per dare beneficio ai non morti.

ESEMPIO DI DISCEPOLO DEL VUOTO

Pariana Brezzin: Umana maga 7/discepola del vuoto 3; GS 10; umanoide Medio; DV 7d4+14 più 3d6+6; pf 48; Iniz +2; Vel 9 m; CA 13, contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d4-1, pugnale) o +7 a distanza (1d4-1, pugnale); AS incantesimi; QS famiglia, benefici del famiglia, percepire il vuoto; AL LN; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +9; For 8, Des 14, Cos 14, Int 18, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +0*, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (natura) +17, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (religioni) +17, Osservare +0*, Sapienza Magica +17; Famiglio Migliorato, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Incantesimi Intensificati, Scrivere Pergamene^b.

Famiglio: Il famiglia di Pariana è un formian lavoratore di nome Grzz'x. Il famiglia usa il migliore tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e di Pariana. Le capacità e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Grzz'x, famiglia formian lavoratore: GS -; esterno Piccolo (extraplanare, legale); DV 7; pf 24; Iniz +2; Vel 12 m; CA 21, contatto 13, colto alla sprovvista 19; Att base +1; Lotta -2; Att +3 in mischia (1d4+1, morso); Att comp +3 in mischia (1d4+1, morso); QS scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, immunità ai veleni, pietrificazione e freddo, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10, e al suono 10, parlare con il padrone, capacità

concesse; AL LN; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +2; For 13, Des 14, Cos 13, Int 9, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorare il legno) +5, Scalare +10; Abilità Focalizzata (Artigianato [lavorare il legno]).

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Grzz'x può trasmettere incantesimi a contatto per Pariana (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Quando soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, Grzz'x non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito.

Parlare con il padrone (Str): Grzz'x può comunicare verbalmente con Pariana. Le altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglia: Pariana ottiene speciali benefici dall'avere un famiglia.

Allerta (Str): *Grzz'x garantisce alla sua padrona Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Pariana può comunicare telepaticamente con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 km. La padrona ha la stessa connessione a un oggetto o a un luogo del famiglia.

Condividere incantesimi (Sop): Pariana può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé abbia effetto anche sul famiglia se quest'ultimo è entro 1,5 metri al momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglia.

Percepire il vuoto (Sop): Due volte al giorno, Pariana può estraniarsi con la mente e percepire il mondo circostante, esplorando l'inosservato strato di realtà di cui molte persone raramente hanno esperienza. La sua consapevolezza in realtà si stacca dal suo corpo e si estende nel mondo, permettendole di usare i propri sensi (vista, udito, tatto, gusto, odorato) per percepire qualunque area, persona o cosa a cui rivolga la propria attenzione. Pariana deve effettuare una prova di Sapienza Magica, con la CD determinata dalla distanza.

Distanza	CD
Linea di visuale	5
Fino a 1,5 km (stesso villaggio)	10
Fino a 15 km (stessa provincia)	15
Fino a 150 km (territorio dello stesso clan)	20
Fino a 1.500 km (territorio di un altro clan)	25

Incantesimi da mago preparati (4/5/4/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico (2), lettura del magico, luce; 1° - armatura magica, charme su persone, dardo incantato (2), scudo; 2° - immagine speculare, raggio rovente (2), vedere invisibilità; 3° - blocca persone, dissolvi magie, palla di fuoco (2); 4° - charme sui mostri, invisibilità superiore, porta dimensionale.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1° - armatura magica, charme su persone, dardo incantato, identificare, raggio di indebolimento, scudo; 2° - immagine speculare, raggio rovente, trucco della corda, vedere invisibilità; 3° - blocca persone, dissolvi magie, palla di fuoco, velocità; 4° - charme sui mostri, invisibilità superiore, metamorfosi, porta dimensionale.

Proprietà: Anello di protezione+2, mantello della resistenza+1, amuleto dell'armatura naturale+1, pugnale perfetto, fascia dell'intelletto+2, 700 mo.

ENTROPOMANTE

Mentre alcuni incantatori scandagliano le profondità del potere divino, altri entrano in sintonia perfetta con il grande nulla che ritengono giacere al centro dell'universo. Questi studiosi utilizzano questo legame per sviluppare strani poteri, attraverso il sacrificio di alcuni dei loro studi normali. Così facendo ritardano il loro avanzamento come incantatori, ma considerano le loro nuove capacità degne di un tale prezzo.

Gli entropomanti possono evocare e controllare un piccolo frammento del nulla assoluto simile a una sfera annientatrice, imbrigliando il suo potere per una varietà di effetti magici. Molti trovano diletto nella distruzione in quanto tale, ma alcuni mantengono un approccio più sfumato nei confronti delle loro terrificanti scoperte, nel tentativo di capire il potere dell'entropia che potrebbe un giorno essere controllato o anche invertito.

Gli entropomanti di solito lavorano in piccoli gruppi o cabale. Molti hanno divinità patrona della morte, della distruzione o del fato. I PNG entropomanti spesso formano culti che rapiscono vittime da sacrificare al Grande Nulla.

Adattamento: Le divinità dell'entropia e della distruzione insensata (come Tharizdun, descritto nel Capitolo 5) sono buone scelte se si vuole legare l'entropomante all'adorazione di una divinità specifica. Un gruppo ben organizzato devoto all'entropia è piuttosto strano, ma almeno è possibile a breve termine.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un entropomante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Concentrazione 5 gradi, Conoscenze (arcano) 5 gradi.

Talent: Tempra Possente, Vocazione Magica.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 4° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'entropomante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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'entropomante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli entropomanti non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi di alcun tipo.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogniqualvolta acquisisce un livello pari nella classe di prestigio, l'entropomante ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in qualsiasi classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini di 4° livello prima di raggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non

ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino in cui poteva lanciare incantesimi di 4° livello prima di diventare un entropomante, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da entropomante al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Scheggia di entropia (Sop): Due volte al giorno, per un massimo di 1 round per ogni livello da entropomante, il personaggio può creare una minuscola scheggia di entropia. La scheggia è un frammento di nero assoluto, largo 5 cm, che può essere mosso fino a 9 metri dall'entropomante come azione standard. Contro gli oggetti, la scheggia infligge 3d6 danni, superando la durezza dell'oggetto. Contro le creature, l'entropomante deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire, e se ha successo la scheggia infligge

*Xannifer Fluxwind,
un'entropomante*



3d6 danni al bersaglio (Tempra dimezza, CD 12 + modificatore di Sag dell'entropomante). La scheggia appare in qualsiasi quadretto adiacente all'entropomante quando viene creata e può essere usata per attaccare nel round in cui si forma.

La scheggia di entropia oscilla, saltella e rimbalza tutt'intorno nel quadretto in cui si trova. Qualsiasi creatura che attraversi il quadretto della scheggia subisce danni come se

la scheggia lo avesse colpito (Tempra dimezza), come accade a qualsiasi creatura che si trovi nello stesso quadretto della scheggia all'inizio del turno dell'entropomante. L'entropomante può muovere la scheggia in un altro quadretto con un'azione di movimento, oppure indirizzarla contro una specifica creatura (infliggendo danni immediatamente) come azione standard.

Al 5° livello, l'entropomante può usare la scheggia per creare un legame più profondo con il nulla assoluto. La scheggia di entropia infligge 5d6 danni (Tempra dimezza, CD 14 + modificatore di Sag dell'entropomante).

Al 9° livello, la scheggia di entropia diventa ancora più forte, infliggendo 7d6 danni (Tempra dimezza, CD 16 + modificatore di Sag dell'entropomante). Esercita anche un'inesorabile attrazione sulle creature vicine, tirandole verso la scheggia.

Alla fine del turno dell'entropomante, la scheggia tenta di attirare le creature entro 4,5 metri più vicino a sé. Questo è considerato un tentativo di spinta, per il quale la scheggia ha un bonus di +11. Se la scheggia vince la prova contrapposta, spinge le creature in linea retta verso il proprio quadretto. L'entropomante non è immune a questo effetto.

Campo entropico (Sop):

Come azione standard, un entropomante può circondarsi con un campo di energia entropica invisibile che dura 1 round per ogni livello da entropomante. Il campo si estende in un raggio di 1,5 metri per ogni livello da entropomante, centrato sull'entropomante. Tutte le guarigioni magiche falliscono automaticamente all'interno del campo entropico. L'entropomante impiega un'azione standard per annullare il campo entropico.

Al 5° livello, il campo entropico diventa abbastanza forte da deformare le leggi della probabilità. Una volta per round,

TABELLA 2-7: ENTROPOMANTE

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale	Incantesimi al giorno
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+2	+0	+2	Scheggia di entropia 2 volte al giorno	—
2°	+1	+3	+0	+3	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Campo entropico 2 volte al giorno	—
4°	+3	+4	+1	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Campo entropico (tirare nuovamente), scheggia di entropia (5d6)	—
6°	+4	+5	+2	+5	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Campo entropico (ferimento)	—
8°	+6	+6	+2	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Scheggia di entropia (7d6, distruttiva)	—
10°	+7	+7	+3	+7	Controllare sfera	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Illustrazione di W. O'Connor

come azione gratuita, l'entropomante può costringere un personaggio all'interno del campo (compreso se stesso) a tirare nuovamente un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova. L'entropomante chiede di tirare nuovamente dopo aver saputo se il tiro per colpire, il tiro salvezza o la prova ha avuto successo oppure ha fallito, ma prima che siano calcolate e applicate le esatte conseguenze. Il risultato del secondo tiro ha la precedenza, anche se è peggiore del tiro originario.

Al 7° livello, il campo entropico fa sì che le ferite create al suo interno continuino a sanguinare, infliggendo 1 danno aggiuntivo per ogni round successivo (alla fine del turno dell'entropomante) per tutto il tempo in cui rimangono dentro al campo entropico. Una prova effettuata con successo di Guarire con CD 15 interrompe il sanguinamento. Se sono inflitte più ferite, allora la creatura subisce 1 danno per ferita. L'entropomante è soggetto all'effetto di sanguinamento.

Controllare sfera (Sop): L'entropomante ha la capacità di controllare una *sfera annientatrice* (descritta a pagina 280 della Guida del DUNGEON MASTER) come se stesse usando un *talismano della sfera*, e l'entropomante personalmente non subisce l'effetto di una *sfera annientatrice*, che lo attraversa come se il suo quadretto fosse completamente vuoto. Gli entropomanti di alto livello spesso sono ossessionati dall'idea di acquisire *sfere annientatrici*.

ESEMPIO DI ENTROPOMANTE

Xannifer Fluxwind: Mezzelfa chierica 7/entropomante 3; GS 10; umanoide Medio (elfo); DV 7d8+14 più 3d8+6; pf 70; Iniz -1; Vel 6 m; CA 23, contatto 9, colto alla sprovvista 23; Att base +6; Lotta +7; Att +10/+5 in mischia (1d6+3/18-20, scimitarra+2); Att comp +10/+5 in mischia (1d6+3/18-20, scimitarra+2) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS campo entropico, scheggia di entropia, incantesimi, scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+9, 7°); QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL LN; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +13; For 12, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cercare +1, Concentrazione +9, Conoscenze (arcani) +7, Diplomazia +4, Osservare +4, Raccogliere Informazioni +4, Sapienza Magica +13; Arma Focalizzata (scimitarra), Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Vocazione Magica.

Campo entropico (Sop): Come azione standard, Xannifer può circondarsi con un campo di energia entropica invisibile del raggio di 4,5 metri e che dura 3 round. Tutte le guarigioni magiche falliscono automaticamente all'interno del campo entropico. È necessaria un'azione standard per annullare il campo entropico. Vedi la descrizione del privilegio della classe di prestigio per maggiori dettagli.

Scheggia di entropia (Sop): Due volte al giorno, per un massimo di 3 round, Xannifer può creare una scheggia di entropia del diametro di 5 cm, che può essere mossa fino a 9 metri come azione standard. La scheggia infligge 3d6 danni agli oggetti, superando la durezza dell'oggetto. Xannifer deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire una creatura, e se ha successo la scheggia infligge 3d6 danni (Tempra dimezza, CD 16). La scheggia appare in qualsiasi quadretto adiacente a Xannifer quando viene creata e può essere usata per attaccare nel round in cui si forma. Vedi la descrizione del privilegio della classe di prestigio per maggiori dettagli.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di *sonno magico*. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico (3), luce (2); 1° - arma divina, arma magica, benedizione, individuazione del male, scudo entropico^D, scudo della fede; 2° - blocca persone (2), identificare^D, resistenza dell'orso, suono dirom-pente; 3° - dissolvi magie^D (2), epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dall'energia; 4° - arma magica superiore (2) libertà di movimento^D, potere divino.

^D Incantesimo di dominio. **Domini:** Fortuna (tirare nuovamente un tiro di dado 1 volta al giorno), Magia (utilizzare oggetti magici come un mago di 2° livello).

Proprietà: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+2, scimitarra+2, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, 3 pozioni di volare.

ESORCISTA SACRO

Gli esorcisti sacri fanno uso di elaborati riti che comprendono danze, tamburi, l'utilizzo di acquasanta e la percussione delle piante dei piedi di un individuo posseduto, o molti altri mezzi, al fine di scacciare gli spiriti del male e impedire loro di causare danni ai corpi e alle anime degli uomini. Gli esorcisti sacri prendono molto seriamente il proprio compito e si dedicano totalmente alla loro religione. Non tutti gli esorcisti sono individui cupi e severi, ma lo sono la maggior parte. La loro determinazione nel combattere le forze del male nel mondo, unita alle loro capacità speciali nel farlo, compensa ampiamente il loro scarso senso dell'umorismo.

Molti esorcisti sacri sono chierici o paladini addestrati dalla loro chiesa appositamente per svolgere questo compito che gli viene affidato. Molte chiese scelgono soltanto coloro che hanno dimostrato una chiara dedizione nell'impegno di contrastare gli esterni malvagi, e che hanno rivelato di possedere una fede e una devozione esemplari. A volte può capitare che un mago soddisfi i requisiti per questo ruolo presso una chiesa che si dimostra tollerante verso l'uso di magia arcaica, ma in genere è raro che i membri delle altre classi diventino esorcisti sacri.

I PNG esorcisti sacri sono quasi sempre delle figure solitarie che viaggiano di città in città al servizio della propria chiesa. Dal momento che si dimostrano dei professionisti altamente specializzati, i loro servizi sono assai richiesti, anche se sono poche le città che hanno necessità della presenza a tempo pieno di un esorcista sacro.

Adattamento: Come descritto, la classe di prestigio richiede l'approvazione di una chiesa o di un ordine, e indica che gli esorcisti sacri sono individui solitari. Si potrebbe invertire uno di questi due elementi; gli esorcisti sacri potrebbero funzionare in modo indipendente da una organizzazione più grande (o anche essere radiati dalla chiesa più grande). Magari squadre di esorcisti (spalleggiati da paladini e incantatori arcani) pattugliano il territorio, alla ricerca del male nascosto ovunque possa riunirsi.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un esorcista sacro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Abilità: Conoscenze (piani) 10 gradi, Conoscenze (religioni) 7 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *congedo* o *dissolvi il male*.

Speciale: Per scegliere questa classe di prestigio è necessario il beneplacito di una chiesa o di un ordine in grado di investire esorcisti sacri. Solo quei personaggi giudicati esemplari per fede e devozione, per volontà ferrea e per moralità integerrima dalla propria chiesa possono diventare esorcisti sacri.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'esorcista sacro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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'esorcista sacro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esorcisti sacri sono competenti in tutte le armi semplici.

Non ottengono alcuna competenza in nessun tipo di armatura né scudo, ma generalmente conservano queste competenze da precedenti classi di appartenenza.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un esorcista sacro continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi, oltre ad acquisire le abilità dell'esorcismo.

Di conseguenza, quando il personaggio acquisisce un nuovo livello da esorcista sacro, ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello in qualunque classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimidire non morti, usi più frequenti di *rimuovi malattia* ecc.). Questo significa che i livelli da esorcista sacro vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.

Ad esempio, se Delliva, una chierica di 8° livello, acquisisce un livello come esorcista sacra, ottiene i nuovi incantesimi come se fosse passata al 9° livello di chierica, ma usa gli altri aspetti di avanzamento di livello dell'esorcista sacro, come il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se guadagna un ulteriore livello come chierica, diventando una chierica di 9° livello/esorcista sacra di 1° livello, ottiene i suoi incantesimi come se fosse diventata una chierica di 10° livello.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore nella quale poteva lanciare *congedo* o *dissolvi il male* prima di diventare un esorcista sacro, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da esorcista sacro al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Esorcismo (Sop): Come azione di round completo, un esorcista sacro può costringere una creatura o uno spirito a uscire dal corpo di cui si è impossessato. Per esorcizzare

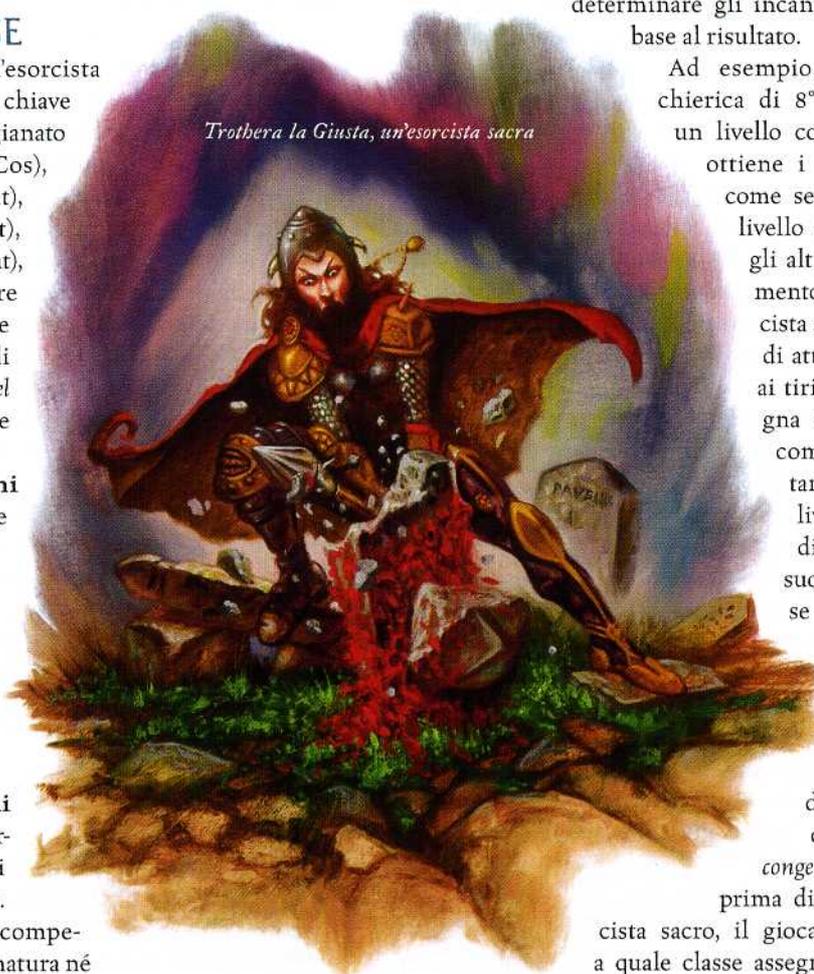


TABELLA 2-8: ESORCISTA SACRO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Esorcismo, scacciare non morti	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	<i>Individuazione del male</i> , resistere alla possessione	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Nemico scelto +1	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+1	+1	+4	<i>Dissolvi il male</i> 1 volta alla settimana	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Presenza consacrata	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Nemico scelto +2	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+2	+2	+5	<i>Dissolvi il male</i> 2 volte alla settimana	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+2	+2	+6	<i>Aura sacra</i> 1 volta al giorno	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Nemico scelto +3	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+3	+3	+7	<i>Dissolvi il male</i> 3 volte alla settimana	+1 livello alla classe esistente

una creatura, l'esorcista effettua una prova di livello di classe (sommando anche il suo modificatore di Carisma, se ne ha uno), contro una CD di 10 + DV della creatura + il suo modificatore di Carisma (se ne ha uno). Se il risultato dell'esorcista è pari o superiore alla CD, riesce a costringere colui che possiede a uscire dal corpo, con i normali risultati basati sul suo metodo di possessione. Uno spirito così esorcizzato non può tentare di possedere la stessa vittima per 24 ore.

Scacciare non morti (Sop): Gli esorcisti sacri sono in grado di scacciare non morti proprio come i chierici. Se un esorcista sacro ha questa capacità da un'altra classe, i suoi livelli di classe si sommano per determinare il suo livello effettivo di scacciare.

Individuazione del male (Mag): A volontà, un esorcista sacro di almeno 2° livello può usare *individuazione del male* come capacità magica.

Resistere alla possessione (Str): Gli esorcisti sacri di almeno 2° livello ricevono un bonus sacro di +4 ai loro tiri salvezza contro gli incantesimi *giara magica* o altre capacità simili (compresa la capacità di malevolenza di un fantasma) e un bonus sacro di +2 alle prove effettuate per dissolvere tali effetti. Ottengono anche un bonus sacro di +2 ai propri tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti di charme e compulsione lanciati da esterni o non morti malvagi.

Nemico scelto (Str): Al 3° livello, un esorcista sacro può scegliere i non morti o gli esterni malvagi come suoi nemici scelti. Uno studio prolungato e un addestramento speciale nelle tecniche più adeguate per combattere questo genere di avversari conferiscono all'esorcista sacro un bonus di competenza +1 alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiurare, insieme a un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del nemico scelto. Al 6° livello il bonus aumenta a +2 e al 9° livello aumenta a +3.

Dissolvi il male (Mag): A partire dal 4° livello, un esorcista sacro può usare *dissolvi il male* come capacità magica una volta alla settimana. Al 7° livello, può usare questa capacità due volte alla settimana. Al 10° livello, può usarla tre volte alla settimana.

Presenza consacrata (Sop): Al 5° livello e oltre, un esorcista sacro è circondato da un'aura di energia positiva che si estende fino a 6 metri dalla sua persona. Quest'aura duplica gli effetti di un incantesimo *consacrare*, ma si sposta assieme all'esorcista sacro. Se l'esorcista sacro entra in un'area sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrare*, entrambi gli effetti vengono negati fin quando l'esorcista rimane nell'area. Se l'esorcista sacro è il bersaglio di un incantesimo *dissacrare*, la sua aura viene soppressa per tutta la durata dell'incantesimo *dissacrare*.

Aura sacra (Mag): Un esorcista sacro di 8° livello o superiore può usare *aura sacra* una volta al giorno come capacità magica.

ESEMPIO DI ESORCISTA SACRO

Trothera la Giusta: Umana chierica di Pelor 7/esorcista sacra 3; GS 10; umanoide Medio; DV 7d8+14 più 3d8+6; pf 68; Iniz +3; Vel 6 m; CA 22, contatto 9, colto alla sprovvista 22; Att base +7; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d8+1, *mazza pesante*+1) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +9/+4 in mischia (1d8+1, *mazza pesante*+1) o +7 a distanza

(1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi; QS nemico scelto (esterni malvagi), *individuazione del male*, esorcismo, resistere alla possessione, scacciare non morti 4 volte al giorno (+4, 2d6+11, 10°); AL LB; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +13; For 10, Des 8, Cos 14, Int 13, Sag 19, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +14, Conoscenze (piani) +11, Conoscenze (religioni) +8, Guarire +11, Intimidire +5, Osservare +8, Sapienza Magica +5; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Nemico scelto (Str): Trothera ottiene un bonus di competenza +1 alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiurare contro esterni malvagi, insieme a un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la loro resistenza agli incantesimi.

Individuazione del male (Mag): A volontà, Trothera può usare *individuazione del male*, come l'incantesimo.

Esorcismo (Sop): Come azione di round completo, Trothera può costringere una creatura o uno spirito a uscire dal corpo di cui si è impossessato. Per esorcizzare una creatura, deve effettuare una prova di livello (1d20+11) contro una CD di 10 + DV della creatura + il suo modificatore di Car (se ne ha uno). Se il suo risultato è pari o superiore alla CD, riesce a costringere colui che possiede a uscire dal corpo. Uno spirito così esorcizzato non può tentare di possedere la stessa vittima per 24 ore.

Resistere alla possessione (Str): Trothera riceve un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi *giara magica* o altre capacità simili (compresa la capacità di malevolenza di un fantasma) e un bonus sacro di +2 alle prove effettuate per dissolvere tali effetti. Ottiene anche un bonus sacro di +2 ai propri tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti di charme e compulsione lanciati da esterni o non morti malvagi.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/6/5/5/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico* (3), *lettura del magico*, *luce*, *resistenza*; 1° - *comando*, *favore divino*, *foschia occultante*, *protezione dal male*^p, *santuario*, *scudo della fede*; 2° - *arma spirituale*, *blocca persone*, *resistenza dell'orso*, *riscaldare il metallo*^p, *ristorare inferiore*, *silenzio*; 3° - *cecità/sordità*, *dissolvi magie*, *evoca mostri III*, *luce diurna*, *luce incandescente*^p; 4° - *ancora dimensionale*, *camminare nell'aria*, *congedo*, *potere divino*, *punizione sacra*^p; 5° - *colpo infuocato*, *dissolvi il male*^p, *rianimare morti*.

^p Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Sole (scacciare superiore contro non morti 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, mazza pesante+1, talismano della saggezza+2, mantello della resistenza+1, pergamena con *neutralizza veleno*, pergamena con *rimuovi malattia*, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, 465 mo.

EVANGELISTA

Gli evangelisti viaggiano in tutto il mondo proclamando la loro devozione a una divinità, pantheon o dottrina religiosa particolare. Cercano di convertire gli altri al loro modo di pensare e di diffondere la loro parola in tutte le terre. Tutte le razze e le culture hanno evangelisti di un tipo o di un altro. Molti evangelisti provengono dalle fila dei laici carismatici di una cultura. Non possiedono l'erudizione né forse il tempera-

mento per essere chierici incantatori ma hanno trovato altri modi di fare proselitismo. Quelli che venerano le divinità si trovano spesso a collaborare con chierici della stessa fede mentre quelli che semplicemente evangelizzano un credo particolare (anche uno accolto da una divinità o pantheon) possono trovarsi in disaccordo perfino con quelli del loro stesso allineamento. Un evangelista è spesso una guida e, in qualche modo, un solitario. Nonostante le sue capacità rafforzino i suoi alleati, egli rimane in disparte.

Mentre i chierici e anche i druidi possono diventare potenti evangelisti, ben pochi rinunciano alle loro capacità di lancio degli incantesimi in cambio del potere che offre questa classe di prestigio. I bardi, naturalmente carismatici, possono avere un contatto con la religione e diventare evangelisti. Anche i ladri possono trarre beneficio da questa classe. Alcuni rari paladini, soprattutto quanti cercano di convertire il male al bene (invece che semplicemente distruggere il male), potrebbero intraprendere questo cammino. Gnomi, halfling e umani tendono verso l'evangelismo più di molte altre classi. Le mezze razze, sia mezzelfi che mezzorchi, possono trovare motivazioni lungo questo cammino, sebbene sia strano che un mezzorco riesca a seguirlo con successo. Gli elfi spesso disdegnano gli evangelisti e i nani li vedono come ficcanasi o guastafeste.

Gli evangelisti buoni sostengono e rafforzano i loro alleati e spesso considerano le altre persone come studenti oppure anche come un gregge da educare o guidare. Gli evangelisti malvagi vedono gli altri come non illuminati e cercano di imporre la loro volontà su di essi. Mentre un evangelista buono potrebbe sfruttare le proprie capacità per far propendere o anche convertire

gli altri alla sua fede, quelli che seguono il cammino del male tendono a intimidire e dominare gli altri.

Adattamento: I bardi che venerano St. Cuthbert (descritto nel Capitolo 5) a volte diventano evangelisti ispirati o terrificanti. Qualsiasi divinità che ispiri particolare zelo nei suoi seguaci o che sostenga sforzi attivi per aumentare il numero dei fedeli sarebbe un buon patrono per un evangelista.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un evangelista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Un evangelista ha le stesse restrizioni di allineamento di un chierico di una divinità particolare.

Abilità: Conoscenze (religioni) 5 gradi, Intrattenere (oratoria) 6 gradi, Percepire Intenzioni 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi, Raggiare 8 gradi.

Talenti: Negoziatore o Persuasivo.



Orellen, un evangelista

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'evangelista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Inten-

TABELLA 2-9: EVANGELISTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Grande oratore (ispirare terrore o ispirare speranza)
2°	+1	+0	+0	+3	Lingua sciolta
3°	+2	+1	+1	+3	Grande oratore (infiammare i giusti)
4°	+3	+1	+1	+4	Padronanza delle abilità
5°	+3	+1	+1	+4	Grande oratore (convertire gli infedeli)

CLASSI DI PRESTIGIO

Illustrazione di J. Jarvis

zioni (Sag), Professione (Sag) e Raggiare (Car). Vedi Capitolo 4 del *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'evangelista.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli evangelisti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Grande oratore (Sop): Un evangelista può ispirare, proteggere e altrimenti migliorare la situazione dei suoi alleati semplicemente parlando chiaramente e facendosi sentire. Questa capacità è simile alla capacità di musica bardica del bardo (vedi pagina 29 del *Manuale del Giocatore* per una descrizione completa) e, infatti, i livelli da evangelista si sommano ai livelli da bardo per determinare la forza delle canzoni da bardo conosciute. Per esempio, un bardo 3/evangelista 5 migliora la propria capacità di ispirare competenza, ma non ottiene nessuna nuova capacità da bardo. Potrebbe usare la musica bardica per convertire gli infedeli, usare il controcanto, *affascinare*, infiammare i giusti, ispirare coraggio +2, ispirare terrore o ispirare speranza, ma non otterrebbe le capacità di ispirare competenza, ispirare grandezza né *suggestione*. In alternativa, un bardo 7/evangelista 1 sarebbe in grado di usare musica bardica per sfruttare il controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare terrore o ispirare speranza e *suggestione*. Le capacità di oratoria dell'evangelista funzionano esattamente allo stesso modo della musica bardica con la differenza che l'evangelista deve parlare ad alta voce e chiaramente, invece che cantare o suonare uno strumento.

Ispirare terrore (Sop): Un evangelista malvagio con 9 o più gradi in Intrattenere (oratoria) può ispirare disperazione in tutti i nemici entro 9 metri. Questa capacità impone una penalità di -4 ai tiri salvezza sulla Volontà di tutti i nemici entro 9 metri dall'evangelista. L'esecuzione di questo brano oratorio richiede un'azione di round completo per essere attivata e richiede concentrazione ogni round per far continuare l'effetto. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'evangelista parla e per 3 round successivi. Ispirare terrore è una capacità di influenza mentale.

Ispirare speranza (Sop): Un evangelista buono o neutrale con 9 o più gradi in Intrattenere può ispirare una resilienza spirituale in tutti gli alleati entro 9 metri. Questa capacità fornisce all'evangelista e a tutti gli alleati che possono sentire la sua oratoria un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà. L'esecuzione di questo brano oratorio richiede un'azione di round completo per essere attivata e richiede concentrazione ogni round per far continuare l'effetto. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'evangelista parla e per 3 round successivi. Ispirare speranza è una capacità di influenza mentale.

Infiammare i giusti (Sop): Un evangelista di 3° livello o superiore con 11 o più gradi in Intrattenere (oratoria) può usare questa capacità per avvolgere se stesso e tutti i suoi alleati entro 9 metri in fiamme divine. Ogni ricevente di questa capacità ottiene il beneficio di un incantesimo *scudo di fuoco*. Usare il livello dell'evangelista +5 per determinare il livello dell'incantatore dell'incantesimo. I danni provocati dall'in-

cantesimo, però, sono puramente divini e non soggetti alla resistenza o all'immunità al fuoco di una creatura.

Questo brano oratorio richiede un'azione di round completo per essere eseguito e richiede concentrazione ogni round per far continuare l'effetto. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'evangelista parla e per 3 round successivi.

Convertire gli infedeli (Sop): Un evangelista di 5° livello con almeno 13 gradi in Intrattenere (oratoria) può tentare di convertire un singolo nemico entro 9 metri. Come azione di round completo, l'evangelista pronuncia un discorso appassionato sulla giustezza della propria fede a un singolo nemico, che deve tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = 10 + livello di classe + mod Car). Se la creatura ha successo, è scossa per un round. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, si converte. Le creature con un sottotipo di allineamento (quali angeli e diavoli) sono immuni a questa capacità.

Una creatura convertita è a tutti gli effetti soggetta allo charme dell'evangelista (simile a un incantesimo *charme su persone*). In aggiunta, una creatura convertita assume temporaneamente l'allineamento dell'evangelista e agisce di conseguenza. Questo può significare che alcune delle capacità di classe, incantesimi o altre capacità della creatura non sono più a sua disposizione per la durata dell'incantesimo (un paladino convertito a qualcosa di diverso da legale buono, ad esempio, perde le sue capacità di classe per la durata dell'incantesimo).

Quando termina la durata, la creatura ha poi una scelta: può continuare ad agire concordemente al suo nuovo allineamento oppure può ritornare a quello vecchio. Se la creatura sceglie di cambiare in modo permanente il suo allineamento in quello dell'evangelista, agisce come se un chierico dell'allineamento appropriato avesse lanciato su di lei *espiazione*. Se la creatura sceglie di ritornare al vecchio allineamento, deve effettuare un altro tiro salvezza (con la stessa CD del tiro salvezza di prima). Se fallisce questo tiro salvezza ritorna al vecchio allineamento ma ha bisogno di un incantesimo *espiazione* per ottenere nuovamente tutte le capacità che ha perso in seguito al temporaneo cambiamento di allineamento.

Lingua sciolta (Str): Al 2° livello, l'evangelista conosce la cosa giusta da dire al momento giusto. Può effettuare una prova di Diplomazia affrettata come azione di round completo con solo una penalità di -5.

Padronanza delle abilità (Str): Al 4° livello, l'evangelista diventa così sicuro nell'utilizzo di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in circostanze avverse. Quando acquisisce questa capacità, l'evangelista seleziona un numero di abilità pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza (minimo di 1) dalla lista seguente: Camuffare, Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni e Raggiare. Quando effettua una prova di abilità con una delle abilità selezionate, può prendere 10 anche se la fretta e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero.

ESEMPIO DI EVANGELISTA

Orellen: Mezzelfo bardo 5/evangelista 3; GS 8; umanoide Medio (elfo); DV 5d6+5 più 3d6+3; pf 38; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14, contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +5; Lotta +6; Att +8 in mischia (1d6+1/18-20, stocco perfetto); Att comp +8 in mischia (1d6+1/18-20, stocco perfetto); AS incantesimi; QS conoscenze bardiche +5, musica bardica 5 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare corag-

gio), lingua sciolta, grande oratore 3 volte al giorno (ispirare speranza, infiammare i giusti), tratti dei mezzelfi, immunità a effetti di sonno magico, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +6; For 13, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 8, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +0, Camuffare +4, Cercare +1, Concentrazione +9, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +21, Intimidire +6, Intrattenere (oratoria) +18, Osservare +0, Percepire Intenzioni +12, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +15, Sapienza Magica +3; Abilità Focalizzata (Intrattenere [oratoria]), Arma Accurata, Negoziatore.

Musica bardica: Orellen può usare musica bardica cinque volte al giorno.

Controcanto (Sop): Orellen può contrastare gli effetti magici che dipendono dal suono effettuando una prova di Intrattenere per ogni round di controcanto. Qualsiasi creatura entro 9 metri dal bardo che sia soggetta a un attacco magico sonoro o dipendente dal linguaggio può usare il risultato della prova di Intrattenere del bardo al posto del suo tiro salvezza se lo desidera. Il controcanto dura per 10 round.

Affascinare (Mag): Orellen può far sì che fino a tre creature entro 27 metri che possono vederlo e sentirlo diventino affascinate da lui (siedono in silenzio, penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, quali prove di Ascoltare e Osservare). Il risultato della sua prova di Intrattenere è la CD per i tiri salvezza sulla Volontà degli avversari. Qualsiasi minaccia evidente interrompe l'effetto. Questo effetto di affascinare dura fino a 8 round.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato entro 9 metri che possa vedere e sentire Orellen ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di abilità con un'abilità particolare per tutto il tempo in cui può sentire la musica. Inspirare competenza dura fino a 20 round.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (compreso il bardo) che possono sentire Orellen ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e per i danni da arma. L'effetto dura 5 round dopo che l'alleato non può più sentire Orellen.

Lingua sciolta (Str): Orellen può effettuare una prova di Diplomazia affrettata come azione di round completo con solo una penalità di -5.

Grande oratore: Orellen può usare la capacità speciale di grande oratore tre volte al giorno.

Ispirare speranza (Sop): Questa capacità fornisce a Orellen e a tutti gli alleati entro 9 metri che possono sentire la sua oratoria un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà. L'esecuzione di questo brano oratorio richiede un'azione di round completo per essere attivata e richiede concentrazione ogni round per far continuare l'effetto. L'effetto dura per tutto il tempo in cui Orellen parla e per 3 round successivi. Inspirare speranza è una capacità di influenza mentale.

Infiammare i giusti (Sop): Orellen può usare questa capacità per avvolgere se stesso e tutti i suoi alleati entro 9 metri in fiamme divine. Ogni ricevente di questa capacità ottiene il beneficio di un incantesimo *scudo di fuoco* (8° livello dell'incantatore). I danni provocati dall'incantesimo, però, sono puramente divini e non soggetti alla resistenza o all'immunità al fuoco di una creatura.

Questo brano oratorio richiede un'azione di round completo per essere eseguito e richiede concentrazione ogni

round per far continuare l'effetto. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'evangelista parla e per 3 round successivi.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, messaggio, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, cura ferite leggere, risata incontenibile di Tasha, ritirata rapida*; 2° - *blocca persone, grazia del gatto, invisibilità*.

Proprietà: *Anello di protezione+1, bracciali dell'armatura+1, stocco perfetto, mantello del carisma+2, pozione di volare, pergamena con charme sui mostri, bacchetta di cura ferite leggere (25 cariche), acquasanta (4), simbolo sacro d'argento di Pelor, abito da cortigiano, borsa per componenti incantesimi, 95 mo.*

GEOMANTE

Il chierico eleva le sue preghiere a un potere superiore. Il mago si fida solo di tomi sovranaturali. 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 "linee di energia": potenti connessioni alla terra stessa. Gli incantesimi lanciati attraverso queste connessioni con la terra sono 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; quanti possiedono l'accesso ai domini Vegetale o Animale sono quelli che più probabilmente considereranno questo cammino. Un bardo o un ranger che selezioni anche una seconda e più specializzata classe di incantatore può adottare questo stile di vita.

Adattamento: Questa classe di prestigio è facile da personalizzare rendendo i requisiti di lancio degli incantesimi più specifici se si cercano combinazioni particolari. Un buon modo per incorporare il sapore del proprio mondo in questa classe è di creare scelte di deriva che imitino le creature prevalenti nella propria campagna.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un geomante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

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), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scrutare (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 del *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 nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da geomante, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, però, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (opzioni aggiuntive di forma selvatica, talenti di metamagia o di creazione oggetto e simili). Poiché il personaggio aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un geomante, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da geomante per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Rendela, un geomante



Versatilità negli incantesimi: Al 1° livello, il geomante impara il modo in cui amalgamare magia divina e arcana. Acquisisce e prepara ancora gli incantesimi nel modo normale per ciascuna classe di incantatore. Quando li lancia, però, può mescolare o accoppiare i parametri di lancio degli incantesimi da una qualsiasi delle sue classi per ottenere il massimo vantaggio possibile per ciascun incantesimo con un livello di incantesimo pari o inferiore al suo punteggio

di versatilità negli incantesimi. Quindi, in quanto geomante di 4° livello, il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 3° livello o inferiore senza alcuna probabilità di fallimento per gli incantesimi arcani dovuta all'armatura. (La proibizione druidica di utilizzare armature di metallo si applica comunque ai druidi/geomanti, siccome questa restrizione deriva da un giuramento spirituale piuttosto che da un limite pratico.) Il geomante può utilizzare il suo modificatore di Saggezza per stabilire la CD del tiro salvezza per gli incantesimi arcani, o il suo modificatore di Carisma o Intelligenza (quello che utilizzerebbe di norma per gli incantesimi arcani) per stabilire la CD del tiro salvezza per gli 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 un incantesimo di dominio) di livello appropriato in un incantesimo *curare* o *infliggere* di livello pari 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 da geomante, scegliere una deriva dallo stadio appropriato (vedi "Deriva", di seguito).

TABELLA 2-10: GEOMANTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Deriva 1, versatilità negli incantesimi 0	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Deriva 1, linee di energia +1, versatilità incantesimi 1	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Deriva 2, versatilità negli incantesimi 2	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Deriva 2, versatilità negli incantesimi 3	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Deriva 3, versatilità negli incantesimi 4	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Deriva 3, linee di energia +2, versatilità incantesimi 5	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Deriva 4, versatilità negli incantesimi 6	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Deriva 4, versatilità negli incantesimi 7	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Deriva 5, versatilità negli incantesimi 8	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Deriva 5, linee di energia +3, versatilità incantesimi 9	+1 livello alla classe esistente

Linee di energia: Al 2° livello, il geomante impara a creare connessioni magiche con uno specifico tipo di terreno. Scegliere uno dei seguenti tipi di terreno: acquatico, colline, deserto, foresta, montagne, palude 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 scegliere 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 graduale degenerazione in qualche 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 trascorrono la loro vita lontano dalla civiltà possono fare esperienza della deriva (magari una volta ogni dieci anni).

La deriva è suddivisa in stadi. La prima volta che si subisce una deriva bisogna selezionare un passaggio dallo stadio 1. Anche la seconda deriva deve iniziare dallo stadio 1. In seguito, è possibile scegliere da uno stadio superiore solo dopo che si siano acquisite almeno due derivate dallo stadio precedente. Per esempio, una deriva di stadio 4 può essere selezionata solo dopo aver acquisito almeno due derivate di stadio 1, due derivate di stadio 2 e due derivate di stadio 3. È possibile tuttavia selezionare, quando si desidera, derivate da stadi inferiori al massimo consentito. Ad esempio, se si possiedono due derivate di stadio 1, si può selezionare una terza deriva di stadio 1 piuttosto che una di stadio 2.

Le derivate di stadio 1 non hanno effetti sul gioco. Ogni deriva di stadio 2 e successiva garantisce invece una capacità straordinaria permanente. Gli attacchi naturali consentono di utilizzare i bonus di Forza per i tiri per i danni, tranne che nei casi di veleno e acido. I valori dei danni indicati per gli attacchi naturali sono per creature Medie. Per modificarli per creature Piccole o Grandi, utilizzare la tabella seguente.

DANNI DA ARMA NATURALE PER TAGLIA

Piccola	Media	Grande
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	2d6
1d6	2d4	2d6

Stadio 1

- Il corpo si cosparge di macchie di leopardo.
- Cresce una coda da gatto.
- Sul corpo crescono le piume (ma non le ali).
- Le sopracciglia divengono verdi e folte.
- I capelli divengono un groviglio di viticci.
- Un leggero e soffice strato di pelliccia ricopre la pelle.
- La pelle diventa verde e squamosa.
- Il tocco fa avvizzire i fiori.
- La voce suona come quella di un cane, pur essendo ancora comprensibile.
- Sul corpo appaiono strisce da zebra.

Stadio 2

- Sulla schiena cresce una piccola gobba da cammello. (Si può fare a meno dell'acqua per un periodo massimo di cinque giorni.)
- Si sviluppa un manto di pelliccia bianca, come quella di un orso polare. (Si ottiene un bonus di +8 alle prove di Nascondersi in aree nevose.)
- I polpastrelli dei piedi divengono adesivi, come quelli di una lucertola. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Scalare.)
- Si diventa veloci come un alce. (La velocità sul terreno aumenta di +1,5 metri.)
- Si diventa avvenenti come una driade. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Diplomazia.)
- Si diventa aggraziati come un gatto. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Equilibrio.)
- Il corpo produce foglie e si avvia un processo di fotosintesi. (Si può sopravvivere con 1 ora al giorno di luce solare e non c'è bisogno di cibo, anche se si continua ad avere bisogno della stessa quantità di acqua di prima.)
- 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 decomposizione (vedi Capitolo 7).
- Gli occhi divengono acuti come quelli di un topo. (Si ottiene visione crepuscolare.)
- La pelle si adatta come quella di una piovra. (Si può cambiare colore per mimetizzarsi con ciò che circonda, ottenendo un bonus di +4 alle prove di Nascondersi.)

Stadio 3

- Sulla fronte crescono corna da daino. (Si ottiene un attacco con le corna per 1d6 danni.)
- Sul corpo crescono le 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.)
- Si può stritolare come un serpente. (Si infligge 1d3 danni con una prova di lotta effettuata con successo contro una creatura della sua stessa categoria di taglia o inferiore.)
- Si può tessere una ragnatela come un ragno. (È possibile usare la ragnatela per accalciare le prede come descritto nel paragrafo del ragno mostruoso nel *Manuale dei Mostri*, ma non si può attaccare con essa.)
- Il corpo produce branchie come quelle di un pesce. (Si può respirare sia l'acqua che l'aria.)
- Gli occhi divengono acuti come quelli di un'aquila. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare durante le ore diurne.)
- Gli occhi divengono acuti come quelli di un gufo. (Si ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare al crepuscolo e nell'oscurità.)
- Sulle dita crescono artigli simili a quelli di un falco. (Si acquisisce Arma Accurata e si possono compiere due attacchi con gli artigli per round, per 1d3 danni ciascuno.)
- La bocca si estende come quella di un coccodrillo. (Si ottiene un attacco con il morso per 1d6 danni.)
- Sulle dita dei piedi crescono artigli da leone. (Se si riesce a trattenere un bersaglio, si possono compiere due attacchi di sperone per 1d4 danni ciascuno.)

Stadio 4

Si sviluppa un pungiglione acido simile a quello di una formica gigante. (Si può pungere per 1d4 danni perforanti + 1d4 danni da acido.)

Si può sbilanciare come un lupo. (Se si colpisce con un attacco naturale, si può tentare di sbilanciare il bersaglio come azione gratuita; vedi la descrizione del lupo, pagina 276 del *Manuale dei Mostri*.)

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 la descrizione del barbaro, pagina 24 del *Manuale del Giocatore*, oppure si può 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.)

Si ottiene la ferocia di un cinghiale. (Si continua a combattere senza penalità anche quando inabili o morenti.)

Si può afferrare come un orso. (Si ottiene la capacità di afferrare migliorato, come descritta a pagina 305 del *Manuale dei Mostri*.)

Si può balzare come un leopardo. (Se si balza su un nemico nel primo round di combattimento, si può compiere un'azione di attacco completo anche se si è già compiuta un'azione di movimento.)

Le braccia divengono forti come quelle di un gorilla. (Si ottiene un bonus di +2 alle prove di Forza per rompere oggetti.)

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 round, fino a quando non ci si stacca; si perde però il proprio bonus di Destrezza alla CA mentre si rimane attaccati.)

Si può creare 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.)

Il naso diviene sensibile come quello di un segugio. (Si ottiene olfatto acuto fino a una distanza di 9 metri. Olfatto acuto è descritto a pagina 308 del *Manuale dei Mostri*.)

Stadio 5

Cresce un corno da unicorno. (Si ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleno e un attacco con il corno per 1d8 danni.)

Sulla schiena crescono ali piumate o da pipistrello. (Si ottiene una velocità di volare di 18 metri.)

Ci si può avvolgere in una palla spinosa come un porco-spino. (Quando si è raggomitolati, si ottiene un bonus di armatura naturale +4 alla CA, ma non ci si può muovere né attaccare. Raggomitolarsi o raddrizzarsi è un'azione standard.)

Si diventa aggraziati come un pixie. (Si ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi.)

Si ottiene la percezione tellurica propria dei lombrichi. (Si può percepire qualsiasi cosa a contatto col terreno entro 9 metri da dove ci si trova.)

Dai denti canini stilla un veleno. (Se si colpisce con un attacco con il morso, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla

Tempra [CD 10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Costituzione del personaggio] contro i veleni. Il danno iniziale è 1d2 danni temporanei alla Destrezza; il danno secondario è 1d4 danni temporanei alla Destrezza.)

I sensi diventano acuti come quelli di un pipistrello. (Si ottiene percezione cieca fino a 9 metri, come descritta a pagina 309 del *Manuale dei Mostri*.)

I piedi assumono dimensioni elefantache. (Si ottiene la capacità travolgere come descritta nell'introduzione del *Manuale dei Mostri*. L'attacco per travolgere infligge 2d4 danni contundenti, e la CD del tiro salvezza sui Riflessi è 10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Forza del personaggio.)

Ci si può muovere come un ghepardo. (Una volta all'ora, si può compiere un'azione di carica per muoversi al decuplo della velocità normale.)

La pelle diventa simile alla corteccia di un albero. (Si ottiene un bonus di armatura naturale +1 alla CA.)

ESEMPIO DI GEOMANTE

Rendela: Umano chierico 3/mago 3/geomante 9; GS 15; umanoide Medio; DV 3d8+3 più 3d4+3 più 9d6+3; pf 71; Iniz +5; Vel 7,5 m, velocità base 10,5 m, volare 12 m, velocità base 18 m (media); CA 25, contatto 13, colto alla sprovvista 24; Att base +9; Lotta +9; Att +9 in mischia (1d3, artigli); Att comp +9/+9 in mischia (1d3, artigli); AS incantesimi; QS deriva, famiglia, benefici del famiglia (allerta, legame empatico, condividere incantesimi), linee di energia +2, visione crepuscolare, olfatto acuto 9 m, versatilità negli incantesimi 8; AL NM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +17; For 10, Des 13, Cos 12, Int 22, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +16*, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (natura) +23, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +9, Guarire +8, Osservare +13*, Sapienza Magica +26, Sopravvivenza +11; Arma Accurata^B, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Schivare, Scrivere Pergamene^B, Volontà di Ferro.

Famiglio: Rendela ha un pipistrello famiglia di nome Hob. Il famiglia usa il migliore tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e di Rendela. Le capacità e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Hob: -, animale Minuto; DV 3; pf 35; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 12 m (buona); CA 18, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta -8; Att -; Att comp -; AS -; QS percezione cieca 6 m, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +14; For 1, Des 15, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +13*, Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +4, Conoscenze (natura) +13, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +7, Guarire +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +13*, Sapienza Magica +16, Sopravvivenza +11; Allerta.

*Un pipistrello ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Questi bonus sono persi se viene negata la percezione cieca.

Percezione cieca (Str): Un pipistrello individua le creature entro 6 metri. La percezione cieca non riduce né nega l'occultamento.

Eludere migliorato (Str): Quando soggetto a un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per

dimezzare i danni, un pipistrello non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito.

Deriva: Rendela ha acquisito nove tratti di deriva: i capelli sono un intrico di viticci corti, la voce suona come quella di un cane, +1,5 metri di velocità sul terreno, visione crepuscolare, +4 a Osservare al crepuscolo e nell'oscurità, artigli da falco (due attacchi per 1d3 danni ciascuno), olfatto acuto, ferocia (continua a combattere senza penalità mentre inabile o morente), ali da pipistrello.

Benefici del famiglia: Rendela ottiene benefici speciali dall'aver un famiglia. Questa creatura garantisce a Rendela un bonus di +3 alle prove di Ascoltare (comprese nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): *Hob garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Rendela può comunicare telepaticamente con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione a un oggetto o a un luogo del famiglia.

Condividere incantesimi (Sop): Rendela può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé abbia effetto anche sul famiglia se quest'ultimo è entro 1,5 metri al momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglia.

Legame empatico (Sop): Rendela può comunicare telepaticamente con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione a un oggetto o a un luogo del famiglia.

Linee di energia +2: Il livello dell'incantatore di Rendela aumenta di 2 quando si trova nelle foreste. Il suo livello dell'incantatore da chierico è 5° e il suo livello dell'incantatore da mago è 14° nelle foreste.

Olfatto acuto (Str): Rendela può individuare nemici che si avvicinano, fiutare avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Versatilità negli incantesimi 8: Quando Rendela lancia gli incantesimi, può mescolare o accoppiare i parametri di lancio degli incantesimi da chierico e mago per ottenere il massimo vantaggio possibile per ciascun incantesimo. Se un incantesimo richiede una componente materiale arcana oppure un focus divino, può utilizzare quello che preferisce. Può convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo preparato fino al 2° livello (tranne un incantesimo di dominio) in un incantesimo curare o infliggere di livello pari o inferiore.

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori (4); 1° - cura ferite leggere (3), protezione dal bene^p; 2° - individuazione dei pensieri^p, presagio, resistenza dell'orso.

^p Incantesimo di dominio. **Domini:** Conoscenza (lancia incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; tutte le abilità di Conoscenze sono abilità di classe); Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1). 5° livello dell'incantatore (3° fuori dalle foreste).

Incantesimi da mago preparati (4/5/5/5/4/4/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo, o 17 + livello dell'incantesimo per ammaliamenti): 0 - individuazione del magico (2), luce (2); 1° - charme su persone, dardo incantato, scudo, spruzzo colorato (2); 2° - ragnatela (2), risata incontenibile di Tasha, vedere invisibilità (2); 3° - dardo incantato potenziato, fulmine, palla di fuoco

(2), protezione dall'energia; 4° - confusione (2), invisibilità superiore (2); 5° - dardo incantato rapido (3), dominare persone; 6° - disintegrazione, dissolvi magie superiore, invisibilità rapida.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1° - armatura magica, camuffare se stesso, charme su persone, dardo incantato, ritirata rapida, scudo, spruzzo colorato; 2° - invisibilità, ragnatela, risata incontenibile di Tasha, vedere invisibilità; 3° - dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dall'energia; 4° - ancora dimensionale, charme sui mostri, confusione, invisibilità superiore; 5° - blocca mostri, dominare persone, inviare, teletrasporto; 6° - campo anti-magia, disintegrazione, dissolvi magie superiore, visione del vero.

Proprietà: Armatura completa in mithral+2, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, mantello della resistenza+1, fascia dell'intelletto+4, verga minore di metamagia potenziata, bacchetta di cura ferite leggere (25 cariche), pergamena con teletrasporto, simbolo sacro in legno di Vecna.

INQUISITORE

Mentre molti campioni del bene sono dediti a combattere le forze del male esterne a loro e alla loro chiesa (come i chierici e i paladini di Heironeous si dedicano alla distruzione dei seguaci di Hextor), l'inquisitore è almeno altrettanto preoccupato del male e della corruzione all'interno. Quando la cupidigia corrode la gerarchia di una chiesa, quando il diavolo si infila in un ordine cavalleresco e seduce i suoi capi con il male, quando i sommi chierici soccombono agli ammaliamenti malvagi e si allontanano dal sentiero delle loro divinità, di solito è un inquisitore che porta allo scoperto questo genere di macchia e la elimina.

Gli inquisitori si specializzano nella divinazione (per cercare il male e la corruzione) e nell'abiurazione (per proteggere se stessi e gli altri dalla magia malvagia). Molto spesso sono chierici o paladini di una chiesa o ordine legale. I membri delle altre classi generalmente trovano difficile soddisfare i requisiti della classe di prestigio e raramente hanno l'incettivo per farlo.

I personaggi giocanti potrebbero incontrare PNG inquisitori se sono coinvolti in una chiesa o ordine legale, forse anche come soggetti delle indagini dell'inquisitore. Gli inquisitori sono particolarmente propensi a comparire dopo incidenti riguardanti demoni o diavoli, siccome combattono la diffusione della corruzione che queste creature tendono a lasciare nella loro scia.

Adattamento: Come sopraindicato, questa classe di prestigio non è specifica di una divinità o organizzazione, ma nella campagna di un DM potrebbe sicuramente esserlo. Magari una chiesa particolare ha un "Ordine dell'Occhio Vigile" che funziona come dipartimento degli affari interni per i paladini e chierici degli altri ordini. Oppure una teocrazia potrebbe avere un'organizzazione in stile servizi segreti piena di inquisitori che indagano sui crimini generati da demoni in tutta la nazione.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un inquisitore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono o legale neutrale.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +3.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi, Sapienza Magica 4 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *zona di verità* come incantesimo divino.

Speciale: Il personaggio deve essere un membro di una chiesa o di un ordine religioso legale buono, e deve avere già scoperto qualche corruzione all'interno di quella organizzazione.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'inquisitore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 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'inquisitore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli inquisitori non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un inquisitore continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini oltre che ad apprendere le abilità dell'inquisizione. Di conseguenza, quando acquisisce un nuovo livello da inquisitore, il personaggio ottiene nuovi incantesimi divini al giorno (e incantesimi conosciuti, se applica-

bile) come se avesse acquisito anche un livello in una qualsiasi classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, usi più frequenti di *rimuovi malattia* ecc.). Questo significa che il personaggio somma il livello da inquisitore al livello di un'altra classe di incantatore divino che già possiede, quando determina in conseguenza gli incantesimi al giorno.

Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un inquisitore, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da inquisitore al fine di determinare gli incantesimi divini al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Dominio dell'Inquisizione: Quando adotta la classe dell'inquisitore, un personaggio ottiene l'accesso al dominio dell'Inquisizione, descritto nel Capitolo 7: "Domini e incantesimi". Il personaggio ottiene il potere concesso associato al dominio (bonus di +4 alle prove di dissolvere) e può scegliere gli incantesimi in quel dominio come suoi incantesimi di dominio giornalieri.

Individuazione del male (Mag): Un inquisitore può usare *individuazione del male* a volontà come capacità magica.

Immune allo charme (Str): Un inquisitore di 2° livello o superiore è immune a tutti gli incantesimi ed effetti di ammaliamento (charme).

Discernere illusioni (Sop): Al 3° livello, l'inquisitore ottiene la capacità soprannaturale di riconoscere le illusioni e i camuffamenti a volontà. Ogni volta che un inquisitore vede un incantesimo di illusione o di camuffamento di qualsiasi tipo, effettua subito un tiro salvezza sulla Volontà per vedere attraverso di esso. L'inquisitore non ha bisogno di interagire né di toccare l'il-



Darek Olrock, un inquisitore

TABELLA 2-11: INQUISITORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	dominio dell'Inquisizione, <i>individuazione del male</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Immune allo charme	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Discernere illusioni	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Discernere camuffamenti	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Immune alle compulsioni	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Trasformazione forzata	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+2	+2	+5	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Immune alla possessione	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+3	+6	<i>Rivela bugie</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Conoscenza della verità	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

lusione, il contatto visivo è sufficiente per concedergli il tiro salvezza sulla Volontà.

Discernere camuffamenti (Str): L'inquisitore ha un bonus di competenza +4 alle prove di Osservare contro l'abilità Camuffare.

Immune alle compulsioni (Str): Un inquisitore di 5° livello o superiore è immune a tutti gli incantesimi e gli effetti di compulsione.

Trasformazione forzata (Sop): Un inquisitore di 6° livello o superiore può costringere una creatura a tornare alla sua forma naturale. L'inquisitore deve compiere un attacco di contatto in mischia contro la creatura. Se l'attacco riesce, l'inquisitore effettua una prova di livello dell'incantatore come se lanciasse *dissolvi magie* contro l'effetto di trasformazione. Il bonus di +4 dell'inquisitore alle prove di dissolvere (il potere concesso dal dominio dell'Inquisizione) si applica a questa prova. Questa capacità annulla l'effetto di *alterare se stesso*, *metamorfosi*, *trasformazione* e delle capacità di forma alternativa, che siano di natura eccezionale, magica o soprannaturale. La creatura soggetta non può cambiare forma di nuovo per 1d6 round. L'inquisitore può usare questa capacità a volontà.

Immune alla possessione (Str): Un inquisitore di 8° livello o superiore ha immunità a *giara magica*, *intrappolare l'anima*, *legare anima*, alla capacità di malevolenza di un fantasma e a tutti gli altri incantesimi o effetti che spostano o sostituiscono la forza vitale di un personaggio. Il personaggio può comunque viaggiare da un piano all'altro mediante *proiezione astrale*, se lo desidera.

Rivela bugie (Mag): Un inquisitore di 9° livello o superiore può usare *rivela bugie* come capacità magica tre volte al giorno.

Conoscenza della verità (Sop): Toccando una creatura che gli ha mentito, un inquisitore di 10° livello o superiore può costringere la creatura a dire la verità. La creatura può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dell'inquisitore + modificatore di Car dell'inquisitore) per resistere a questo effetto di compulsione che influenza la mente. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è costretta a raccontare la vera versione della bugia che aveva detto. L'inquisitore può usare questa capacità 3 volte al giorno.

ESEMPIO DI INQUISITORE

Darek Olrock: Nano chierico di Moradin 5/inquisitore 4; GS 9; umanoide Medio; DV 5d8+5 più 4d8+4; pf 53; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22, contatto 9, colto alla sprovvista 22; Att base +6; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d8+3, *mazza pesante*+1); Att comp +9/+4 in mischia (1d8+3, *mazza pesante*+1); AS incantesimi, scacciare non morti 2 volte al giorno (+1, 2d6+4, 5°); QS scurovisione 18 m, *individuazione del male*, tratti dei nani, immune allo charme, discernere camuffamenti, discernere illusioni; AL LB; TS Temp +6† (+8† contro veleni), Rifl +1†, Vol +11†; For 14, Des 8, Cos 12, Int 14, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Cercare +5, Concentrazione +13 (+17 quando lancia sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +9, Decifrare Scritture +5, Osservare +7 (+11 contro l'abilità Camuffare), Percepire Intenzioni +10, Sapienza Magica +5; Abilità Focalizzata (Percepire Intenzioni), Armi Gloriose*, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Individuazione del male (Mag): A volontà, Darek può usare *individuazione del male*, come l'incantesimo omonimo.

Tratti dei nani (Str): Darek è un esperto minatore, che gli garantisce un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare un lavoro in muratura insolito. Un nano che semplicemente giunge entro 3 metri da esso può effettuare una prova di Cercare come se lo stesse cercando attivamente.

Quando sono in piedi sul terreno, i nani sono eccezionalmente stabili e hanno un bonus di +1 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinto o sbilanciato. Hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti. La loro razza fornisce gli anche un bonus di +2 alle prove di Artigianato o Valutare legate a oggetti di pietra o metallo.

† I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Immune allo charme (Str): Darek è immune a tutti gli incantesimi ed effetti di ammalimento (charme).

Discernere camuffamenti (Str): Darek ha un bonus di competenza +4 alle prove di Osservare contro l'abilità Camuffare.

Discernere illusioni (Sop): Darek può riconoscere le illusioni e i camuffamenti a volontà. Ogni volta che vede un incantesimo di illusione o di camuffamento di qualsiasi tipo, effettua subito un tiro salvezza sulla Volontà per vedere attraverso di esso. Non ha bisogno di interagire né di toccare l'illusione, il contatto visivo è sufficiente.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/6/5/3/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, 9° livello dell'incantatore); 0 - guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, virtù; 1° - benedizione, comando, individuazione del caos^D, santuario, scudo della fede, scudo entropico; 2° - aiuto, blocca persone, resistenza dell'orso, rimuovi paralisi, scudo su altri, zona di verità^D; 3° - dissolvi magie (2), epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dall'energia^D; 4° - congedo, potere divino, resistenza agli incantesimi^D; 5° - giusto potere, visione del vero^D.

^D Incantesimo di dominio. *Domini:* Inquisizione (bonus di +4 a tutte le prove di dissolvere), Legge (lancia incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1), Protezione (*interdizione protettiva* garantisce un bonus di resistenza +5 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, mazza pesante+1, filatterio della fedeltà, amuleto dell'armatura naturale+1, pietra dell'allarme, simbolo sacro d'argento di Moradin.

LAMA SCINTILLANTE DI HEIRONEOUS

Gli insegnamenti di Heironeous si concentrano sul promuovere il bene mediante l'uso della forza delle armi. Quanti tra i servitori di Heironeous, sia chierici che paladini, aspirano a diventare armi nella guerra infinita della loro divinità contro il male sperano un giorno di entrare a far parte delle lame scintillanti. Le lame scintillanti di Heironeous sono un ordine di cavalieri dediti alla prodezza nel combattimento in mischia, che è conseguita attraverso la preghiera, la devozione e l'ascetismo. I membri delle lame scintillanti hanno uno stile di vita semplice e austero, rinunciando a tutte le ricchezze mondane e a molti piaceri terreni nella loro missione per diventare nient'altro che una lama nelle mani di Heironeous.

La maggior parte delle lame scintillanti di Heironeous sono chierici o paladini. Alcuni membri dell'ordine credono che un minimo di addestramento come chierico, combinato con l'intensa disciplina marziale del guerriero è l'ideale per raggiungere lo scopo che cerca la lama scintillante, mentre altri seguono esclusivamente una singola classe. Ben pochi incantatori arcani multiclasse, ladri o monaci si sentono attirati dalle lame scintillanti.

I PNG membri delle lame scintillanti sono probabilmente i più devoti, onesti e dediti crociati del mondo. Consumati dalla passione per il cammino che hanno scelto, hanno ben poca pazienza per quanti sono "accecati" dal desiderio per i beni materiali o il potere personale. Tutto quel che conta, secondo quanto credono e predicano, è combattere contro il male: finché il male rimane forte, c'è un lavoro importante da fare.

Adattamento: Questa classe di prestigio potrebbe altrettanto facilmente chiamarsi la lama scintillante di Apollo, la lama scintillante di Ra o di qualsiasi altra divinità che combatta il male e abbia dei paladini. Se si cambia la divinità, tuttavia, bisogna assicurarsi di cambiare l'arma corrispondente. L'equivalente di Moradin a questa classe sarebbero le asce scintillanti, mentre quelle di Corellon Larethian potrebbero essere le "freccette scintillanti" (e avrebbe un diverso potere di 9° livello).

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare una lama scintillante di Heironeous, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +7.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +3.

Abilità: Conoscenze (religioni) 7 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

Speciale: Deve avere Heironeous come divinità patrona.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della lama scintillante di Heironeous (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 lama scintillante di Heironeous.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le lame scintillanti di Heironeous sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello pari da lama scintillante di Heironeous, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in qualsiasi classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino in cui poteva lanciare incantesimi di 1° livello prima di diventare una lama scintillante di Heironeous, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da lama scintillante al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Lama folgorante (Sop): Due volte al giorno come azione standard, una lama scintillante di Heironeous può fare in modo che un'arma tagliente o perforante che tiene in mano diventi un'arma folgorante, infliggendo 1d6 danni extra da elettricità con un colpo andato a segno. L'arma è così potenziata fino a un numero di round pari al livello della lama scintillante più il suo modificatore di Carisma (se ne ha uno), ma solo finché la lama scintillante tiene in mano l'arma. Se viene disarmata oppure dà l'arma a un altro personaggio, termina l'effetto magico.



Dekelor,
una lama scintillante
di Heironeous

TABELLA 2-12: LAMA SCINTILLANTE DI HEIRONEOUS

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+2	Lama folgorante 2 volte al giorno	—
2°	+2	+3	+0	+3	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+3	+3	+1	+3	—	—
4°	+4	+4	+1	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Lama sacra 3 volte al giorno	—
6°	+6	+5	+2	+5	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+7	+5	+2	+5	—	—
8°	+8	+6	+2	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+8	+6	+3	+6	Lama luminosa 4 volte al giorno	—
10°	+10	+7	+3	+7	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Lama sacra (Sop): Al 5° livello, la lama scintillante di Heironeous può conferire due potenziamenti magici alla sua arma. Questa capacità soprannaturale sostituisce la capacità di lama folgorante e può essere usata tre volte al giorno. Con ogni utilizzo di questa capacità, la lama scintillante di Heironeous può scegliere di rendere l'arma un'arma folgorante che infligge +1d6 danni oppure un'arma sacra che infligge +2d6 danni contro le creature malvagie. L'arma è così potenziata fino a un numero di round pari al livello della lama scintillante più il suo modificatore di Carisma (se ne ha uno), ma solo finché la lama scintillante tiene in mano l'arma. Se viene disarmata oppure dà l'arma a un altro personaggio, termina l'effetto magico. I due utilizzi di questa capacità possono sovrapporsi, quindi in un certo combattimento una lama scintillante può usare un'azione standard per rendere la sua arma sacra e un'altra per renderla folgorante. L'arma non può essere resa doppiamente sacra né doppiamente folgorante.

Lama luminosa (Sop): Al 9° livello, una lama scintillante può conferire tre potenziamenti magici alla sua arma. Questa capacità soprannaturale sostituisce la capacità di lama sacra e può essere usata sei volte al giorno. Con ogni utilizzo di questa capacità, la lama scintillante di Heironeous può scegliere di rendere l'arma un'arma folgorante che infligge 1d6 danni extra da elettricità, un'arma sacra che infligge 2d6 danni extra contro le creature malvagie oppure un'arma con energia luminosa, che illumina come una torcia e ignora la materia non vivente (compresi armature, non morti, costrutti e oggetti). L'arma è così potenziata fino a un numero di round pari al livello della lama scintillante più il suo modificatore di Carisma (se ne ha uno), ma solo finché la lama scintillante tiene in mano l'arma. Se viene disarmata oppure dà l'arma a un altro personaggio, termina l'effetto magico. I tre utilizzi di questa capacità possono sovrapporsi, quindi in un certo combattimento una lama scintillante può usare un'azione standard per rendere la sua arma sacra, un'altra per renderla folgorante e un'altra per renderla un'arma con energia luminosa. L'arma non può essere resa doppiamente sacra, doppiamente folgorante né doppiamente luminosa.

ESEMPIO DI LAMA SCINTILLANTE DI HEIRONEOUS

Dekelor: Umano chierico 4/paladino 4/lama scintillante di Heironeous 3; GS 11; umanoide Medio; DV 4d8+3 più 4d10+4 più 3d10+3 più 3; pf 74; Iniz +4; Vel 6 m; CA 24, contatto 10, colto alla sprovvista 24; Att base +10; Lotta +14; Att +17 in mischia (1d8+6/19-20, spada lunga+2); Att comp +17/+12 in mischia (1d8+6/19-20, spada lunga+2); AS lama folgorante 3 volte al giorno, punire il male 1 volta al giorno, incantesimi, scacciare non morti 5 volte al giorno (+4, 2d6+8, 6°); QS aura di bene, individuazione del male, grazia divina, imposizione delle mani, aura di coraggio, salute divina; AL LB; TS Temp +14, Rifl +5, Vol +15; For 18, Des 10, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +9; Arma Focalizzata (spada lunga)^B, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Aura di coraggio (Sop): Dekelor è immune alla paura (sia magica che normale). Tutti gli alleati entro 3 metri da lui ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro

effetti di paura. Questa capacità funziona mentre Dekelor è cosciente, ma non se è privo di sensi o morto.

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di Dekelor (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari al suo livello da paladino, proprio come l'aura di un chierico di una divinità buona.

Individuazione del male (Mag): A volontà, Dekelor può usare *individuazione del male*, come l'incantesimo.

Grazia divina (Sop): Dekelor ottiene un bonus pari al suo bonus di Carisma (+2) a tutti i tiri salvezza.

Salute divina (Str): Dekelor è immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche (quali la putrefazione della mummia e la licantropia).

Imposizione delle mani (Sop): Dekelor può guarire le ferite (le proprie o quelle di altri) con il contatto. Ogni giorno può guarire 8 punti ferita di danni. Dekelor può scegliere di dividere la sua guarigione tra molteplici riceventi, e non deve necessariamente usarla tutta in una volta sola. Usare l'imposizione delle mani è un'azione standard.

Lama folgorante (Sop): Due volte al giorno come azione standard, Dekelor può fare in modo che un'arma tagliente o perforante che tiene in mano diventi un'arma folgorante, infliggendo 1d6 danni extra da elettricità con un colpo andato a segno. L'arma è così potenziata fino a 5 round, ma solo finché Dekelor tiene in mano l'arma. Se viene disarmato oppure dà l'arma a un altro personaggio, termina l'effetto magico.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Dekelor può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 4 danni extra. Se Dekelor punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto, ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, riparare*; 1° - *arma magica^D, benedizione, foschia occultante, scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *aiuto, arma spirituale^D, resistere all'energia, suono dirompente*; 3° - *epurare invisibilità, veste magica^D.*

^D Incantesimo di dominio. *Dominio:* Bene (lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Guerra (competenza e Arma Focalizzata con spada lunga). 5° livello dell'incantatore.

Incantesimi da paladino preparati (1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *ristorare inferiore.*

Proprietà: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+2, spada lunga+2, guanti del potere orchesco, bacchetta di cura ferite leggere (25 cariche), pozione di resistenza dell'orso, 25 mp, 5 mo.

ORACOLO DIVINO

C'è chi li chiama pazzi, e infatti alcuni oracoli divini vengono condotti alla follia dalle loro stesse visioni. C'è chi dubita delle loro parole; del resto alcuni oracoli divini sono destinati a non essere mai creduti. Ovunque si sappia che le divinità parlano ai mortali, alcuni mortali sentono le loro voci con una chiarezza speciale e acquisiscono la capacità di vedere nel passato, nel presente e nel futuro in virtù della loro insolita condizione. Questi mortali sono gli oracoli divini, benedetti (o maledetti) dalle visioni che le divinità inviano loro.

Tutti gli oracoli divini sono incantatori, e la maggior parte erano chierici o druidi prima di adottare la classe di prestigio dell'oracolo divino. Qualunque siano le loro altre classi, tutti gli oracoli divini condividono una devozione particolare per la scuola di magia della divinazione, essendo diventati padroni di tutti i metodi esistenti per poter intravedere il futuro.

I PNG oracoli divini spesso vivono in luoghi remoti, ma comunque abbastanza vicini alla civiltà in modo che la gente con domande pressanti sul futuro possa raggiungerli e ottenere da loro una risposta. Molto spesso vivono in santuari sacri o in antichi templi, e raramente si lasciano coinvolgere nelle vicende del mondo esterno.

Adattamento: L'oracolo divino è pensato per collaborare bene sia con gli incantatori arcani che con quelli divini; l'idea dietro alla classe è che il personaggio ottenga una guida divina che si manifesta in un certo numero di modi. Ma non deve necessariamente essere così. Modificando i requisiti, il DM può spingere la classe in una direzione arcana oppure divina. È anche facile aggiungere un requisito che la limiti agli adoratori di una divinità di tempo, fato o divinazione.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un oracolo divino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talento: Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]).

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno 2 incantesimi di divinazione.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'oracolo divino (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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'oracolo divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli oracoli divini non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un oracolo divino continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi, oltre ad acquisire le capacità della sua nuova classe. Di conseguenza, quando il personaggio acquisisce un nuovo livello da oracolo divino, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, capacità di forma selvatica ecc.). Questo significa in pratica che somma il livello da oracolo divino al livello di qualunque altra classe di incantatore che ha il personaggio, poi determina gli incantesimi al giorno in conseguenza. Ad esempio, se Cassandra, una chierica di 10° livello, acquisisce un livello come oracolo divino, ottiene nuovi incantesimi come se avesse raggiunto il 11° livello come chierica, ma usa gli altri aspetti di progressione dei livelli dell'oracolo divino, come il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se successivamente acquisisce un livello come chierica, diventando una chierica di 11° livello/oracolo divino di 1° livello, ottiene gli incantesimi come se fosse diventata una chierica di 12° livello.



Templeton, un oracolo divino

TABELLA 2-13: ORACOLO DIVINO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Bonus a scrutare, dominio dell'Oracolo	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Percepire trappole +1, precognizione	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Divinazione potenziata	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Schivare prodigioso (bonus Des a CA)	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Percepire trappole +2	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Schivare prodigioso migliorato (non attaccato ai fianchi)	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	—	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Percepire trappole +3	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	—	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Immune alla sorpresa	+1 livello alla classe esistente

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un oracolo divino, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di oracolo divino al fine di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Bonus a scrutare (Sop): Un oracolo divino aggiunge un bonus sacro di +1 alla CD del tiro salvezza di tutti i suoi incantesimi di divinazione (scrutamento).

Dominio dell'Oracolo: Quando adotta la classe di oracolo divino, il personaggio ottiene l'accesso al dominio dell'Oracolo, descritto nel Capitolo 7: "Domini e incantesimi". Il personaggio ottiene il potere concesso associato al dominio (+2 al livello dell'incantatore per gli incantesimi di divinazione) e può scegliere gli incantesimi di quel dominio come suoi incantesimi di dominio giornalieri.

Percepire trappole (Str): Al 2° livello, l'oracolo divino ottiene una percezione intuitiva che lo avverte del pericolo di una trappola, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole. Questo aumenta a +2 al 5° livello e a +3 all'8° livello.

Precognizione (Str): A partire dal 2° livello, se un oracolo divino effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe danni dimezzati nel caso di tiro salvezza effettuato con successo (come il soffio infuocato di un drago rosso o un incantesimo *palla di fuoco*), invece non subisce nessun danno, dal momento che il suo senso di precognizione gli ha permesso di mettersi fuori portata in anticipo. Questo modo di eludere funziona indipendentemente dall'armatura indossata dall'oracolo divino, a differenza della capacità di eludere dei monaci e dei ladri.

Divinazione potenziata (Str): A partire dal 3° livello, un oracolo divino può tirare due volte e scegliere il risultato migliore quando usa incantesimi di divinazione come *divinazione* o *presagio*.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 4° livello, l'oracolo divino ottiene la capacità di reagire al pericolo ancora prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero. L'oracolo divino mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne possiede uno) anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un aggressore invisibile. (Perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.)

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 6° livello e oltre, l'oracolo divino non può più essere attaccato ai fianchi, in quanto può reagire ad avversari su lati opposti altrettanto facilmente di come farebbe con un singolo aggressore. Questa difesa impedisce ai ladri di usare la capacità di attaccare ai fianchi con un attacco furtivo contro l'oracolo divino. L'eccezione a questa difesa è quando un aggressore ha almeno 4 livelli da ladro in più di quanti livelli da oracolo divino ha il bersaglio.

Se un personaggio ha già dei livelli di una classe che potrebbe fornirgli schivare prodigioso, i livelli di quelle classi che garantiscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che un ladro deve avere per attaccare ai fianchi il personaggio.

Immune alla sorpresa (Str): Al 10° livello, la percezione del pericolo dell'oracolo divino è talmente grande che non viene mai preso di sorpresa. Può sempre compiere un'azione

standard durante un round di sorpresa, a meno che non gli sia impedito fisicamente di farlo. Se non c'è round di sorpresa allora questa capacità non aiuta.

ESEMPIO DI ORACOLO DIVINO

Templeton: Umano chierico 5/oracolo divino 3; GS 8; umanoide Medio; DV 5d8+10 più 3d6+6; pf 52; Iniz -1; Vel 6 m; CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +4; Lotta +5; Att +7 in mischia (1d8+2, *mazza pesante*+1); Att comp +7 in mischia (1d8+2, *mazza pesante*+1) o +3 a distanza (1d8/19-20, *balestra leggera*); AS incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+6, 5°); QS divinazione potenziata, dominio dell'Oracolo, precognizione, bonus a scrutare, percepire trappole +1; AL LB; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +13; For 12, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 17, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +2, Guarire +12; Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]), Arma Focalizzata (*mazza pesante*), Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro.

Bonus a scrutare (Sop): Templeton aggiunge un bonus sacro di +1 alla CD del tiro salvezza di tutti i suoi incantesimi di divinazione (scrutamento).

Dominio dell'Oracolo: Templeton ha accesso al dominio dell'Oracolo, descritto nel Capitolo 7: "Domini e incantesimi". Ottiene il potere concesso associato al dominio (lancia incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +2) e può scegliere gli incantesimi di quel dominio come suoi incantesimi di dominio giornalieri.

Precognizione (Str): Se Templeton effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe danni dimezzati nel caso di tiro salvezza effettuato con successo, invece non subisce nessun danno. Questo modo di eludere funziona indipendentemente dall'armatura indossata da Templeton, a differenza della capacità di eludere dei monaci e dei ladri.

Percepire trappole (Str): Templeton ha un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Divinazione potenziata (Str): Templeton può tirare due volte e scegliere il risultato migliore quando usa incantesimi di divinazione come *divinazione* o *presagio*.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico (3), luce (2); 1° - arma divina, arma magica, benedizione, identificare^D, individuazione del male, scudo della fede; 2° - blocca persone, presagio^D, resistenza dell'orso, ristorare inferiore, suono dirompente; 3° - dissolvi magie, divinazione^D, epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dall'energia; 4° - arma magica superiore, neutralizza veleno, ristorare, scrutare^D.

^D Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Guarigione (lancia incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1), Oracolo (lancia incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +2).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, *mazza pesante*+1, balestra leggera, 10 quadrelli, bacchetta di cura ferite leggere (33 cariche), perla (100 mo), incenso, offerte di divinazione (25 mo), polvere di diamante (100 mo).

OSPEDALIERE

Gli ospedalieri sono guerrieri per necessità, votati alla povertà, all'obbedienza e alla difesa di coloro che vengono affidati alla loro protezione. Il compito dei cavalieri ospedalieri è di proteggere i fedeli in viaggio nel corso dei pellegrinaggi religiosi. Nel corso degli anni, questo singolo dovere si è ampliato fino a includere la costruzione e l'amministrazione di ospedali e di rifugi per i profughi.

Molti ospedalieri sono paladini, sebbene anche ranger, guerrieri/chierici e perfino ranger/chierici spesso si uniscono ai cavalieri ospedalieri.

I PNG ospedalieri spesso viaggiano in gruppo, normalmente assieme ad altri pellegrini in cammino verso un luogo di particolare importanza religiosa. È consuetudine imbattersi in un gruppo di ospedalieri alla gestione di un ostello per pellegrini, alla difesa dell'ospedale di un tempio o a guardia di siti e reliquie sacre. Gli ospedalieri vanno raramente all'avventura, se non quando è necessario per salvare dei pellegrini o per recuperare reliquie o luoghi dalle mani di eretici e miscredenti.

Adattamento: Gli ospedalieri combattono contro la sofferenza e il dolore ogniqualevolta lo incontrano. In una campagna, grandi città possono ospitare masse di mendicanti che sono assistiti da ospedalieri itineranti. Un piccolo villaggio potrebbe a sua volta avere un ospedaliero che serve come dottore improvvisato per coloro che necessitano delle sue attenzioni. Un intero esercito di ospedalieri potrebbe riunirsi allo scopo di combattere con un drago malvagio e poi rimanere successivamente a occuparsi dei paesani locali feriti durante la battaglia.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un ospedaliero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Addestrare Animali 5 gradi, Cavalcare 5 gradi.

Talenti: Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'ospedaliero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4 del *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'ospedaliero.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli ospedalieri sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un ospedaliero continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini, oltre ad apprendere le abilità dell'ospedaliero. Di conseguenza, quando acquisisce un nuovo livello da ospedaliero

(a eccezione del 1°, del 5° e del 9° livello), il personaggio ottiene nuovi incantesimi divini al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimidire non morti, maggior numero di danni con la capacità di punire il male ecc.). Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un ospedaliero, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da ospedaliero per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Imposizione delle mani (Sop): Un ospedaliero con un punteggio di Carisma di 12 o superiore può guarire le ferite con il contatto. Ogni giorno può guarire un numero totale di punti ferita di danni pari al suo livello da ospedaliero moltiplicato per il suo modificatore di Carisma. Un ospedaliero può scegliere di dividere la sua guarigione tra molteplici riceventi, e non deve necessariamente usarla tutta in una volta sola. Usare l'imposizione delle mani è un'azione standard.

Se l'ospedaliero ha questa capacità da un'altra classe, i suoi livelli in quelle classi si sommano per determinare il numero totale di punti ferita di danni che può guarire ogni giorno.

Talento bonus: Ai livelli indicati, un ospedaliero può scegliere un talento bonus. Questi talenti sono tratti dai talenti designati come talenti bonus del guerriero (nel *Manuale del Giocatore* e in qualsiasi altro testo).

Rimuovi malattia (Mag): A partire dal 3° livello, un ospedaliero può usare *rimuovi malattia* come capacità magica una volta alla settimana. Al 7° livello e oltre, può usare questa capacità due volte alla settimana.

Codice di condotta: Gli ospedalieri fanno un giuramento di povertà, obbedienza e difesa di quanti sono sotto la loro protezione. Questo non significa che siano costretti a vivere una vita squallida e di miseria. Gli ospedalieri condividono le loro ricchezze tra loro e donano tutto ciò che avanza all'ordine. L'obbedienza non dipende dal rango sociale o dal carattere, bensì dalla posizione assegnata all'interno dell'ordine, e molto spesso cambia di situazione in situazione. Indipendentemente dai loro relativi ranghi, tutti gli ospedalieri sottostanno al capo di una struttura quando si trovano sul campo. Gli ospedalieri devono essere pronti a sacrificare le proprie vite per proteggere i pellegrini o le strutture affidate alla loro cura, anche se non devono essere certo avventati nel farlo.

Nota per i multiclasse: Un paladino che diventa un ospedaliero può continuare ad avanzare come paladino.

EX-OSPEDALIERI

Un ospedaliero che diventa caotico, che commette volontariamente un atto caotico o che viola palesemente il codice di condotta degli ospedalieri, perde tutti i privilegi di classe e gli incantesimi e non può più avanzare di livello come ospedaliero. Recupera le sue capacità solo se riesce a espiare le proprie violazioni (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Un ospedaliero può essere un personaggio multiclasse, ma deve sottostare a una restrizione particolare. Quando un ospedaliero acquisisce un livello in un'altra classe che non sia quella di ospedaliero né di paladino, non può più acquisire nuovi livelli come ospedaliero, anche se conserva tutte le sue

capacità da ospedaliere. Il sentiero di un ospedaliere, come quello di un paladino, esige un cuore costante. Una volta deviato da quel sentiero, è impossibile farvi ritorno.

ESEMPIO DI OSPEDALIERE

Rowena: Umana paladina 5/ospedaliere 2; GS 7; umanoide Medio; DV 5d10 più 2d8; pf 36; Iniz +1; Vel 6 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +7; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta); Att comp +11/+6 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta); AS punire il male 2 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+2, 2°); QS aura di bene, individuazione del male, grazia divina, imposizione delle mani, aura di coraggio, salute divina, cavalcatura cavallo da guerra pesante; AL LB; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +2; For 16, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare

Animali +10, Cavalcare

+13, Diplomazia

+4; Attacco in

Sella, Carica

Devastante,

Combat-

tere in

Sella, Tra-

volgere.

Punire il male (Sop):

Rowena può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Aura di coraggio (Sop): Rowena è immune alla paura, sia magica che normale. Gli alleati entro 3 metri da lei ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Rowena (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 5° livello.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Rowena ottiene un bonus ai tiri salvezza pari al suo bonus di Carisma (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Salute divina (Str): Rowena è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mummia e la licanropia.

Cavalcatura cavallo da guerra pesante (Mag): La cavalcatura speciale di Rowena è un cavallo da guerra pesante, che ha le statistiche presentate nel *Manuale dei Mostri*, più altri 2 Dadi Vita, bonus di +4 all'armatura naturale, Forza +1 ed eludere migliorato. La paladina ha un legame empatico con la cavalcatura e può condividere incantesimi e tiri salvezza con essa. Può richiamare la sua cavalcatura una volta al giorno per un periodo di tempo fino a 10 ore come azione di round completo.

Imposizione delle mani (Sop):

Rowena può guarire 14 punti ferita di danni al giorno.

Incantesimi da paladino preparati (2; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1°

- *benedire un'arma, protezione dal male.*

Proprietà: Armatura completa, scudo pesante di metallo, spada lunga perfetta, bracciali della salute+2.



Rowena, una ospedaliere

TABELLA 2-14: OSPEDALIERE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Imposizione delle mani, talento bonus	—
2°	+2	+3	+0	+0	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+3	+3	+1	+1	Rimuovi malattia 1 volta alla settimana	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+4	+4	+1	+1	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+5	+4	+1	+1	Talento bonus	—
6°	+6	+5	+2	+2	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+7	+5	+2	+2	Rimuovi malattia 2 volte alla settimana	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+8	+6	+2	+2	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+9	+6	+3	+3	Talento bonus	—
10°	+10	+7	+3	+3	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

PREDATORE DI TEMPLI DI OLIDAMMARA

I seguaci di Olidammara non innalzano molti templi al loro dio, ma alcuni di essi trascorrono parecchio tempo nei templi di altre divinità, impegnati a derubarle di qualunque oggetto di valore che sia anche vagamente trasportabile. I predatori di templi sono un manipolo d'élite di ladri che venerano il Ladro Ridente e che si specializzano a rubare oggetti di valore e conoscenze segrete dai templi di altre divinità. Poche imprese sono pericolose quanto introdursi in un tempio, e pertanto Olidammara concede ai predatori di templi al suo servizio capacità limitate di lanciare incantesimi.

I predatori di templi sono sempre attenti a captare notizie di grandi ricchezze o oscuri segreti che provengano dai templi di altre divinità, e sono sempre a caccia di notizie su altari nascosti e templi sepolti di periodi ormai lontani. Ad ogni modo, dispongono solitamente di molto tempo libero tra un'incursione e l'altra per dedicarsi alle normali avventure, che spesso intraprendono con la benedizione della loro divinità. Dopo tutto, avventurarsi in un dungeon affina le abilità richieste al predatore di templi per missioni speciali, come "liberare" il bottino di guerra che i chierici di St. Cuthbert intendono portare al loro tempio per custodirlo al sicuro.

I ladri e i bardi possiedono solitamente le abilità necessarie a un predatore di templi, laddove solo pochi chierici (anche quelli di Olidammara) sono in grado di scassinare una serratura o di disarmare una trappola talmente bene da soddisfare i requisiti dei predatori di templi. Anche alcuni ranger trovano di loro gradimento la vita del predatore di templi.

I PNG predatori di templi di solito lavorano in piccole squadre che utilizzano furtività, camuffamenti e magie per infiltrarsi di nascosto nei templi rivali. Una volta dentro, svaligiano la tesoreria, rubano le reliquie religiose e fuggono via con tutti i segreti che i chierici del tempio rivale si erano preoccupati di scrivere da qualche parte. Se tutto procede per il verso giusto, sgusciano via inosservati, ma spesso sono costretti a combattere per aprirsi una via di fuga. Sanno perfettamente che la punizione per aver tentato di derubare un tempio è spesso la morte, e perciò non esitano a sguainare le spade se la cattura sembra imminente. I chierici che venerano altre divinità considerano i predatori di templi una minaccia, sicché molti di questi ultimi fingono invece di essere ladri, bardi o anche chierici di Olidammara. I personaggi giocanti potrebbero incontrare PNG predatori di templi in fuga da una città, braccati dalle loro ultime vittime, oppure mentre stanno pianificando la loro prossima incursione.

Adattamento: Qualsiasi divinità di ladri, vagabondi o conoscenze segrete potrebbe essere un patrono per un predatore di templi. Altre campagne possono presentare oggetti o tesori specifici che sono conservati nelle chiese e che sarebbero una forte tentazione per un predatore di templi.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un predatore di templi di Olidammara, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Cercare 8 gradi, Conoscenze (religioni) 1 grado, Disattivare Congegni 4 gradi, Scassinare Serrature 4 gradi.

Speciale: Il personaggio deve essere un seguace di Olidammara ed essere invitato a unirsi ai ranghi dei predatori di templi da almeno tre membri attuali di quella classe di prestigio.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un predatore di templi di Olidammara (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 predatore di templi di Olidammara.

Competenza nelle armi e nelle armature: I predatori di templi ottengono la competenza in tutte le armi semplici e nello stocco. Inoltre, ottengono la competenza nelle armature leggere e medie.

Incantesimi al giorno: Un predatore di templi ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, un predatore di templi deve avere un punteggio di Saggezza almeno di 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un predatore di templi con una Saggezza di 10 o meno non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus di un predatore di templi sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza del predatore di templi. Quando il predatore di templi ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello (per esempio, incantesimi di 1° livello per un predatore di templi di 1° livello), egli ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimo. La lista di incantesimi del predatore di templi è presentata di seguito. Un predatore di templi ha accesso a qualsiasi incantesimo della lista e può scegliere liberamente quale preparare, proprio come un chierico. Un predatore di templi prepara e lancia incantesimi come un chierico (anche se un predatore di templi non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Un predatore di templi deve trascorrere 1 ora ogni notte in contemplazione silenziosa, pregando Olidammara di concedergli di nuovo la sua disponibilità giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha effetto sulla sua possibilità di preparare incantesimi.

Percepire trappole (Str): Un predatore di templi ha una percezione intuitiva che lo avverte del pericolo di una trappola, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole. Questi bonus aumentano di un +1 aggiuntivo ogni tre livelli oltre il 1° (+2 al 4° livello, +3 al 7° livello e +4 al 10° livello).

Scoprire trappole (Str): Come i ladri, i predatori di templi possono usare l'abilità Cercare per localizzare le trappole quando l'impresa ha una Classe Difficoltà maggiore di 20. Possono anche usare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche.

Un predatore di templi che batte la CD di una trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni può studiare una trappola, capire come funziona e passare oltre (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Attacco furtivo: Al 2° livello, un predatore di templi ottiene la capacità di compiere attacchi furtivi contro gli avversari. Questo funziona in modo identico alla capacità di attacco furtivo del ladro (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). Al 2° livello, i danni extra del predatore di templi per un attacco furtivo messo a segno sono +1d6, e questo aumenta di +1d6 per ogni tre livelli da predatore di templi successivi. Se ha già la capacità di attacco furtivo da una classe precedente, i bonus ai danni si sommano.

Schivare prodigioso (Str): Al 3° livello, un predatore di templi ottiene la capacità di reagire al pericolo ancor prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero. Mantiene il suo modificatore di Destrezza alla CA (se ne possiede uno) anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un aggressore invisibile. Tuttavia, perde comunque il modificatore di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

Se un predatore di templi ha già schivare prodigioso da una classe differente, automaticamente ottiene schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Schivare prodigioso migliorato (Str): Un predatore di templi di 6° livello o superiore non può più essere attaccato ai fianchi; può reagire ad avversari su lati opposti altrettanto facilmente di come farebbe con un singolo aggressore. Questa difesa nega a un nemico la capacità di attaccare ai fianchi un predatore di templi con un attacco furtivo, a meno che l'aggressore non abbia almeno quattro livelli da ladro in più di quanti livelli da predatore di templi ha il bersaglio.

Se un personaggio ha già schivare prodigioso da una seconda classe, i livelli di quelle classi che gli garantiscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello da ladro minimo richiesto per attaccare ai fianchi il predatore di templi. Per esempio, solo un ladro di 17° livello o superiore potrebbe attaccare ai fianchi un ladro di 7° livello/predatore di templi di 6° livello.



Jernit, predatore di templi di Olidammara

Padronanza delle abilità (Str): Al 9° livello, un predatore di templi diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Quando ottiene questa capacità, seleziona un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità con una di queste abilità, può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente gli impedirebbero di farlo.

Dominio della Fortuna: Al 10° livello, la fortuna di Olidammara si riversa su un predatore di templi, garantendo al personaggio l'accesso al dominio della Fortuna. Può usare il potere concesso del dominio e aggiungere gli incantesimi del dominio alla sua lista di incantesimi del predatore di templi (ma a nessun'altra lista di incantesimi che potrebbe avere). Se possiede già il dominio della Fortuna, può usare il suo potere concesso una volta al giorno in più.

Lista di incantesimi del predatore di templi

I predatori di templi scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista.

1° livello: *camuffare se stesso, foschia occultante, individuazione della legge, individuazione delle porte segrete, invisibilità ai non morti, protezione dalla legge.*

2° livello: *allineamento imperscrutabile, grazia del gatto, invisibilità, presagio, ristorare inferiore, ritarda veleno, scurovisione.*

3° livello: *anti-individuazione, cerchio magico contro la legge, localizza oggetto, occulta oggetto, resistere all'energia, rimuovi maledizione, vedere invisibilità.*

4° livello: *camminare nell'aria, confusione, immunità agli incantesimi, interdizione alla morte, libertà di movimento, neutralizza veleno, ristorare.*

Inoltre, i predatori di templi di 10° livello aggiungono alla loro lista gli incantesimi del dominio della Fortuna dal 1° al 4° livello.

TABELLA 2-15: PREDATORE DI TEMPLI DI OLIDAMMARA

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Incantesimi al giorno			
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà		1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+2	Percepire trappole +1, scoprire trappole	0	—	—	—
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	1	—	—	—
3°	+2	+1	+3	+3	Schivare prodigioso	1	0	—	—
4°	+3	+1	+4	+4	Percepire trappole +2	1	1	—	—
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	1	1	0	—
6°	+4	+2	+5	+5	Schivare prodigioso migliorato	1	1	1	—
7°	+5	+2	+5	+5	Percepire trappole +3	2	1	1	0
8°	+6	+2	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	2	1	1	1
9°	+6	+3	+6	+6	Padronanza delle abilità	2	2	1	1
10°	+7	+3	+7	+7	Dominio della Fortuna, percepire trappole +4	2	2	2	1

ESEMPIO DI PREDATORE DI TEMPLI DI OLIDAMMARA

Jernit: Mezzelfo ranger 5/predatore di templi di Olidammara 3; GS 8; umanoide Medio (elfo); DV 5d8+10 più 3d6+6; pf 52; Iniz +4; Vel 9 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +8; Att +13 in mischia (1d4+2, pugnale); Att comp +11/+11/+6 in mischia (1d4+2, pugnale); AS stile di combattimento (combattere con due armi), nemico prescelto giganti +4, nemico prescelto umanoidi mostruosi +2, attacco furtivo +1d6; QS compagno animale (legame, condividere incantesimi), tratti dei mezzelfi, percepire trappole +1, schivare prodigioso, empatia selvatica +4; AL CN; TS Temp +7, Rifl +11, Vol +5; For 14, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Cercare +11, Conoscenze (religioni) +1, Disattivare Congegni +4, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +12, Scassinare Serrature +15, Sopravvivenza +7; Arma Accurata, Arma Focalizzata (pugnale), Combattere con Due Armi^B, Furtivo, Resistenza Fisica, Schivare, Seguire Tracce^B.

Nemico prescelto (Str): Jernit ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro questo tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro le creature di questo tipo.

Attacco furtivo (Str): 1d6 danni extra contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che Jernit sta attaccando ai fianchi. Le creature senza anatomie distinguibili o che sono immuni ai colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Compagno animale (Str): Jernit ha un gufo di nome Vanya come compagno animale (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 274). Il ranger e Vanya usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Jernit può gestire Vanya come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di

empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo gufo.

Condividere incantesimi (Str): Jernit può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stesso abbia effetto anche sul suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul suo compagno animale.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Percepire trappole (Str): Jernit ha un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Jernit può reagire al pericolo ancor prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando viene colto alla sprovvista.

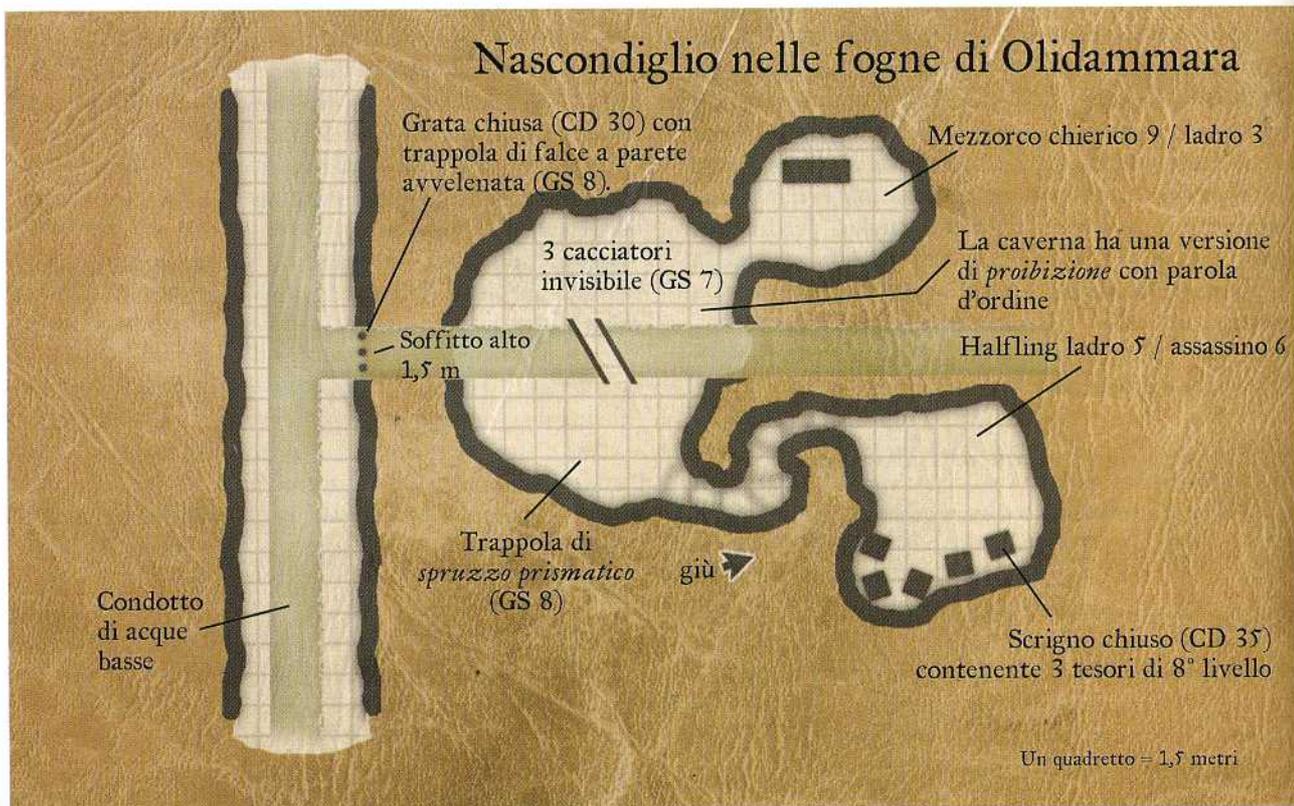
Incantesimi da ranger preparati (1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - passo veloce.

Incantesimi da predatore di templi preparati (2; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - foschia occultante, invisibilità ai non morti.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, anello di protezione+1, 3 pugnali perfetti, guanti della destrezza+2, bacchetta di cura ferite leggere (25 cariche), pozione di resistenza dell'orso, 6 mp, 5 mo.

PUGNO SACRO

I pugni sacri sono organizzazioni indipendenti che è possibile incontrare in molti templi. I loro membri sono degli asceti che hanno convogliato la loro magia divina dentro se stessi, portando i propri corpi e le proprie volontà fino all'armonia.



I pugni sacri hanno fatto voto di non usare mai armi e armature pesanti. Considerano il proprio corpo e la propria mente un dono della divinità, e credono che non sviluppare questi doni fino al massimo del potenziale sarebbe un peccato. Lanciare incantesimi non è considerato un disonore nei confronti loro o della loro divinità. I pugni sacri sono forti nelle fede, nella volontà e nel corpo. I chierici sono eccellenti candidati per entrare a far parte di un ordine dei pugni sacri. Anche i paladini possono entrare nelle loro fila, ma a volte gli è difficile sottostare a tutte le rinunce che la nuova chiamata richiede. Guerrieri, ladri, bardi e perfino ex-monaci sono dei buoni candidati, purché siano dotati di livelli a sufficienza in una classe che conferisca loro incantesimi divini. I druidi ogni tanto considerano utili le abilità di combattimento che la classe conferisce, mentre i maghi e gli stregoni trovano ben poco che susciti il loro interesse.

I PNG pugni sacri sono vari e diversi tra loro quanto le fedi stesse. In generale, viaggiano da soli, mettendo le proprie abilità a disposizione di coloro che necessitano protezione o assistenza. Mentre un pugno sacro proveniente da un tempio di Pelor potrebbe umilmente assistere chiunque richieda il suo aiuto, un seguace della fede di Erythnul potrebbe interve-

nire solo se in cambio ci guadagna qualcosa. I pugni sacri del tempio di Kord tendono a essere lottatori geniali, umili nella vittoria e sportivi nella sconfitta. Tutti i pugni sacri sono alla continua ricerca di nuove sfide che gli consentano di sviluppare ulteriormente le loro doti di combattimento.

Adattamento: Questa classe di prestigio è stata pensata per enfatizzare un monaco che sacrifica la propria gamma di capacità soprannaturali e lancia invece incantesimi. I pugni sacri (sotto questo nome oppure un altro) potrebbero essere un ordine esoterico di monaci che combinano un rigoroso addestramento di autodifesa con la preghiera quasi perenne. E se si collegano a una specifica divinità non legale, i pugni sacri sono un buon modo per creare un'eccezione alla regola che "il monaco deve essere legale".

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un pugno sacro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Incantare in Combattimento, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

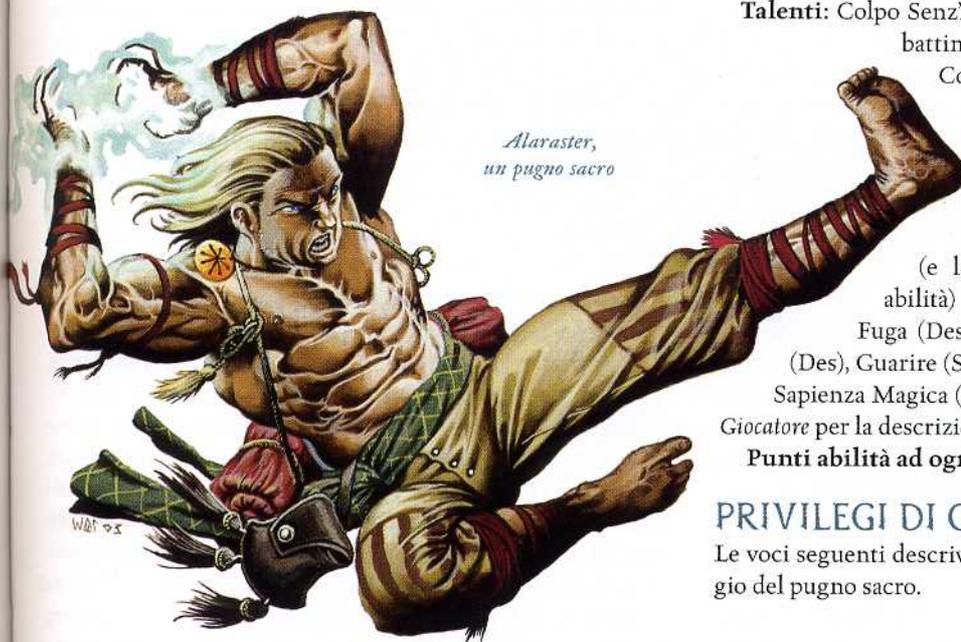
ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del pugno sacro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Concentrazione (Cos), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 pugno sacro.



*Alaraster,
un pugno sacro*

TABELLA 2-16: PUGNO SACRO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Bonus alla CA	Movimento veloce	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+2	+0	Danni senz'armi	+1	+0 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+2	+3	+3	+0	—	+1	+0 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+3	+3	+3	+1	—	+1	+3 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+4	+4	+4	+1	Fiamme sacre 1 volta al giorno	+1	+3 m	—
5°	+5	+4	+4	+1	—	+2	+3 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+6	+5	+5	+2	Percezione cieca 3 m	+2	+6 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+7	+5	+5	+2	—	+2	+6 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+8	+6	+6	+2	Fiamme sacre 2 volte al giorno	+2	+9 m	—
9°	+9	+6	+6	+3	—	+2	+9 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+10	+7	+7	+3	Armatura interiore	+3	+9 m	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Competenza nelle armi e nelle armature: I pugni sacri non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando acquisisce un nuovo livello da pugno sacro (a eccezione del 4° e dell'8° livello), il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, capacità di forma selvatica ecc.). Questo significa in pratica che somma il livello da pugno sacro al livello di qualunque altra classe di incantatore che ha il personaggio, poi determina gli incantesimi al giorno in conseguenza.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini prima di diventare un pugno sacro, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di pugno sacro al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Bonus alla CA (Str): Un pugno sacro è perfettamente addestrato a schivare i colpi, e ha un sesto senso che gli permette di evitare anche gli attacchi imprevisti. Quando privo di ingombro e con indosso un'armatura leggera o nessuna armatura, un pugno sacro ottiene un bonus di +1 alla CA. Questo bonus aumenta a +2 al 5° livello e a +3 al 10° livello.

Questo bonus alla CA si applica perfino contro attacchi a contatto oppure quando il pugno sacro è colto alla sprovvista. Perde il bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa qualsiasi armatura più pesante di un'armatura leggera, quando impugna uno scudo oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Danni senz'armi (Str): I livelli di classe di un pugno sacro si sommano ai suoi livelli da monaco (se ne ha) al fine di determinare i suoi danni senz'armi. Se un pugno sacro non ha livelli da monaco prima di diventare un pugno sacro, considerarlo come un monaco dello stesso livello di classe del suo livello di classe da pugno sacro per determinare i suoi danni senz'armi.

Movimento veloce (Str): Al 3° livello, un pugno sacro ottiene un bonus di potenziamento alla sua velocità, come indicato nella Tabella 2-16: "Pugno sacro". Un pugno sacro in armatura media o pesante oppure che trasporta un carico medio o pesante perde questa velocità extra.

Fiamme sacre (Sop): Al 4° livello, un pugno sacro può usare un'azione standard per invocare fiamme sacre attorno alle sue mani e ai suoi piedi. Queste fiamme si sommano ai danni senz'armi del pugno sacro. I danni aggiuntivi sono pari al livello di classe del pugno sacro più il suo modificatore di Saggiezza (se ne ha uno). La metà dei danni sono danni da fuoco (arrotondati per eccesso), il resto è energia sacra e quindi non soggetta agli effetti che riducono i danni da fuoco. Le fiamme sacre durano 1 minuto e possono essere invocate una volta al giorno. All'8° livello, un pugno sacro può invocare le fiamme sacre due volte al giorno.

Percezione cieca (Sop): Un pugno sacro di 6° livello acquisisce una certa sensibilità alle vibrazioni, agli odori e ai rumori, che gli garantisce la percezione cieca fino a una distanza di 3 metri.

Armatura interiore (Str): Al 10° livello, la calma interiore di un pugno sacro è in grado di proteggerlo dalle minacce esterne. Può invocare un bonus sacro di +4 alla CA, un bonus sacro di +4 a tutti i tiri salvezza e una resistenza agli incantesimi di 25 per un numero di round pari al suo modificatore di Saggiezza. Armatura interiore può essere usata 1 volta al giorno.

Codice di condotta: Un membro dell'ordine dei pugni sacri si rifiuta di utilizzare qualsiasi tipo di arma. Un pugno sacro che consapevolmente porta con sé o utilizza un'arma perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe e non può più progredire nella classe del pugno sacro finché non compie espiazione per questa azione (vedi l'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Come un membro di qualsiasi altra classe, un pugno sacro può essere un personaggio multiclasse, ma i pugni sacri multiclasse sottostanno a una restrizione speciale. Un pugno sacro che acquisisce un livello in una classe che non sia quella del pugno sacro non può mai più avanzare come pugno sacro, sebbene mantenga tutte le sue capacità di pugno sacro. Il cammino del pugno sacro richiede una concentrazione costante. Se un personaggio adotta questa classe, deve perseguirla con l'esclusione di tutte le altre carriere. Una volta che si è allontanato da questo cammino, non può più tornare indietro.

ESEMPIO DI PUGNO SACRO

Alaraster: Umano chierico 1/monaco 6/pugno sacro 4; GS 11; umanoide Medio; DV 1d8+2 più 6d8+12 più 4d8+8; pf 75; Iniz +7; Vel 18 m; CA 21, contatto 18, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d10+2, colpo senz'armi); Att comp +9/+9 in mischia (1d10+2, colpo senz'armi, raffica di colpi); AS colpo *ki* (magico), fiamme sacre, incantesimi, scacciare non morti 2 volte al giorno (+1, 2d6+0, 1°); QS eludere, purezza del corpo, caduta lenta, mente lucida; AL LN; TS Temp +13, Rifl +12, Vol +11; For 14, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Ascoltare +9, Concentrazione +14, Conoscenze (religioni) +8, Equilibrio +11, Guarire +18, Osservare +9, Saltare +27; Attacco Rapido, Colpo Senz'Armi Migliorato, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare.

Eludere (Str): Se Alaraster effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge danni dimezzati con un tiro salvezza effettuato con successo, non subisce invece alcun danno.

Colpo *ki* (Sop): Gli attacchi senz'armi di Alaraster sono considerati armi magiche ai fini di infliggere danni a creature con riduzione del danno.

Purezza del corpo (Str): Alaraster è immune a tutte le malattie tranne che a quelle soprannaturali e magiche.

Caduta lenta (Str): Quando è a portata di mano da un muro, Alaraster subisce danni come se la caduta fosse di 9 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Alaraster ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola dell'ammaliamento.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello di classe): 0 - creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, inviare, luce; 1° - benedizione, foschia occultante, ingrandire persone^P, scudo entropico, scudo della fede; 2° - aiuto, frantumare^P, saggiezza del gufo, suono dirompente.

^D Incantesimo di dominio. *Domini*: Distruzione (punire 1 volta al giorno; +4 per colpire, +4 ai danni), Forza (1 volta al giorno ottiene bonus di +4 alla Forza per 1 round). 4° livello dell'incantatore.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, amuleto della salute+2, guanti della destrezza+2, anello del saltare, bacchetta di cura ferite leggere (25 cariche), pozione di forza del toro, pergamena con potere divino, 12 mp, 5 mo.

RINNEGATO

Quando un druido volta le spalle alla terra, la terra a sua volta gli volta le spalle. Alcuni ex-druidi accettano questo cambiamento; altri cercano di ripristinare il legame. Ben pochi, però, in realtà approfondiscono la loro separazione dalla natura e diventano forze di distruzione. Questi pochi, chiamati rinnegati, causano desolazione ovunque si spingono.

Un rinnegato acquisisce la capacità di lanciare incantesimi sottraendo la vita alla terra. Una striscia di terra deforestata segna sempre il cammino del rinnegato attraverso le terre selvagge.

La stragrande maggioranza di rinnegati sono nomadi solitari costantemente in cerca di terre verdi da distruggere. Alcuni sono tetri; altri ridono della distruzione che provocano. Quasi tutti, però, sono senza amici e folli. Ciò che li infastidisce particolarmente è sapere che la natura ha l'ultima parola: per ottenere i loro incantesimi, devono cercare le più ricche foreste del territorio, anche se è

solo per distruggerle. Di conseguenza, anche se hanno voltato le spalle alla natura, devono costantemente ritornare a essa.

Solo gli umani ex-druidi sembrano attratti in gran numero dal cammino del rinnegato. Le leggende raccontano che anche alcuni elfi druidi si siano votati alla distruzione nel corso dei millenni: una prospettiva terrificante se si considera quanta terra possono distruggere nelle loro lunghe vite.



Calista, una rinnegata

TABELLA 2-17: RINNEGATO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno													
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°				
1°	+0	+2	+0	+2	Deforestazione	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	Fuoco maligno, sostentamento	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Forma selvatica non morta 1 volta al giorno	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica non morta 2 volte al giorno, parlare con gli animali morti	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica non morta (Grande), tocco contagioso 1 volta al giorno	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Animare animali morti, forma selvatica non morta 3 volte al giorno	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Tocco contagioso 2 volte al giorno	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
8°	+6	+6	+2	+6	Forma selvatica non morta 4 volte al giorno, rompere il legame	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—
9°	+6	+6	+3	+6	Forma selvatica non morta (Enorme), tocco contagioso 3 volte al giorno	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—	—
10°	+7	+7	+3	+7	Forma selvatica non morta 5 volte al giorno, pestilenza	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—

Adattamento: Sotto molti aspetti, il rinnegato è per il druido ciò che la guardia nera è per il paladino. Anche se è molto probabile che i rinnegati siano dei solitari, si potrebbe anche sviluppare un culto segreto di rinnegati dediti alla rovina dell'ecologia del mondo.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un rinnegato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus di attacco base: +4.

Speciale: Il personaggio deve essere un ex-druido in precedenza capace di lanciare incantesimi da druido di 3° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del rinnegato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (erborista) (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 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 nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Siccome i rinnegati sono ex-druidi, perdono le loro capacità da druido di lanciare incantesimi. Tuttavia, ottengono l'accesso a nuovi incantesimi più distruttivi. Ad ogni livello da rinnegato, il personaggio ottiene incantesimi al giorno in base alla Tabella 2-17. Deve scegliere i suoi incantesimi dalla lista di incantesimi del rinnegato, sotto. Il livello dell'incantatore del rinnegato è pari al suo livello da rinnegato più il suo livello da druido.

Per lanciare un incantesimo da rinnegato, un rinnegato deve avere un punteggio di Saggezza almeno di 10 + livello dell'incantesimo, quindi un rinnegato con una Saggezza inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del rinnegato si basano sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza del rinnegato. Quando il rinnegato ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello (ad esempio, incantesimi di 2° livello per un rinnegato di 2° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimo. La lista di incantesimi del rinnegato è presentata di seguito. Un rinnegato ha accesso a qualsiasi incantesimo sulla lista e può scegliere liberamente quali preparare, proprio come un druido. Un rinnegato prepara e lancia gli incantesimi come fa un druido (sebbene un rinnegato non possa lanciare spontaneamente incantesimi *evoca*).

Il rinnegato ottiene l'accesso ai suoi incantesimi giornalieri mediante *deforestazione* (vedi sotto). Se rimane per più di 24 ore senza deforestare un'area boschiva, non può lanciare incantesimi fino a quando non vi sarà riuscito.

Il focus divino di base per qualsiasi incantesimo lanciato da un rinnegato è un ramoscello secco di agrifoglio o vischio. Tutte le componenti materiali per un incantesimo di un rinnegato devono essere morte da almeno un giorno prima di poter essere utilizzate.

Deforestazione (Mag): Un rinnegato può uccidere tutti i vegetali viventi e non senzienti entro un raggio di 6 metri per ogni livello da rinnegato come azione di round completo una volta al giorno. Se un vegetale potenzialmente influenzato è sotto il controllo di un altro (come *querciviva* di un druido o l'albero di una driade), il controllore può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello da rinnegato + modificatore di Sag del rinnegato) per mantenerlo in vita. I vegetali soggetti cessano immediatamente la fotosintesi, lo sviluppo delle radici e tutti gli altri metodi di sostentamento. Come i fiori recisi, sembrano vivi per parecchie ore, ma entro un giorno, diventano marroni e appassiscono. Ad eccezione dei vegetali salvati da qualcuno che li controlli, niente può crescere in un'area deforestata fino a quando non viene lanciato su di essa un incantesimo *santificare* e non venga riseminata.

La deforestazione permette a un rinnegato di lanciare la sua disponibilità giornaliera di incantesimi. Questa capacità funziona su qualsiasi terreno, ma deforestare un deserto sabbioso, una banchisa di ghiaccio o altri ambienti con scarsa vegetazione non fornisce al personaggio il potere di lanciare incantesimi.

Fuoco maligno (Sop): A partire dal 2° livello, come azione standard, un rinnegato può scatenare una rovente esplosione infuocata. Questo effetto infligge 5d6 danni da fuoco a tutte le creature entro 3 metri (Riflessi dimezza; tiro salvezza CD 10 + livello di classe del rinnegato + modificatore di Sag del rinnegato) e incendia gli oggetti infiammabili che tocca. I rinnegati si divertono a dare origine agli incendi e spesso sfruttano questa capacità per farlo.

Sostentamento (Str): Al 2° livello e oltre, un rinnegato non ha più bisogno di cibo né acqua per sopravvivere.

Forma selvatica non morta (Mag): Al 3° livello, il rinnegato ottiene una versione della capacità di forma selvatica. *Forma selvatica non morta* funziona come la capacità di forma selvatica del druido, con la differenza che il rinnegato aggiunge l'archetipo dello scheletro alla forma animale in cui sceglie di trasformarsi. La forma animale del rinnegato è modificata come segue:

- Tipo cambia in non morto.
- Bonus di armatura naturale è +0 (animale Minuscolo), +1 (Piccolo), +2 (Medio o Grande) o +3 (Enorme).
- +2 alla Destrezza, nessun punteggio di Costituzione.
- Immunità al freddo.
- Riduzione del danno 5/contundente.

Il rinnegato ottiene un uso extra al giorno di questa capacità per ogni livello da rinnegato pari dopo il 3°. Inoltre, ottiene la capacità di assumere la forma di un animale scheletrico Grande al 5° livello e di un animale scheletrico Enorme al 9° livello.

Parlare con gli animali morti (Mag): A partire dal 4° livello, un rinnegato può parlare con gli animali morti. Questa capacità funziona come un incantesimo *parlare con i morti* lanciato da un chierico di un livello pari al totale dei livelli da druido e da rinnegato del personaggio, con la differenza che ha effetto solo sui cadaveri delle creature animali. È utilizzabile una volta al giorno.

Tocco contagioso (Sop): Al 5° livello e oltre, un rinnegato può produrre un effetto simile a quello di un incantesimo *tocco contagioso* una volta al giorno. Ottiene un utilizzo extra al giorno di questa capacità per ogni due livelli da rinnegato aggiuntivi che acquisisce.

Animare animali morti (Mag): Questa capacità, ottenuta al 6° livello, funziona come un incantesimo *animare morti*, con la differenza che ha effetto solo su cadaveri di creature animali e non richiede componenti materiali. È utilizzabile una volta al giorno.

Rompere il legame (Mag): A partire dall'8° livello, un rinnegato può rompere temporaneamente il legame di un animale o bestia magica (come un compagno animale, un famiglia o una cavalcatura) con il suo padrone una volta al giorno. La creatura bersaglio deve essere entro 12 metri sia dal suo padrone che dal rinnegato. Se il padrone fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello da rinnegato + modificatore di Sag del rinnegato), il legame termina come se fosse morto il servitore, sebbene questo non provochi la perdita di esperienza nel caso di un famiglia. Le creature normalmente ostili attaccano i loro padroni ma non subiscono altri effetti. Il legame si riforma dopo 1 minuto per ogni livello da rinnegato, ripristinando tutti i benefici. In alternativa, il padrone può riguadagnare il servitore mediante normali metodi di acquisizione.

Pestilenza (Sop): Al 10° livello e oltre, un rinnegato può diffondere le malattie su una vasta area. Questa capacità funziona come la capacità di tocco contagioso, con la differenza che non è richiesto alcun tiro per colpire e ha effetto su tutti i bersagli indicati dal rinnegato all'interno di un raggio di 6 metri. Pestilenza è utilizzabile una volta al giorno.

LISTA DI INCANTESIMI DEL RINNEGATO

I rinnegati scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

Livello 0: individuazione del magico, individuazione del veleno, infliggi ferite minori, lampo, lettura del magico, suono fantasma, tocco di affaticamento.

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, 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, 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: creare non morti, guscio anti-vita, onde di affaticamento, proibizione, respingere legno, tocco contagioso*.

6° livello: antipatia, cerchio di morte, dissolvi magie superiore, dito della morte, ferire, nebbia acida, semi di fuoco.

7° livello: controllare non morti, controllare tempo atmosferico, miasma*, repulsione, respingere metallo o pietra, tempesta di fuoco, terremoto.

8° livello: cumulo strisciante, onde di esaurimento, orrido avvizzimento, vuoto mentale.

9° livello: antipatia, implosione, nube incendiaria, previsione, tempesta di vendetta.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

ESEMPIO DI RINNEGATO

Calista: Umana druida 5/ranger 1/rinnegata 2; GS 8; Umanoide Medio; DV 5d8+10 più 1d8+2 più 2d8+4 più 3; pf 58; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19, contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +7; Att +9 in mischia (2d4+4/x4, falce+1); Att comp +9 in mischia (2d4+4/x4, falce+1); AS fuoco maligno, deforestazione, nemico prescelto animali +2; QS sostentamento, empatia selvatica +0; AL NM; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +10; For 14, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 17, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Concentrazione +13, Conoscenze (natura) +15, Osservare +16, Sopravvivenza +14; Allerta, Arma Focalizzata (falce), Riflessi Fulminei, Robustezza, Seguire Tracce^B.

Fuoco maligno (Sop): Come azione standard, Calista può infliggere 5d6 danni da fuoco a tutte le creature entro 3 metri, Riflessi CD 15 dimezza.

Deforestazione (Mag): Una volta al giorno, come azione di round completo, Calista può uccidere tutti i vegetali viventi e non senzienti entro un raggio di 6 metri. I possessori di vegetali controllati possono resistere a questo effetto con un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

Nemico prescelto (Str): Calista ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli animali. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli animali.

Sostentamento (Str): Calista non ha bisogno di cibo né acqua per sopravvivere.

Incantesimi da rinnegato preparati (5/4/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico (2), individuazione del veleno, infliggi ferite minori (2); 1° - decomposizione, mani brucianti, raggio di indebolimento (2); 2° - sfera infuocata.

Proprietà: Corazza di piastre+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di deviazione+1, falce+1, mantello della resistenza+1, pozioni di sfocatura e cura ferite moderate, 21 mp, 2 mo.

SACERDOTE-GUERRIERO

I sacerdoti-guerriglieri sono chierici possenti e dotati di un grande senso pratico, che predicano la pace ma si preparano alla guerra. La loro volontà ferrea, la loro personalità magnetica e la devozione alla propria divinità ne fanno dei formidabili combattenti. I chierici possono diventare ottimi sacerdoti-guerriglieri; i membri delle altre classi devono acquisire almeno un livello come chierico prima di poter diventare sacerdoti-guerriglieri, a causa dei requisiti di dominio.

Molti PNG sacerdoti-guerriglieri trascorrono il loro tempo a prepararsi alla guerra. Le loro attività principali sono l'addestramento al combattimento, la preghiera, l'addestramento assieme all'esercito del governo locale e lo studio della storia o delle tattiche militari. I sacerdoti-guerriglieri tendono ad acquisire le caratteristiche più estroverse della divinità a cui si sono votati. In tempo di pace è facile imbattersi in un sacerdote-guerriglieri intento a esplorare il terreno, e si dice che alcuni

TABELLA 2-18: SACERDOTE-GUERRIERO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Dominio bonus, rincuorare, scacciare o intimidire non morti	—
2°	+2	+3	+0	+0	Infiammare +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+3	+3	+1	+1	<i>Cura ferite leggere di massa</i>	—
4°	+4	+4	+1	+1	Infiammare +4	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+5	+4	+1	+1	Aura di paura	—
6°	+6	+5	+2	+2	<i>Banchetto degli eroi</i> , infiammare +6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+7	+5	+2	+2	Velocità	—
8°	+8	+6	+2	+2	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+8	+6	+3	+3	<i>Guarigione di massa</i>	—
10°	+10	+7	+3	+3	Infiammare +8, nemico implacabile	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

abbiano cambiato identità per poter agire come spie all'interno di nazioni nemiche. Raramente vanno all'avventura, e quando lo fanno, normalmente è per ottenere qualche artefatto o arma meravigliosa in grado di incrementare la loro prodezza.

Adattamento: Questa classe di prestigio è stata pensata per rappresentare il chierico che guida truppe numerose in battaglia. Di conseguenza, i membri della classe probabilmente saranno parte di un'organizzazione militare. È probabile, anche se non strettamente necessario, che i seguaci siano anche membri della stessa religione del sacerdote-guerriero.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un sacerdote-guerriero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Diplomazia 8 gradi, Percepire Intenzioni 5 gradi.

Talenti: Incantare in Combattimento.

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno un incantesimo divino dalle liste degli incantesimi di uno dei seguenti domini: Distruzione, Forza, Guerra o Protezione.

Un personaggio che può lanciare almeno un incantesimo da uno di questi domini soddisfa il requisito.

Speciale: Capacità di scacciare o intimidire non morti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del sacerdote-guerriero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag) e Sapienza Magica (Int). 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 sacerdote-guerriero.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sacerdoti-guerrieri sono competenti in tutte le armi sem-



Durgan Stonespike,
un sacerdote-guerriero

plici e da guerra, e in tutte le armature e negli scudi (compresi gli scudi torre).

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un sacerdote-guerriero continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini. Quando un sacerdote-guerriero acquisisce un nuovo livello pari, il personaggio guadagna nuovi incantesimi divini al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, usi più frequenti di *rimuovi malattia* ecc.).

Ad esempio, un chierico di 8° livello/sacerdote-guerriero di 2° livello ottiene gli incantesimi divini al giorno come se fosse un chierico di 9° livello. Quando acquisisce un nuovo livello come sacerdote-guerriero, diventando così un chierico di 8° livello/sacerdote-guerriero di 3° livello, il suo numero di incantesimi divini al giorno non cambia; ma quando acquisisce un ulteriore livello di sacerdote-guerriero, passando al 4°, ottiene gli incantesimi divini al giorno come se fosse passato al 10° livello di chierico.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un sacerdote-guerriero, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello pari di sacerdote-guerriero al fine di determinare gli incantesimi divini al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Dominio bonus: Al 1° livello, un sacerdote-guerriero ottiene il dominio della Gloria (se scaccia non morti) o della Dominazione (se intimorisce non morti).

Rincuorare: (Str) Se un sacerdote-guerriero non è sotto l'influenza di un effetto di paura, può usare questa capacità come azione standard. I suoi alleati nel raggio di 18 metri che stanno subendo l'influenza di un effetto di paura e che sono in grado di sentire il sacerdote-guerriero ottengono immediatamente un secondo tiro salvezza contro l'effetto di paura, con un bonus morale di +1 per ogni livello da sacerdote-guerriero.

Scacciare o intimorire non morti (Sop): I livelli da sacerdote-guerriero si sommano ai livelli da chierico o da paladino del personaggio quando scaccia o intimorisce non morti.

Infiammare (Str): Come azione di round competo, il sacerdote-guerriero può infiammare la passione dei suoi alleati. Tutti quelli che sentono il sacerdote-guerriero ottengono un bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di charme o di paura. Il bonus inizia a +2 per un sacerdote-guerriero di 2° livello e aumenta di +2 ad ogni livello pari successivo (+4 al 4° livello, +6 al 6° livello ecc.). Questo effetto dura per 5 minuti dopo che il discorso è terminato, più 1 minuto per livello di sacerdote-guerriero. Anche il sacerdote-guerriero stesso usufruisce del bonus.

Cura ferite leggere di massa (Mag): A partire dal 3° livello, un sacerdote-guerriero può usare *cura ferite leggere di massa* una volta al giorno come capacità magica. Considerare il livello dell'incantatore del sacerdote-guerriero per questo effetto come pari al suo più alto livello dell'incantatore divino.

Aura di paura (Sop): Una volta al giorno a partire dal 5° livello, un sacerdote-guerriero può emanare un'aura di paura che si estende per un raggio di 6 metri e ha una durata di

1 round per livello. Gli avversari devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe del sacerdote-guerriero + modificatore di Carisma del sacerdote-guerriero) oppure subire gli effetti di un incantesimo *paura*.

Banchetto degli eroi (Mag): Una volta al giorno, un sacerdote-guerriero di 6° livello o superiore può usare *banchetto degli eroi* come capacità magica.

Velocità (Mag): Al 7° livello, un sacerdote-guerriero ottiene la capacità di usare *velocità* tre volte al giorno come capacità magica.

Guarigione di massa (Mag): Una volta al giorno, un sacerdote-guerriero di 9° livello o superiore può usare *guarigione di massa* come capacità magica. Considerare il livello dell'incantatore del sacerdote-guerriero per questo effetto come pari al suo più alto livello dell'incantatore divino.

Nemico implacabile (Sop): Al 10° livello, un sacerdote-guerriero è in grado di incanalare energia positiva (o negativa) per permettere agli alleati di combattere anche dopo aver subito ferite mortali. Attivare questa capacità richiede solo un'azione di movimento, ma il sacerdote-guerriero deve concentrarsi per mantenerla ogni round successivo.

Quando è attiva, il sacerdote-guerriero emana un'aura con un raggio di 30 metri. Gli alleati entro il raggio di azione possono ignorare gli effetti dell'essere ridotti a 0 o meno pf. Tuttavia, qualsiasi creatura ridotta a -20 pf muore immediatamente. Quando l'effetto termina, oppure se una creatura si sposta a più di 30 metri dal sacerdote-guerriero, i normali effetti dei danni si applicano immediatamente.

Se il sacerdote-guerriero di norma scaccia i non morti, questa capacità ha effetto sugli alleati viventi. Se il sacerdote-guerriero di norma intimorisce i non morti, questa capacità ha effetto sugli alleati non morti.

ESEMPIO DI SACERDOTE-GUERRIERO

Durgen Stonespike: Nano chierico 7/sacerdote-guerriero 4; GS 11; umanoide Medio; DV 7d8+21 più 4d10+12; pf 82; Iniz +0; Vel 6 m; CA 25, contatto 11, colto alla sprovvista 25; Att base +10; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+3/x3, *martello da guerra*+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+3/x3, *martello da guerra*+1); AS incantesimi, scacciare non morti 2 volte al giorno (-1, 2d6+10, 11°); QS infiammare, *cura ferite leggere di massa*, *rincuorare*; AL LB; TS Temp +13, Rifl +4, Vol +11; For 14, Des 10, Cos 16, Int 12, Sag 18, Car 8.

Abilità e talenti: Concentrazione +16, Diplomazia +13, Percipire Intenzioni +13; Arma Focalizzata (*martello da guerra*), Armi Gloriose*, Incantare in Combattimento, Incantatore Provetto*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Rincuorare: (Str) Purché Durgen non sia sotto l'influenza di un effetto di paura, può usare questa capacità come azione standard. I suoi alleati nel raggio di 18 metri che stanno subendo l'influenza di un effetto di paura e che sono in grado di sentire Durgen ottengono un secondo tiro salvezza contro l'effetto di paura, con un bonus morale di +4.

Infiammare (Str): Come azione di round competo, Durgen può infiammare la passione dei suoi alleati. Tutti quelli che lo sentono ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme o di paura. Questo effetto dura per 5 minuti dopo che il discorso è terminato, più 4 minuti. Anche Durgen usufruisce del bonus.

Cura ferite leggere di massa (Mag): Una volta al giorno, Durgen può usare *cura ferite leggere di massa* come capacità magica. 11° livello dell'incantatore.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo; 11° livello dell'incantatore): 0 - guida, individuazione del magico (2), lettura del magico (2), luce; 1° - benedizione, favore divino (2), individuazione del male, protezione dal male^D, scudo della fede; 2° - benedire un'arma^D, blocca persone, forza del toro, resistenza dell'orso, ristorare inferiore, silenzio; 3° - dissolvi magie, luce incandescente^D, muro di vento, veste magica; 4° - arma magica superiore, camminare nell'aria, potere divino, punizione sacra^D; 5° - arma sacra^D giusto potere.

^D Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Gloria (prove di scacciare a bonus +2; +1d6 danni da scacciare), Protezione (interdizione protettiva garantisce bonus di resistenza +7 al tiro salvezza successivo, 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, martello da guerra+1, talismano della saggezza+2, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1, 250 mo.

SACERDOTE-UR

I sacerdoti-ur disprezzano gli dei. Tuttavia, un piccolo numero di essi ha imparato ad attingere al potere divino e a usarlo per le proprie necessità senza pregare né adorare una divinità. Invece, ogni giorno cadono in trance e rubano mentalmente il potere che gli dei normalmente veicolano verso i chierici devoti. I sacerdoti-ur sono astuti e furbi, e non rubano mai troppo potere da una qualsiasi divinità, ma invece si insinuano in modo metafisico, sottraggono il potere di cui hanno bisogno per i loro incantesimi e poi scivolano di nuovo fuori. Imparano ad avere una buona capacità di recupero nei confronti del potere divino ed essere creativi con le energie che sottraggono. Il più grande sacerdote-ur comanda i livelli di potere del più potente chierico, sebbene non abbia la varietà di opzioni di lancio degli incantesimi del chierico.

I membri di qualsiasi classe possono diventare sacerdoti-ur, perfino (anzi, in particolar modo) gli ex-chierici.

I sacerdoti-ur molto spesso lavorano da soli, anche se a volte trovano utile associarsi a membri di altre classi. Non si radunano in nessun luogo che assomigli a un tempio, poiché temono che troppi di loro nello stesso posto possano attrarre l'attenzione indesiderata di qualche divinità. Ed è ovvio che raramente si radunano con chierici o altri incantatori divini, che loro considerano dei leccapiedi e dai quali vengono considerati a loro volta degli abomini.

Adattamento: Questa classe di prestigio è pensata per descrivere personaggi che rubano il potere divino alle divinità e per utilizzarlo per loro stessi. Tuttavia, è anche una buona scelta per gli ex-chierici di divinità che in qualche modo hanno perso il legame con il loro dio (poiché la divinità è morta, scomparsa o dissoltasi dall'esistenza poiché aveva troppo pochi seguaci). Le società segrete di sacerdoti-ur potrebbero esistere con lo scopo preciso di innalzare (o riportare) qualcuno o qualcosa allo status di divinità.

Dado Vita d8.

REQUISITI

Per diventare un sacerdote-ur, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Tempra +3, Volontà +3.

Abilità: Conoscenze (arcano) 5 gradi, Conoscenze (piani) 5 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi, Raggiare 6 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (male), Volontà di Ferro.

Speciale: Il personaggio non deve possedere nessuna capacità di lanciare incantesimi divini. Se una tale capacità di lanciare incantesimi era posseduta in precedenza (come per un ex-chierico), quella capacità viene abbandonata per sempre.

Il personaggio deve essere addestrato da un altro sacerdote-ur.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un sacerdote-ur (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Professione (Sag), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 sacerdote-ur.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sacerdoti-ur sono competenti in tutte le armi semplici, ma non ottengono alcuna competenza nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un sacerdote-ur ha la capacità di lanciare un certo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, un sacerdote-ur deve avere un punteggio di Saggezza almeno di 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un sacerdote-ur con una Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus di un sacerdote-ur sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza. Quando la Tabella 2-19 indica che il sacerdote-ur ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello, come 0 incantesimi di 2° livello al 2° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimo.

La lista di incantesimi del sacerdote-ur è identica alla lista di incantesimi del chierico. Un sacerdote-ur ha accesso a qualsiasi incantesimo della lista e prepara quegli incantesimi come un chierico, con la differenza che non prega per ottenere gli incantesimi, ma semplicemente se li prende. Un sacerdote-ur lancia incantesimi come un chierico, con l'eccezione che a differenza del chierico, non ha la capacità di lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*, né ha incantesimi di dominio o poteri concessi associati al dominio. Non ha alcuna restrizione agli incantesimi con allineamento. Per determinare il livello dell'incantatore di un sacerdote-ur, sommare i livelli da sacerdote-ur del personaggio a metà dei suoi livelli in altre classi di incantatore. (Qualsiasi livello ottenuto nella classe di chierico da un ex-chierico non conta.)

Intimorire non morti: Come un chierico malvagio, un sacerdote-ur di 2° livello o superiore può intimorire non morti. Usa il suo livello da sacerdote-ur come livello da chierico per determinare il successo e i danni (vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*).

Resistenza agli incantesimi divini (Sop): Al 4° livello, un sacerdote-ur ottiene resistenza agli incantesimi 15, ma solo contro gli incantesimi divini e le capacità magiche degli esterni. All'8° livello, la resistenza agli incantesimi del sacerdote-ur aumenta a 20.

Fondere energia magica (Str): Siccome rubano qualsiasi potere possibile, i sacerdoti-ur imparano a manipolare la loro energia in modi che confondono gli altri incantatori. Un sacerdote-ur di 6° livello o superiore può sacrificare temporaneamente due (o più) slot incantesimo di livello inferiore e usare quegli slot per preparare un incantesimo di livello superiore. L'incantesimo di livello superiore deve essere di un livello che il sacerdote-ur possa lanciare. Ogni giorno può essere fatto solo uno scambio di questo tipo. I livelli degli slot di livello inferiore sono sommati, poi ridotti a tre quarti (arrotondati per difetto) per determinare il livello dello slot incantesimo extra di livello superiore. Ad esempio, un sacerdote-ur che sacrifica un incantesimo di 3° livello e un incantesimo di 5° livello può usare quello slot incantesimo per preparare un addizionale incantesimo di 6° livello ($3 + 5 = 8$, e $8 \times 3/4 = 6$).

Rubare capacità magica (Sop): I sacerdoti-ur più potenti possono usare le stesse tecniche con cui travasano i poteri magici degli dei per rubare le capacità magiche di un'altra creatura. Una volta al giorno, quando una creatura con capacità magiche si trova entro 15 metri da un sacerdote-ur di 10° livello, il sacerdote-ur può scegliere una delle capacità magiche della creatura da rubare. Il sacerdote-ur può usare la capacità magica tanto spesso quanto la creatura, oppure tre volte al giorno, quale dei due sia minore. Il sacerdote-ur usa la capacità allo stesso modo della creatura per quanto riguarda il livello dell'incantatore e le CD dei tiri

salvezza. Questa capacità dura solo 24 ore. La creatura con la capacità magica non perde la capacità quando il sacerdote-ur gliela ruba. Se un sacerdote-ur cerca di rubare una capacità magica che la creatura non possiede, oppure cerca di rubare una capacità che è soprannaturale invece che magica, il tentativo fallisce automaticamente.

Per esempio, se un sacerdote-ur è vicino a una salamandra nobile, può rubare *palla di fuoco* e usarla tre volte per quel giorno oppure rubare *dissolvi magie* e usarla una volta per quel giorno. Se si trova vicino a un diavolo della fossa, potrebbe rubare *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti) e usarlo tre volte per quel giorno, poiché il diavolo della fossa può usarlo a volontà. Potrebbe anche rubare la capacità *desiderio* del diavolo della fossa, ma siccome il diavolo della fossa può usarlo solo una volta all'anno, il sacerdote-ur sarebbe similmente limitato. Non potrebbe più rubare quel potere a nessun'altra creatura per un anno.



Malsaern l'Illuminato,
un sacerdote-ur

ESEMPIO DI SACERDOTE-UR

Malsaern

l'Illuminato: Umano chierico 4/ladro 1/sacerdote-ur 4; GS 9; umanoide Medio; DV 4d8+4 più 1d6+1 più 4d8+1; pf 48; Iniz +0; Vel 6 m; CA 24, contatto 11, colto alla sprovvista 24; Att base +6; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d8+3, *morning star*+1); Att comp +9/+4 in mischia (1d8+3, *morning star*+1); AS intimorire non morti 2 volte al giorno (+1, 2d6+7, 8°), attacco furtivo +1d6, incantesimi; QS resistenza agli incantesimi divini 20, scoprire trappole; AL LM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +14; For 12, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 19, Car 8.

Abilità e talenti: Conoscenze (arcani) +8, Conoscenze (piani) +8, Conoscenze (reli-

Illustrazione di T. Baxa

TABELLA 2-19: SACERDOTE-UR

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno														
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°					
1°	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Intimorire non morti	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+1	+1	+4	Resistenza agli incantesimi divini 15	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+2	+2	+5	Fondere energia magica	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
8°	+6	+2	+2	+6	Resistenza agli incantesimi divini 20	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
9°	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—	—	—
10°	+7	+3	+3	+7	Rubare capacità magica	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—	—

gioni) +9, Raggiare +5, Sapienza Magica +9; Arma Focalizzata (morning star), Incantesimi Focalizzati (male), Incantesimi Inarrestabili Superiore, Incantesimi Inarrestabili, Potere Magico Divino*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Attacco furtivo (Str): 1d6 danni extra contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che Malsuern sta attaccando ai fianchi. Le creature senza anatomie distinguibili o che sono immuni ai colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Scoprire trappole (Str): Malsuern può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando l'impresa ha una CD maggiore di 20.

Incantesimi da sacerdote-ur preparati (6/4/3/2/1; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico (3), luce (2), lettura del magico; 1° - benedizione, cura ferite leggere, favore divino, scudo della fede; 2° - cura ferite moderate, onda di afflizione^M, resistenza dell'orso; 3° - agonia^M, dissolvi magie; 4° - potere divino.

^M Incantesimo del male (tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, armatura completa+2, scudo leggero di metallo+2, anello di protezione+1, morning star+1, talismano della saggezza+2, 500 mo.

SACRO LIBERATORE

Il sacro liberatore è un combattente sacro, un cugino distante del paladino, che è dedito alla sconfitta della tirannia ovunque questa si manifesti. Questi campioni della libertà e dell'uguaglianza hanno una volontà ferrea, una mente indipendente e un'incrollabile virtù. Rivolgono tutti i loro sforzi contro le società legali malvagie (dittature o plutocrazie), gli sfruttatori e i mercanti di schiavi, i governi potenti e corrotti, pur sapendo che una tirannia può manifestarsi anche in uno stato di anarchia (dove individui forti potrebbero imporre la propria volontà alla gente più debole).

La classe di prestigio del sacro liberatore, se si eccettuano i monaci, attrae membri di tutte le classi. I guerrieri e i ranger caotici buoni sono sacri liberatori naturali, e possono in questo modo aumentare le proprie capacità di combattimento già significative per mezzo dei poteri sacri della classe di prestigio. Anche molti chierici scelgono la via del sacro liberatore, in modo particolare i chierici caotici di Pelor e alcuni chierici di Kord. Anche molti ladri adottano la classe del sacro liberatore, mettendo la propria spada e la propria furtività al servizio della libertà.

TABELLA 2-20: SACRO LIBERATORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di bene, <i>individuazione del male</i> , punire il male 1 volta al giorno	0	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+0	Rimuovere affaticamento	1	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di risoluzione	1	0	—	—
4°	+4	+4	+1	+1	Grazia divina, <i>spezzare incantamento</i> 1 volta alla settimana	1	1	—	—
5°	+5	+4	+1	+1	Punire il male 2 volte al giorno	1	1	0	—
6°	+6	+5	+2	+2	<i>Compagno celestiale</i>	1	1	1	—
7°	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	<i>Spezzare incantamento</i> 2 volte alla settimana	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	—	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno	2	2	2	1

I PNG sacri liberatori sono in genere dei solitari, anche se potrebbero decidere di unirsi per formare una forza ribelle all'interno di una nazione tirannica. Spesso dispongono di potenti alleati celestiali, dagli animali celestiali ai ghaele eladrin, che li aiutano nella loro causa, ma tendono comunque a organizzarsi in una rete di individui indipendenti invece che in un'associazione strutturata o rigida. Allo stesso modo in cui i sacri liberatori raramente accettano ordini da qualcuno, odiano darli agli altri, e preferiscono formare alleanze e stringere amicizie invece di manipolare sgherri o servitori.

Adattamento: In una campagna, i sacri liberatori potrebbero vagare per i piani in cerca di schiavisti da distruggere, oppure potrebbero esseri i sostenitori di una ribellione contro un governo particolarmente severo. I sacri liberatori possono agire soprattutto come guerriglieri, addestrando ed esortando la popolazione locale a resistere contro il governo tirannico.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un sacro liberatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Diplomazia 5 gradi, Percepire Intenzioni 5 gradi.

Talento: Volontà di Ferro.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del sacro liberatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4 del *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 sacro liberatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sacri liberatori sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un sacro liberatore ha la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il sacro liberatore deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo.

quindi un sacro liberatore con un punteggio di Saggezza di 10 o inferiore non è in grado di lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dei sacri liberatori si basano sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza del sacro liberatore. Quando il sacro liberatore ottiene 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi del 1° livello al 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus. (Un sacro liberatore senza un incantesimo bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare un incantesimo di quel livello.)

Il sacro liberatore usa la lista di incantesimi del paladino, con alcuni cambiamenti. La lista di incantesimi di un sacro liberatore non include nessun incantesimo con il descrittore della legge. I seguenti incantesimi sono aggiunti alla lista di incantesimi del sacro liberatore: 1° - *protezione dalla legge*; 2° - *eroismo*; 3° - *cerchio magico contro la legge*; 4° - *dissolvi la legge, libertà di movimento*. Un sacro liberatore prepara e lancia incantesimi esattamente come un chierico (anche se il sacro liberatore non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un sacro liberatore (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari al suo livello di classe più il suo livello da chierico, se ne ha uno.

Individuazione del male (Mag): Il sacro liberatore può usare *individuazione del male* come capacità magica a volontà.



Sballas il Coccinto, un sacro liberatore

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un sacro liberatore può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma il suo modificatore di Carisma (se positivo) al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di classe. Ad esempio, un sacro liberatore di 9° livello armato con una spada lunga infliggerebbe 1d8+9 danni, più qualunque bonus aggiuntivo dovuto a un alto punteggio di Forza o a effetti magici che normalmente si applicano. Se il sacro liberatore punisce accidentalmente un creatura non malvagia, la punizione non ha effetto, ma è comunque consumata per quel giorno.

Al 5° livello, il sacro liberatore può punire il male due volte al giorno e al 10° livello tre volte al giorno.

Rimuovere affaticamento (Sop): Un sacro liberatore di 2° livello o superiore può eliminare la fatica in qualsiasi creatura che tocchi. Utilizzare questa capacità è un'azione standard; il sacro liberatore può usarla un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Aura di risoluzione (Str): A partire dal 3° livello, il sacro liberatore ottiene l'immunità a tutti gli effetti di charme e compulsione. La sua mente è inviolabile, e nessun'altra creatura è in grado di controllare i suoi pensieri o le sue azioni. Ogni alleato entro 3 metri da lui ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di charme o compulsione. Questa capacità funziona

Illustrazione di F. Pohnwinkel

COMPAGNO CELESTIALE

Il compagno celestiale del sacro liberatore è superiore rispetto a un normale animale del suo tipo. Ha l'archetipo celestiale, come descritto nel *Manuale dei Mostri*. In più ottiene DV e capacità speciali in base al livello del personaggio del sacro liberatore (vedi tabella).

Livello del personaggio	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. Des	Int	Speciale
12° o meno	+2	+1	+1	6	Legame empatico, eludere migliorato, velocità migliorata +3 m, condividere tiri salvezza, condividere incantesimi
13°-15°	+4	+3	+2	7	Parlare con il sacro liberatore
16°-18°	+6	+5	+3	8	Legame di sangue, velocità migliorata +6 m
19°-20°	+8	+7	+4	9	Resistenza agli incantesimi

Vedi il riquadro laterale "La cavalcatura del paladino" nel *Manuale del Giocatore* per le definizioni dei termini in questa tabella, tranne che per quelli elencati sotto.

Mod. Des: Sommare questo valore al punteggio di Destrezza del compagno.

Velocità migliorata (Str): La velocità della cavalcatura aumenta di 3 metri se il livello del personaggio del sacro liberatore è il 15° o inferiore. Se il livello del personaggio del sacro liberatore è il 16° o superiore, la velocità della cavalcatura aumenta di un totale di +6 metri.

Legame di sangue (Str): Il compagno ottiene un bonus di +2 a tutti gli attacchi, le prove e i tiri salvezza se vede che il sacro liberatore è minacciato o subisce dei danni.

Resistenza agli incantesimi (Str): La resistenza agli incantesimi di un compagno animale è pari al livello di classe del sacro liberatore +10.

mentre il sacro liberatore è cosciente, ma non se è privo di sensi o morto.

Grazia divina (Sop): Un sacro liberatore di 4° livello o superiore applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i tiri salvezza.

Spezzare incantamento (Mag): A partire dal 4° livello, un sacro liberatore può usare *spezzare incantamento* una volta alla settimana. Può usare questa capacità due volte alla settimana all'8° livello.

Compagno celestiale (Mag): Una volta raggiunto il 6° livello, un sacro liberatore guadagna i servigi di un compagno celestiale (gatto, aquila, falco, cavallo da guerra, gufo, pony, cane da galoppo o lupo) che lo serve nella sua battaglia contro la tirannia (vedi riquadro). La creatura ha l'archetipo "celestiale" (vedi pagina 41 del *Manuale dei Mostri*). Questa creatura può agire volontariamente come guardiano (nel caso di un falco), come aiutante (un gatto) o cavalcatura (un cavallo).

Una volta al giorno, come azione di round completo, un sacro liberatore può richiamare magicamente il suo compagno dai reami celestiali in cui risiede. Il compagno compare immediatamente adiacente al sacro liberatore e rimane per 2 ore per ogni livello da sacro liberatore; può essere congedato in qualsiasi momento come azione gratuita. Il compagno è la stessa creatura ogni volta che viene evocato, sebbene il sacro liberatore possa liberare un compagno particolare dal servizio (se è diventato troppo vecchio per unirsi alla battaglia, ad esempio). Ogni volta che il compagno è richiamato, compare in piena salute, indipendentemente da qualsiasi danno che possa aver subito in precedenza. Il compagno, inoltre, appare indossando o trasportando qualunque attrezzatura avesse l'ultima volta che è stato congedato (compresa bardatura, sella e simili per le cavalcature). Richiamare il compagno è un effetto di evocazione (richiamo).

Se il compagno del sacro liberatore dovesse morire, scompare immediatamente, lasciando sul posto qualsiasi oggetto di equipaggiamento che stava portando. Il sacro liberatore non può richiamare un altro compagno per trenta giorni oppure fino a che non acquisisce un livello da liberatore, quale delle due cose si verifica prima, anche se il compagno è in qualche modo ritornato dalla morte. Durante questo periodo di trenta giorni, il sacro liberatore subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni delle armi.

Considerare il compagno come una cavalcatura speciale ai fini degli incantesimi che influenzano specificatamente la cavalcatura speciale di un paladino (come ad esempio *guarire cavalcatura*).

Codice di condotta: I sacri liberatori devono essere di allineamento caotico buono e perdono tutte le capacità di classe speciali se commettono volontariamente un atto malvagio. In linea con il loro allineamento, i sacri liberatori non hanno altri codici di condotta formali se non questo.

EX-PALADINI LIBERATORI

Non è raro che i paladini finiscano per allontanarsi dalla retta via della legge nella loro inarrestabile ricerca del bene e diventino dei sacri liberatori. Nella maggior parte dei casi, gli ex-paladini che scelgono la classe del sacro liberatore non riguadagnano nessuna delle capacità da paladino che hanno perduto. Tuttavia, i livelli da paladino del personaggio si sommano ai livelli da sacro liberatore al fine di determinare il livello dell'incantatore per gli incantesimi da sacro liberatore e di determinare il potere della sua capacità di punire il male.

ESEMPIO DI SACRO LIBERATORE

Shallas il Cocciuto: Mezzelfo guerriero 7/sacro liberatore 6; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 7d10+7 più 6d10+6; pf 84; Iniz +0; Vel 9 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +13; Lotta +17; Att +20 in mischia (1d8+10/17-20, *spada lunga*+2); Att comp +20/+15/+20 in mischia (1d8+10/17-20, *spada lunga*+2); AS punire il male 2 volte al giorno; QS aura di bene, individuazione del male, rimuovere affaticamento 5 volte al giorno, aura di risoluzione, grazia divina, spezzare incantamento 1 volta alla settimana, compagno celestiale; AL CB; TS Temp +16, Rifl +9, Vol +11; For 18, Des 10, Cos 12, Int 13, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Diplomazia +13, Intimidire +8, Percepire Intenzioni +12, Saltare +12; Arma Focalizzata (*spada lunga*)^B, Arma Specializzata (*spada lunga*)^B, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (*spada lunga*)^B, Disarmare Migliorato^B, Estrazione Rapida, Incalzare, Maestria in Combattimento, Volontà di Ferro.

Punire il male (Sop): Shallas può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 6 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Shallas (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 6° livello.

Rimuovere affaticamento (Sop): Il contatto elimina la fatica come azione standard.

Aura di risoluzione (Str): Shallas è immune agli effetti di charme e compulsione. Gli alleati entro 3 metri ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di charme o compulsione.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Shallas ottiene un bonus ai tiri salvezza pari al suo bonus di Carisma (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Spezzare incantamento (Mag): Come l'incantesimo omonimo 1 volta alla settimana.

Compagno celestiale (Mag): Shallas ha un'aquila celestiale come compagno. Funziona come un'aquila con l'archetipo "celestiale", 4 Dadi Vita extra, armatura naturale +3, Destrezza +2, Int 7, eludere migliorato e velocità +3 m. Shallas ha un legame empatico con l'aquila e può condividere incantesimi e tiri salvezza con essa. Può richiamarla dai reami celestiali una volta al giorno, per un lasso di tempo fino a 12 ore. L'aquila può parlare con Shallas.

Incantesimi preparati (2/1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1° - *benedire un'arma, favore divino*; 2° - *eroismo*.

Proprietà: *Cotta di maglia in mithral*+2, *mantello della protezione*+3, *spada lunga*+2, *guanti del potere orchesco*+2, *bracciali della salute*+2.

SERVITORE IRIDESCENTE

Nelle profondità delle giungle si trovano ziggurat nascosti magicamente in cui i serpenti alati conosciuti come couatl insegnano i loro segreti agli incantatori arcani desiderosi di guadagnarsi una certa misura di potere divino. Coloro che hanno appreso ciò che i templi di couatl hanno da offrire sono conosciuti come servitori iridescenti, poiché acconsentono a portare avanti i progetti dei couatl di virtù e speranza

senza preoccuparsi di quanto lontano debbano spingersi dalla giungla in cambio delle conoscenze che hanno ricevuto.

Molti servitori iridescenti sono stregoni e maghi, con l'occasionale bardo che ha il coraggio di avventurarsi nella giungla. Sono più gli stregoni che non i maghi che intraprendono la carriera del servitore iridescente, siccome l'accesso ai domini del chierico è uno scopo irresistibile quando gli incantesimi conosciuti sono altrimenti così limitati.

I servitori iridescenti trascorrono molto del loro tempo viaggiando in missioni volte a raddrizzare i torti. I couatl hanno una potente rete di informazioni, quindi quando appaiono per dirigere un servitore iridescente, spesso hanno informazioni che le forze del male pensavano tenessero segrete. Tuttavia i servitori iridescenti non passano ogni momento sempre agli ordini dei loro padroni serpentinati; i couatl riconoscono che i loro servitori hanno programmi per conto loro.

Un servitore iridescente ha solo bisogno di non dimenticare che in qualsiasi momento un couatl potrebbe apparire improvvisamente nella sua vita, descrivendo un male terribile che deve essere contrastato.

I PNG servitori iridescenti viaggiano in tutto il mondo (senza contare la maggior parte dei Piani Esterni) combattendo i malvagi e ispirando speranza e compassione ovunque vadano. A meno che non viaggino in incognito, i servitori iridescenti si identificano con un prominente piumaggio sul loro copricapo. I servitori iridescenti che hanno portato a ter-

mine parecchie missioni per i loro benefattori couatl ricevono una *cappa piumata dei couatl* come marchio di distinzione.

Adattamento: L'aspetto del couatl di questa classe di prestigio è imprescindibile dal resto di essa, ma si potrebbero sviluppare classi di prestigio simili con altri esterni buoni come lammasu, eladrin o arconti. È anche abbastanza facile invertire l'allineamento della classe ed escogitare una simile classe di "servitore tigrato" collegata ai rakshasa, ad esempio. I templi nella giungla dei couatl sono stracolmi di possibilità per creare una propria organizzazione: qualsiasi cosa da monaci taciturni a incantatori bizzarri ad amichevoli tribù barbariche potrebbero vivere nei templi o nelle vicinanze.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un servitore iridescente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio e non caotico.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi.

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

Speciale: Deve trovare i templi nascosti nella giungla dei couatl.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore iridescente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

*Anya Za Nan,
servitrice iridescente*



Illustrazione di R. Spencer

TABELLA 2-21: SERVITORE IRIDESCENTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Dominio extra (Bene), individuazione del male	—
2°	+1	+0	+0	+3	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano
3°	+1	+1	+1	+3	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano
4°	+2	+1	+1	+4	Crescita delle ali, dominio extra (Aria)	—
5°	+2	+1	+1	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano
6°	+3	+2	+2	+5	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano
7°	+3	+2	+2	+5	Dominio extra (Legge), individuazione del caos	—
8°	+4	+2	+2	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano
9°	+4	+3	+3	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano
10°	+5	+3	+3	+7	Accesso a incantesimi del chierico, individuazione dei pensieri	—

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del servitore iridescente.

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori iridescenti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando acquisisce un nuovo livello da servitore iridescente (a eccezione del 1°, 4°, 7° e 10° livello), il personaggio guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi arcani di 3° livello prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, capacità di forma selvatica ecc.). Questo significa in pratica che somma il livello da servitore iridescente al livello di qualunque altra classe di incantatore che ha il personaggio, poi determina gli incantesimi al giorno in conseguenza.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi arcani di 3° livello prima di diventare un servitore iridescente, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di servitore iridescente al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Dominio extra: Un servitore iridescente ottiene il potere concesso e l'accesso agli incantesimi del dominio del Bene al 1° livello, del dominio dell'Aria al 4° livello e del dominio della Legge al 7° livello. Il servitore iridescente generalmente usa una piuma multicolore di un couatl come focus divino. Per una spiegazione su come i non chierici ricevono incantesimi di dominio, vedi la sezione "Domini extra" all'inizio di questo capitolo.

Individuazione del male (Mag): A volontà, un servitore iridescente può usare *individuazione del male*, come per l'incantesimo.

Crescita delle ali (Sop): A partire dal 4° livello, un servitore iridescente può farsi crescere ali piumate e multicolore come quelle di un couatl. Le ali, che permettono di volare a una velocità di 18 metri con manovrabilità buona, hanno una durata giornaliera di 1 minuto per ogni livello da servitore iridescente, suddivisibile però come desidera il servitore iridescente. Impiega un'azione standard per far crescere o eliminare le ali piumate. Abiti o armature restrittive di qualsiasi tipo impediscono che crescano le ali e un servitore iridescente non può far crescere le ali mentre sta lottando.

Individuazione del caos (Mag): A volontà, un servitore iridescente di 7° livello o superiore può usare *individuazione del caos*, come per l'incantesimo.

Accesso a incantesimi del chierico: Un servitore iridescente di 10° livello può imparare e lanciare incantesimi dalla lista del chierico, anche se non compaiono nelle liste di nessuna classe di incantatore posseduta. Tali incantesimi sono lanciati come incantesimi divini se non compaiono nelle liste degli incantesimi da mago/stregone o bardo. Questo privilegio di classe garantisce l'accesso agli incantesimi, ma nessun incantesimo extra al giorno. Il servitore iridescente di 10° livello può similmente leggere pergamene con incantesimi da chierico e usare bacchette e bastoni che contengono incantesimi da chierico.

Individuazione dei pensieri (Mag): A volontà, un servitore iridescente di 10° livello può usare *individuazione dei pensieri*, come per l'incantesimo. La CD del tiro salvezza si basa sul Carisma.

ESEMPIO DI SERVITORE IRIDESCENTE

Anya Za Nan: Umana stregona 6/servitrice iridescente 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d4+12 più 4d4+8; pf 46; Iniz +6; Vel 9 m; CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +5; Lotta +4; Att +5 in mischia (1d6, *bastone ferrato+1/+0*) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +5 in mischia (1d6, *bastone ferrato+1/+0*) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi; QS *individuazione del male*, benefici del famiglia (allerta, legame empatico, condividere incantesimi), crescita delle ali; AL NB; TS Temp +7; Rifl +5, Vol +10; For 8, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +3*, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +6, Diplomazia +9, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +6*, Percepire Intenzioni +3, Sapienza Magica +8; Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Potenziali, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente.

Individuazione del male (Mag): A volontà, Anya può usare *individuazione del male*, come per l'incantesimo.

Famiglio: Il famiglia di Anya è un gatto di nome Shasara. Il famiglia usa il migliore tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e di Anya. Le capacità e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Shasara, famiglia gatto: GS -; animale Minuscolo; DV 6; pf 23; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta -7; Att +9 in mischia (1d2-4, artiglio); Att comp +9 in mischia (1d2-4, 2 artigli); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone; AL NB; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +9; For 3, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti:* Ascoltare +3, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +16*, Osservare +6, Saltare +10, Scalare +6; Arma Accurata^B, Furtivo.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Shasara può trasmettere incantesimi a contatto per Anya (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Quando soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, Shasara non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito.

Parlare con il padrone (Str): Shasara può comunicare verbalmente con Anya. Le altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Abilità: I gatti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scalare e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. I gatti hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usano il loro modificatore di Destrezza invece del loro modificatore di Forza per le prove di Saltare e Scalare. *In aree con erba alta o fitto sottobosco, il bonus a Nascondersi aumenta a +8.

Benefici del famiglia: Anya ottiene speciali benefici dall'aver un famiglia. Questa creatura garantisce ad Anya un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente (compreso nelle statistiche sopraindicate).

Allerta (Str): *Shasara conferisce alla sua padrona Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Anya può comunicare telepaticamente con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 km. La padrona ha la stessa connessione a un oggetto o a un luogo del famiglia.

Condividere incantesimi (Sop): Anya può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé abbia effetto sul famiglia se quest'ultimo è entro 1,5 metri al momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglia.

Crescita delle ali (Sop): Anya può farsi crescere ali piumate e multicolore come quelle di un couatl. Le ali, che permettono di volare a una velocità di 18 metri con manovrabilità buona, hanno una durata giornaliera di 1 minuto per ogni livello da servitore iridescente, suddivisibile però come desidera il servitore iridescente. Impiega un'azione standard per far crescere o eliminare le ali piumate. Abiti o armature restrittive di qualsiasi tipo impediscono che crescano le ali e Anya non può far crescere le ali mentre sta lottando.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, 8° livello dell'incantatore): 0 - *fioito acido, frastornare†, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, resistenza*; 1° - *charme su persone†, dardo incantato, identificare, immagine silenziosa, scudo*; 2° - *invisibilità, raggio rovente, risata incontenibile di Tasha†*; 3° - *fulmine, suggestione†*; 4° - *metamorfosi*.

† Grazie a Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), la CD base per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 15 + livello dell'incantesimo.

Poteri concessi del dominio: Aria (scaccia creature della terra oppure intimorisce creature dell'aria fino a 7 volte al giorno), Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: *Bastone ferrato+1/+0, bracciali dell'armatura+2, mantello del carisma+2, anello dei controincantesimi, bacchetta di individuazione delle porte segrete, bacchetta di ragnatela, 4 pozioni di cura ferite leggere, balestra leggera perfetta, pugnale di ferro freddo, 20 quadrelli, 2 perle (100 mo ciascuna), 161 mo.*

SERVITORE RADIOSO DI PELOR

Pelor insegna a dimostrare la forza del bene con la carità e la modestia. Anche se sembra una contraddizione, il punto è che quanti sono veramente forti non hanno bisogno di dimostrare il loro potere. Pelor incoraggia i suoi sacerdoti e i loro greggi a compiere così tante buone azioni che il male non abbia più posto per esistere, ma sa che ci sono momenti in cui il male deve essere sconfitto in uno scontro diretto. I servitori radiosi di Pelor mettono in pratica attivamente questo dogma. Come implica il loro nome, i fratelli e le sorelle dei servitori radiosi di Pelor hanno giurato di servire, o meglio, di assistere i seguaci di Pelor e la gente di buon cuore di ogni luogo. Anche se combattere il

male, in particolare i non morti, è una parte importante di quel servizio, non è assolutamente l'unica parte. I servitori radiosi di Pelor sono guaritori, consiglieri, fonti di sostegno spirituale e (a volte) finanziario, e protettori.

Quasi tutti i servitori radiosi di Pelor passano la prima parte della loro carriera come chierici. Alcuni sono multiclasse chierici/paladini o chierici/ranger, oppure anche l'occasionale chierico/druido.

I PNG servitori radiosi di Pelor possono essere incontrati ovunque vi sia la necessità: nel bel mezzo di pestilenze e carestie, dietro le linee di un esercito in guerra, nei villaggi tormentati dalle persecuzioni e nelle città afflitte da molti crimini.

Adattamento: Come menzionato nell'introduzione al capitolo, questa classe di prestigio non deve necessariamente essere legata a Pelor. Funziona altrettanto bene con qualsiasi divinità del sole i cui chierici spesso scacciano i non morti, e considerando il potere concesso del dominio del Sole, sarebbe una divinità del sole piuttosto strana se non volesse che i suoi chierici scaccino non morti.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un servitore radioso di Pelor, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 9 gradi, Guarire 5 gradi.

Talenti: Scacciare Extra.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello e acceso al dominio del Sole.

Speciale: Deve avere Pelor come divinità patrona.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore radioso di Pelor (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 servitore radioso di Pelor.

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori radiosi di Pelor sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

TABELLA 2-22: SERVITORE RADIOSO DI PELOR

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+2	+0	+2	Radiosità, scacciare extra superiore, scacciare non morti	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Guarigione potenziata, salute divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Aura di interdizione	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Dominio bonus	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Guarigione massimizzata	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Esplosione di energia positiva	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Guarigione suprema	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello da servitore radioso di Pelor, guadagna nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, capacità di forma selvatica ecc.). Questo significa in pratica che somma il livello da servitore radioso di Pelor al livello di qualunque altra classe di incantatore che ha il personaggio, poi determina gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti in conseguenza.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore in cui poteva lanciare incantesimi divini di 1° livello prima di diventare un servitore radioso di Pelor, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di servitore radioso di Pelor al fine di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Radiosità: Quando un servitore radioso di Pelor lancia un incantesimo con il descrittore della luce, il raggio di illuminazione è raddoppiato, e l'incantesimo viene considerato come se fosse di un livello più alto di quanto non sia in realtà per tutti gli scopi, compreso determinare se può contrastare o dissolvere un incantesimo con il descrittore dell'oscurità. Di conseguenza, un incantesimo *luce diurna* lanciato da un servitore radioso emana luce in un raggio di 36 metri ed è considerato un incantesimo di 4° livello, cosa che gli permette di contrastare o dissolvere qualsiasi incantesimo di oscurità di 4° livello o inferiore.

Scacciare extra superiore: Il servitore radioso di Pelor può compiere un tentativo superiore di scacciare (il potere concesso del dominio del Sole) un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Scacciare non morti: Un servitore radioso di Pelor somma i livelli di classe da servitore radioso ai suoi livelli da chierico per tutti gli scopi legati allo scacciare non morti.

Guarigione potenziata (Str): Quando un servitore radioso di Pelor almeno di 2° livello lancia un incantesimo del dominio della Guarigione, quell'incantesimo è come se fosse soggetto al talento Incantesimi Potenziati. Questo incantesimo non consuma uno slot di livello più alto.

Salute divina (Str): Un servitore radioso di Pelor che è almeno di 2° livello è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mummia e la licantropia.

Aura di interdizione (Sop): A partire dal 3° livello, un servitore radioso e tutti gli alleati entro 3 metri da lui ottengono un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Dominio bonus: A un servitore radioso che raggiunge il 5° livello viene concesso un altro dei domini di Pelor come terzo dominio del chierico, oppure può scegliere il dominio della Gloria o della Purificazione. Può usare il potere concesso del nuovo dominio e può scegliere dalla lista degli incantesimi dei tre domini quando seleziona i suoi incantesimi di dominio per quel giorno.

Guarigione massimizzata (Str): Quando un servitore radioso di Pelor che è almeno di 6° livello lancia un incantesimo del dominio della Guarigione, quell'incantesimo è come se fosse soggetto al talento Incantesimi Massimizzati. Questo



Thovvan, un servitore radioso di Pelor

incantesimo non consuma uno slot di livello più alto. Questo potere sostituisce la capacità di guarigione potenziata fino a che il personaggio non raggiunge il 10° livello.

Esplosione di energia positiva (Sop): Come azione standard, un servitore radioso di Pelor almeno di 8° livello può creare un'esplosione di energia positiva che infligge 1d6 danni per livello di classe a tutte le creature non morte entro 30 metri dal personaggio. Ai non morti è concesso un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari a 10 + livello di classe del servitore radioso) per evitare la metà dei danni. Questa capacità soprannaturale consuma due tentativi di scacciare. Un servitore radioso non può usare questa capacità se gli sono rimasti meno di due tentativi di scacciare per quel giorno.

Guarigione suprema (Str): Quando un servitore radioso di Pelor che è almeno di 10° livello lancia un incantesimo del dominio della Guarigione, quell'incantesimo è come se fosse soggetto a entrambi i talenti Incantesimi Potenziati e Incantesimi Massimizzati. Questo incantesimo non consuma uno slot di livello più alto.

ESEMPIO DI SERVITORE RADIOLO DI PELOR

Thouvan: Umano chierico 6/servitore radioso di Pelor 3; GS 9; umanoide Medio; DV 6d8+6 più 3d6+3; pf 50; Iniz -1; Vel 6 m; CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +6; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d8+3, *mazza pesante+1*) o +5 a distanza (1d8, *balestra leggera*); Att comp +9/+4 in mischia (1d8+3, *mazza pesante+1*) o +5 a distanza (1d8, *balestra leggera*); AS scacciare non morti 9 volte al giorno (scacciare superiore 5 volte al giorno) (+4, 2d6+11, 9°); QS aura di interdizione, salute divina, guarigione potenziata, radiosità; AL NB; TS Temp +9, Rifl +2, Vol +12; For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +4, Conoscenze (religioni) +9, Guarire +16; Aumentare Guarigione*, Incantesimi Potenziati, Scacciare Extra, Scacciare Rapido*, Scrivere Pergamene.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Aura di interdizione (Sop): Thouvan e tutti gli alleati entro 3 metri da lui ottengono un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Salute divina (Str): Thouvan è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mummia e la licanropia.

Guarigione potenziata (Str): Quando Thouvan lancia un incantesimo del dominio della Guarigione, quell'incantesimo è come se fosse soggetto al talento Incantesimi Potenziati. Questo incantesimo non consuma uno slot di livello più alto.

Radiosità: Quando Thouvan lancia un incantesimo con il descrittore della luce, il raggio di illuminazione è raddoppiato, e l'incantesimo viene considerato come se fosse di un livello più alto di quanto non sia in realtà per tutti gli scopi, compreso determinare se può contrastare o dissolvere un incantesimo con il descrittore dell'oscurità.

Incantesimi preparati (6/6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico (2), lettura del magico, luce (3); 1° - benedizione, cura ferite leggere^D, favore divino (2), scudo della fede (2); 2° - aiuto, allineare arma, blocca persone, consacrare, resistenza dell'orso, riscaldare il metallo^D; 3° - dissolvi magie, epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente^D, protezione dall'energia; 4° - cura ferite critiche^D, interdizione alla morte, neutralizza veleno, potere divino; 5° - arma distruttiva, colpo infuocato^D.

^D Incantesimo di dominio. **Domini:** Guarigione (lancia incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1), Sole (scacciare superiore contro non morti 2 volte al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, mazza pesante+1, balestra leggera, talismano della saggezza+2, pergamene con neutralizza veleno (2), rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, rimuovi paralisi (3) e ristorare inferiore (3), 10 quadrelli.

SIGNORE DELLE TEMPESTE

Molti signori delle tempeste sono chierici, druidi o chierici/stregoni, sebbene si conoscano altre combinazioni di classi, in particolare quelle che comprendono il guerriero o anche il barbaro. I maghi hanno i loro metodi per distruggere le cose, e i bardi raramente possono generare energia sufficiente con i loro incantesimi per essere presi in considerazione da Talos il Distruttore.

I signori delle tempeste spesso vivono come briganti, lasciandosi andare ai loro personali desideri di ricchezza, cibo, oggetti di lusso e comportamenti licenziosi mentre bramano occasionali atti di violenza. Spesso si atteggiavano a lunatici, allo scopo di diffondere la parola di Talos, e in alternativa adottano dei camuffamenti per poter scovare ricchezze a cui mirare.

Adattamento: Se non si ha il dio Talos nel proprio gioco allora questa classe di prestigio funziona meglio con qualsiasi dio delle tempeste, naturalmente, ma è anche adatta a divinità della natura oppure a chierici e druidi che venerano la natura o il tempo atmosferico in astratto senza adorare una divinità specifica.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un signore delle tempeste, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus ai tiri salvezza base: Tempra +4.

Talent: Arma Focalizzata (qualsiasi lancia o giavellotto), Resistenza Fisica, Tempra Possente.

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

Patrono: Talos.

Speciale: Il personaggio deve essere stato colpito da un fulmine, che sia naturale oppure creato magicamente, ed essere sopravvissuto.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore delle tempeste (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Raccogliere Informazioni (Car) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 del *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 delle tempeste.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle tempeste non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da signore delle tempeste, il personaggio guadagna nuovi

TABELLA 2-23: SIGNORE DELLE TEMPESTE

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Incantesimi al giorno
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà		
1°	+0	+2	+0	+2	Giavellotti potenziati +1, resistenza all'elettricità 5	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Arma folgorante	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Camminare nelle tempeste	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+3	+1	+3	Resistenza all'elettricità 10	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Arma tonante	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	<i>Cavalcare le tempeste</i> , giavellotti potenziati +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Resistenza all'elettricità 15	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Arma a esplosione folgorante	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Immunità all'elettricità	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Giavellotti potenziati +3, <i>tempesta di furia elementale</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di scacciare o distruggere non morti, nemici prescelti aggiuntivi ecc.). Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un signore delle tempeste, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di signore delle tempeste al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Giavellotti potenziati: Qualsiasi giavellotto scagliato da un signore delle tempeste conta come arma magica +1. Questo bonus aumenta al 6° livello a +2 e al 10° livello a +3.

Resistenza all'elettricità (Str): Man mano che un signore delle tempeste acquisisce livelli in questa classe di prestigio, diventa sempre più resistente all'energia elettrica, ottenendo una resistenza all'elettricità dell'ammontare indicato nella tabella. Al 9° livello, un signore delle tempeste ottiene l'immunità all'elettricità.

Arma folgorante (Sop): Qualsiasi lancia o giavellotto usato da un signore delle tempeste di 2° livello o superiore è considerato un'arma folgorante (che infligge 1d6 danni extra da elettricità). L'arma perde questa capacità 1 round dopo aver lasciato la mano del signore delle tempeste.

Camminare nelle tempeste (Str): A partire dal 3° livello, un signore delle tempeste (e la sua cavalcatura, se la possiede) possono camminare o cavalcare attraverso le tempeste (naturali o magiche) alla sua normale velocità di movimento, per nulla influenzato da forti venti (compreso *folata di vento*), precipitazioni battenti od ondate, oggetti spostati dal vento (che sembrano sempre mancarlo), grandi boati di tuono, fulmini naturali o qualsiasi altro sintomo naturale della furia di Talos.



Krotan il signore delle tempeste

Arma tonante (Sop): Per un signore delle tempeste di 5° livello o superiore, qualsiasi lancia o giavellotto che usa è considerato un'arma tonante (vedi pagina 225 della Guida del DUNGEON MASTER). L'arma perde questa capacità 1 round dopo aver lasciato la mano del signore delle tempeste. Questo effetto si somma a quello della capacità di arma folgorante del signore delle tempeste.

Cavalcare le tempeste (Mag): Al 6° livello, un signore delle tempeste ottiene la capacità di volare durante qualsiasi tempesta come se stesse usando l'incantesimo *volare*. Le condizioni avverse del vento non hanno effetto su di lui; ad esempio, neppure i venti con forza da uragano possono buttarlo a terra né spingerlo via mentre vola.

Arma a esplosione folgorante (Sop): Per un signore delle tempeste di 8° livello o superiore, qualsiasi lancia o giavellotto che usa è considerato un'arma a esplosione folgorante. L'arma perde

questa capacità 1 round dopo aver lasciato la mano del signore delle tempeste. Questo effetto si somma a quello della capacità di arma tonante del signore delle tempeste.

Tempesta di furia elementale (Mag): Al 10° livello, un signore delle tempeste può evocare una tempesta di grande intensità e potere. Una volta al giorno, un signore delle tempeste può usare *tempesta di furia elementale* come se fosse un chierico di 17° livello.

ESEMPIO DI SIGNORE DELLE TEMPESTE

Krotan il Signore delle Tempeste: Umano chierico 5/ signore delle tempeste 3; GS 8; umanoide Medio; DV 5d8+10 più 3d8+6; pf 56; Iniz +1; Vel 6 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +5; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d8+4/x3, più 1d6 da elettricità, *lancia+1*) o +8 a distanza (1d6+3 più 1d6 da elettricità, giavellotto); Att comp +9 in mischia (1d8+4/

TEMPLARE DEVOTO

x3, più 1d6 da elettricità, lancia+1) o +8 a distanza (1d6+3 più 1d6 da elettricità, giavellotto); AS giavellotti potenziati, intimidire non morti 3 volte al giorno (+0, 2d6+5, 5°), arma folgorante; QS resistenza all'elettricità 5, camminare nelle tempeste; AL CN; TS Temp +12, Rifl +4, Vol +12; For 14, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 18, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +13, Intimidire +3, Conoscenze (religioni) +7; Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (lancia), Resistenza Fisica, Tempra Possente.

Giavellotti potenziati: I giavellotti scagliati da Krotan contano come armi +1. Questo bonus è conteggiato nelle statistiche sopraindicate.

Arma folgorante (Sop): Qualsiasi lancia o giavellotto usato da Krotan è considerato un'arma folgorante (che infligge 1d6 danni extra da elettricità). Questi danni extra sono conteggiati nelle statistiche sopraindicate.

Camminare nelle tempeste (Str): Krotan può camminare attraverso le tempeste alla sua normale velocità di movimento.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico (2), lettura del magico, luce, resistenza; 1° - anatema, cura ferite leggere, devastazione, incuti paura, individuazione del bene, protezione dal bene^p; 2° - allineare arma, cura ferite moderate, forza del toro, frantumare^p, rintocco di morte; 3° - camminare nel vento, contagio^p, cura ferite gravi, dissolvi magie, luce incandescente; 4° - controllare acqua, cura ferite critiche, influenza sacrilega^p, potere divino.

^p Incantesimo di dominio.

Domini: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 per colpire, +5 extra per i danni), Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: Corazza di piastre+1, lancia+1, 10 giavellotti, talismano della saggezza+2, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere (50 cariche).



Graaghya,
una templare devota

Votato alla difesa di un tempio, il templare devoto è un combattente benedetto dalle proprie divinità con grandi doti di combattimento e una forte resistenza fisica. Un templare devoto in battaglia impugna l'arma preferita della sua divinità e combatte i nemici della sua fede senza esitazione e senza farsi domande. Oltre alla difesa del tempio stesso, un templare devoto può ricevere anche altri tipi di incarichi, compresa una campagna mirata ad attaccare i nemici sul loro territorio.

Nelle fila dei templari devoti possono entrare fedeli di tutte le professioni; i chierici e i paladini sono, ovviamente, i più frequenti. Alcuni templi (come quelli di Boccob e di Wee Jas) accolgono a braccia aperte i maghi e gli stregoni intenzionati a diventare templari devoti, attribuendo grande valore alla capacità di quei personaggi di fare uso di magie arcane combinata all'addestramento marziale del templare devoto. Analogamente, i templi di Olidammara vengono spesso sorvegliati da ladri/templari devoti che uniscono l'addestramento a combattere alle loro tattiche di attacco furtivo. I ranger/templari devoti servono nei templi di Ehlonna e di Obad-Hai, mentre i barbari/templari devoti sono frequenti nei templi di Kord o Erythnul. Solo i monaci, con il loro addestramento da combattimento specializzato, scelgono assai raramente la classe del templare devoto.

I PNG templari devoti di solito vivono in chiostri interni al tempio o in alloggi adiacenti a esso.

Adattamento: Questa classe di prestigio funziona meglio quando è legata a una divinità specifica. Se si vuole personalizzare ulteriormente il templare devoto, è possibile modificare la lista di incantesimi per riflettere le inclinazioni di divinità specifiche oppure creare un ordine all'interno di una religione di cui siano membri tutti i templari devoti.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un templare devoto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (con l'arma preferita della sua divinità), Vero Credente*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

TABELLA 2—24: TEMPLARE DEVOTO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Ardore	0	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+3	Punire 1 volta al giorno	1	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+3	Arma Specializzata, riduzione del danno 1/-	1	0	—	—
4°	+4	+4	+1	+4	Talento bonus	1	1	—	—
5°	+5	+4	+1	+4	—	1	1	0	—
6°	+6	+5	+2	+5	Punire 2 volte al giorno	1	1	1	—
7°	+7	+5	+2	+5	Riduzione del danno 2/—	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+6	Talento bonus	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+6	—	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+7	Punire 3 volte al giorno	2	2	2	1

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del templare devoto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For) e

Scalare (For). Vedi Capitolo 4 del *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 templare devoto.

Competenza nelle armi e nelle armature: I templari devoti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Un templare devoto ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il templare devoto deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un templare devoto con Saggezza 10 o inferiore non è in grado di lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del templare devoto sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del templare devoto. Quando il templare devoto ottiene 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus. (Un templare devoto senza un incantesimo bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare un incantesimo di quel livello). Un templare devoto ha accesso a tutti gli incantesimi della lista e può scegliere liberamente quali preparare, proprio come un chierico. Un templare devoto prepara e lancia incantesimi esattamente come un chierico (anche se il templare devoto non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Un templare devoto buono (o un templare devoto neutrale di una divinità buona) usa la lista di incantesimi del paladino. Un templare devoto malvagio (o un templare devoto neutrale di una divinità malvagia) usa la lista di incantesimi della guardia nera. Un templare devoto che non sia né buono né malvagio e la cui divinità non sia né buona né malvagia può scegliere di usare la lista di incantesimi del paladino oppure della guardia nera. Una volta che è stata presa questa decisione, non può più essere cambiata.

Ardore (Sop): La benedizione speciale di un templare devoto gli permette di scrollarsi di dosso gli effetti magici che altrimenti lo danneggerebbero. Se un templare devoto effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra o sulla Volontà che normalmente ridurrebbe l'effetto dell'incantesimo, non subisce alcun tipo di effetto da quell'incantesimo. Solo quegli incantesimi che alla voce tiro salvezza riportano "Volontà parziale", "Tempra dimezza", o simili possono essere negati utilizzando questa capacità.

Punire (Sop): Una volta al giorno, un templare devoto di 2° livello o superiore può compiere un singolo attacco in mischia con un bonus di attacco +4 e un bonus ai danni pari al suo livello da templare devoto (se l'attacco va a segno). Il templare devoto deve dichiarare l'intento di punire prima di compiere l'attacco. A partire dal 6° livello, un templare devoto può punire due volte al giorno e al 10° livello, tre volte al giorno.

Se il templare devoto è già dotato della capacità di punire il male o un'altra capacità di punire (nel caso sia un paladino o un chierico con accesso al dominio della Distruzione), può usare questa capacità una volta in più al giorno (due volte in più al 7° livello). Il bonus di attacco non aumenta, ma il bonus ai danni viene calcolato

sul livello combinato del personaggio (livello da templare devoto sommato al livello da chierico o da paladino).

Arma Specializzata: Al 3° livello, un templare devoto ottiene il talento Arma Specializzata con l'arma preferita della sua divinità.

Riduzione del danno (Str): A partire dal 3° livello, i templari devoti acquistano la capacità di scrollarsi di dosso parte delle ferite inferte da ogni colpo o attacco. Un templare devoto ottiene riduzione del danno 1/-. Al 7° livello, questa riduzione del danno aumenta a 2/-.

Talento bonus: Al 4° livello e di nuovo all'8° livello, un templare devoto ottiene un talento bonus. Questi talenti bonus devono essere tratti dai talenti designati come talenti bonus del guerriero nel *Manuale del Giocatore* e in qualsiasi altro testo.

Se un templare devoto seleziona un talento che richiede di applicare i suoi effetti a un'arma specifica (come Critico Migliorato), può applicare quel talento solo all'arma preferita della sua divinità.

ESEMPIO DI TEMPLARE DEVOTO

Graaghya: Mezzorca guerriera 5/templare devota di Gruumsh 3; GS 8; umanoide Medio (orco); DV 5d10+10 più 3d10+6; pf 64; Iniz +1; Vel 6 m; CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 19; Att base +8; Lotta +12; Att +14/+9 in mischia (1d8+7, *lancia*+1) o +10 a distanza (1d8+7, *lancia*+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+7, *lancia*+1) o +10 a distanza (1d8+7, *lancia*+1); AS punire 1 volta al giorno; QS riduzione del danno 1/-, ardore; AL CN; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +7; For 18, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Concentrazione +5, Conoscenze (religioni) +3, Arma Focalizzata (*lancia*), Attacco Poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Vero Credente*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Punire (Sop): Una volta al giorno, Graaghya può tentare di punire con un normale attacco in mischia. Aggiunge +4 al tiro per colpire e infligge 3 danni extra.

Ardore (Sop): La benedizione speciale di Graaghya le permette di scrollarsi di dosso gli effetti magici che altrimenti la danneggerebbero. Se effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra o sulla Volontà che normalmente ridurrebbe l'effetto dell'incantesimo, non subisce alcun tipo di effetto da quell'incantesimo. Solo quegli incantesimi che alla voce tiro salvezza riportano "Volontà parziale", "Tempra dimezza", o simili possono essere negati utilizzando questa capacità.

Incantesimi preparati (2/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *arma magica, favore divino*; 2° - *forza del toro*.

Proprietà: *Armatura completa*+1 (con chiodature per armatura), 2 *lance*+1, *mantello della resistenza*+1.

ZELOTA DELLA FIAMMA NERA

L'Ordine della Fiamma Nera è la lama nascosta della loro fede, una società segreta di assassini sacri devoti alla venerazione di una divinità oscura del fuoco e della distruzione. Addestrati in rituali sacrileghi, gli zeloti della fiamma nera usano la furtività, la magia divina e lo zelo del fanatismo per distruggere quanti hanno offeso il loro dio. Neppure grandi governanti sono al di sopra della collera della divinità, siccome l'Ordine è uno strumento riconosciuto e rispettato per i ricchi e potenti di perseguire le loro vendette.

I chierici e in particolare i ladri o i guerrieri devoti molto spesso diventano zeloti della fiamma nera. Un piccolo numero di membri dell'ordine sono chierici di alto rango che tengono gli occhi aperti per cercare i compagni devoti che sembrano potenziali candidati.

Adattamento: Lo zelota della fiamma nera funziona meglio con qualsiasi divinità patrona non buona con il dominio del Fuoco, come Pyremius (vedi pagina 122) o Kossuth dei FORGOTTEN REALMS. È anche relativamente semplice aprire la classe di prestigio a qualsiasi personaggio con accesso ai domini del Fuoco e della Distruzione (o della Morte). Questa classe di prestigio è parte di una società segreta, quindi il DM dovrà escogitare quali sono le priorità dell'Ordine della Fiamma Nera nella sua campagna.

Infine, questa classe di prestigio è un esempio di una professione simile a quella di un assassino che non ordina ai propri membri di essere malvagi (sebbene alcuni sicuramente lo siano).

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare uno zelota della fiamma nera, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (kukri), Volontà di Ferro.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Speciale: Attacco furtivo +1d6 danni. Il personaggio deve adorare la divinità a cui l'ordine è dedicato, e il personaggio deve uccidere un nemico della fede per l'unico motivo di entrare nell'Ordine della Fiamma Nera.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dello zelota della fiamma nera (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (reli-

gioni) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4 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 dello zelota della fiamma nera.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli zeloti della fiamma nera non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi

conosciuti: Ad ogni livello pari da zelota della fiamma nera, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva

prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto ecc.). Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare uno zelota della fiamma nera, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da zelota della fiamma nera al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.



Seith, uno zelota della fiamma nera

TABELLA 2-25: ZELOTA DELLA FIAMMA NERA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Attacco mortale, cuore zelante	—
2°	+1	+0	+3	+3	Uso dei veleni	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	—
4°	+3	+1	+4	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+4	+4	<i>Passo risoluto</i>	—
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Fiamma sacra	—
8°	+6	+2	+6	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	—
10°	+7	+3	+7	+7	Immolazione sacrilega	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Attacco mortale (Str): Come la capacità dell'assassino descritta a pagina 179 della *Guida del DUNGEON MASTER*, con la differenza che gli zeloti della fiamma nera non hanno l'opzione di paralizzare i loro bersagli. Se uno zelota della fiamma nera ha questo privilegio di classe da un'altra classe (come quella dell'assassino), può sommare i livelli di classe da zelota della fiamma nera ai livelli di classe di quelle altre classi per calcolare la CD del tiro salvezza del suo attacco mortale.

Cuore zelante (Sop): Uno zelota della fiamma nera è immune alla paura, magica o comune. A differenza dell'aura di coraggio di un paladino, questa capacità non conferisce alcun beneficio speciale ai suoi compagni.

Uso dei veleni (Str): Al 2° livello, uno zelota della fiamma nera ottiene la capacità di usare i veleni in modo sicuro, come per la capacità dell'assassino.

Attacco furtivo (Str): Quando raggiunge il 3°, 6° e 9° livello, uno zelota della fiamma nera infligge danni aggiuntivi da attacco furtivo, come per la capacità del ladro. Siccome lo zelota della fiamma nera ottiene un bonus di attacco furtivo da un'altra fonte (come per i livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Passo risoluto (Mag): Una volta al giorno al 5° livello e oltre, uno zelota della fiamma nera può compiere un singolo passo e attraversare gli ostacoli o le distanze come per l'incantesimo *porta dimensionale*. Il livello dell'incantatore dello zelota è pari alla metà del suo livello del personaggio.

Fiamma sacra (Sop) A partire dal 6° livello, a volontà, uno zelota della fiamma nera può ordinare a una singola arma da mischia in suo possesso di bruciare con un mortale fuoco nero. L'arma ottiene la capacità infuocata, infliggendo 1d6 danni da fuoco per ogni attacco messo a segno in aggiunta ai normali danni da arma. Una volta al giorno, come azione gratuita lo zelota della fiamma nera può invece conferire la proprietà di esplosione di fiamme a un'arma in suo possesso per 1 minuto.

Immolazione sacrilega (Sop): Quando uno zelota della fiamma nera raggiunge il 10° livello, qualsiasi creatura uccisa dal suo attacco mortale o attacco furtivo è consumata immediatamente e completamente da un fuoco sacrilego. Il solo modo per riportare in vita un essere ucciso in questo modo è di usare *resurrezione pura* oppure un incantesimo *desiderio* pronunciato con attenzione e seguito da *resurrezione o miracolo*.

ESEMPIO DI ZELOTA DELLA FIAMMA NERA

Seith: Umano ladro 2/chierico 3/zelota della fiamma nera 7; GS 12; umanoide Medio; DV 2d6+4 più 3d8+6 più 7d6+14; pf 71; iniz +7; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +8; Lotta +8; Att +12 in mischia (1d4+1 più 1d6 da fuoco, 15-20/x2, *kukri affilato*+1); Att comp +10/+5 in mischia (1d4+1 più 1d6 da fuoco, 15-20, *kukri affilato*+1) e +10 in mischia (1d4+1/18-20, *kukri*+1); AS attacco mortale, uso dei veleni, intimidire non morti 2 volte al giorno (+1, 2d6+2, 3°), attacco furtivo +3d6, fiamma sacra, punizione 1 volta al giorno (+4 per colpire, +3 ai danni); QS *eludere*, *passo risoluto* 1 volta al giorno, cuore zelante; AL LM; TS Temp +7, Rifl +12, Vol +12; For 10, Des 17, Cos 14, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Ascoltare +15, Concentrazione +14, Conoscenze (religioni) +9, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +23, Osservare +15, Saltare +7, Sapienza Magica +2, Scalare +5; Arma Accurata, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi da Guerra (*kukri*), Incantesimi Estesi, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Attacco mortale (Str): Se Seith studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che

riesce a infliggere danni la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra CD 18 o morire.

Eludere (Str): Se Seith effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge danni dimezzati con un tiro salvezza effettuato con successo, non subisce invece alcun danno.

Passo risoluto (Mag): Una volta al giorno Seith può compiere un singolo passo e attraversare gli ostacoli o le distanze come per l'incantesimo *porta dimensionale*. Il livello dell'incantatore di Seith per questo incantesimo è il 6°.

Uso dei veleni (Str): Seith ha la capacità di usare i veleni in modo sicuro.

Fiamma sacra (Sop): Seith può ordinare a una singola arma da mischia in suo possesso di ottenere la capacità infuocata, infliggendo 1d6 danni da fuoco per ogni attacco messo a segno in aggiunta ai normali danni da arma. Una volta al giorno, come azione gratuita Seith può invece conferire la proprietà di esplosione di fiamme a un'arma in suo possesso per 1 minuto.

Attacco furtivo (Str): +3d6 danni contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che Seith sta attaccando ai fianchi. Le creature senza anatomie distinguibili o che sono immuni ai colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Cuore zelante (Sop): Seith è immune a paura, magica o comune.

Incantesimi da chierico preparati (5/4+1/4+1/2+1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, resistenza*; 1° - *cura ferite leggera, foschia occultante, mani brucianti^p, scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *aiuto, favore divino (esteso), frantumare^p, resistenza dell'orso, silenzio*; 3° - *cecità/sordità, resistere all'energia (fuoco)^p, veste magica*.

^p Incantesimo di dominio. Domini: Distruzione (punizione 1 volta al giorno, +4 per colpire, +3 ai danni), Fuoco (scacciare creature d'acqua o intimidire creature del fuoco 2 volte al giorno).

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, cuoio borchiato perfetto, *kukri affilato*+1, *kukri*+1, *mantello elfico*, pergamena con *potere divino*, *cap-pello del camuffamento*, *anello di caduta morbida*, *pantofole del ragno*, *pozioni di grazia del gatto* (2), *scurovisione* (2) e *sfocatura* (2), 40 mp, 9 mo.

Seith potenziato: DV 2d6+8 più 3d8+12 più 7d6+28 più 12; pf 115; Iniz +9; Vel 9 m; CA 23, contatto 18, colto alla sprovvista 18; Att base +14; Lotta +19 in mischia (1d4+6 più 1d6 da fuoco, 17-20, *kukri affilato*+1); Att comp +17/+12/+7 in mischia (1d4+6 più 1d6 da fuoco, 17-20, *kukri affilato*+1) e +17 in mischia (1d4+4, 19-20, *kukri*+1); AS attacco mortale, uso dei veleni, intimidire non morti 2 volte al giorno (+1, 2d6+2, 3°), attacco furtivo +3d6, fiamma sacra, punizione 1 volta al giorno (+4 per colpire, +3 ai danni); QS *sfocatura*, *scurovisione* 18 m, *eludere*, *passo risoluto* 1 volta al giorno, cuore zelante; AL LM; TS Temp +9, Rifl +14, Vol +12; For 16, Des 21, Cos 18, Int 12, Sag 14, Car 8.

Se ha il tempo di prepararsi, Seith entra in combattimento con molti incantesimi ed effetti attivi. Le statistiche di Seith potenziato, sopra, comprendono i seguenti effetti. A meno che non sia indicata un'altra fonte come una pozione o una pergamena, Seith lancia l'incantesimo.

Incantesimo o effetti attivi (Effetto), Durata, Livello dell'Incantatore (Fonte): *Potere divino* (att base +4, pf +12, For +6), 7 round, LI 7° (pergamena); *resistenza dell'orso* (Cos +4), 6 minuti, LI 6°; *favore divino* (+2 per colpire, +2 ai danni), 2 minuti, LI 6°; *veste magica* (+1 CA), 6 ore, LI 6°; *scudo della fede* (+2 CA), 6 minuti, LI 6°; *sfocatura* (probabilità del 20% di mancare il bersaglio), 3 minuti, LI 3° (pozione); *grazia del gatto* (Des +4), 3 minuti, LI 3° (pozione); *scurovisione* (18 m), 3 ore, LI 3°; *esplosione di fiamme* (3d10 per critico con *kukri*), 1 minuto, LI NA (privilegio di classe).



Molti personaggi usano i talenti per ampliare le loro connessioni con il divino. I talenti e le varianti di regole in questo capitolo forniscono opzioni per personaggi di tutte le classi. Il capitolo termina con una sezione sui personaggi divini di livello epico che presenta alcuni talenti epici e illustra come creare una versione di livello epico delle classi di prestigio, come quelle descritte nel Capitolo 2.

TALENTI

Il seguente elenco di talenti completa quelli descritti nel *Manuale del Giocatore*.

TALENTI DIVINI

Nel perseguire l'idea di ampliare le opzioni di tutte le classi, i talenti in questa categoria condividono le peculiarità che li rendono non disponibili ai guerrieri di classe singola. Per prima cosa, hanno tutti come prerequisito la capacità di scacciare o intimorire non morti. Di conseguenza, sono a disposizione di chierici, paladini di 3° livello o superiore o di un membro di qualsiasi classe di prestigio o di qualsiasi creatura che abbia quella capacità.

In secondo luogo, la forza che dà potenza a un talento divino è la capacità di incanalare energia positiva o negativa per scacciare o intimorire non morti. Ogni uso di un talento divino costa a un personaggio un minimo di un tentativo di scacciare o intimorire dal suo numero di tentativi per ogni giorno. Se il personaggio non ha nessun tentativo di scacciare o intimorire rimasto, non può usare

un talento divino. Scacciare o intimorire non morti è un'azione standard (a meno che non si possieda una capacità speciale che afferma diversamente). Questi talenti spesso impiegano un'azione standard per essere attivati, ma possono richiedere altri tipi di azione come specificato. Ciononostante, il personaggio può attivare solo un talento divino (o usare la capacità di scacciare o intimorire non morti una volta) per ogni round, anche se durate sovrapposte potrebbero concedergli i benefici di più di un talento divino alla volta.

Terza cosa, scacciare o intimorire non morti è una capacità soprannaturale e un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità e conta come un attacco. Anche attivare un talento divino è una capacità soprannaturale e non provoca un attacco di opportunità a meno che non sia specificato altrimenti nella descrizione del talento. Attivare un talento divino non è considerato un attacco a meno che l'attivazione del talento non possa essere la causa diretta di danni a un bersaglio. Punire Migliorato, ad esempio, aggiunge 1d6 danni a un attacco per punire, ma non infligge danni direttamente a un avversario al momento dell'attivazione. Di per sé non è un attacco.

I paladini in particolare dovrebbero prendere in considerazione questi talenti. Siccome la capacità di scacciare del paladino rimane indietro rispetto a quella del chierico durante tutta la carriera del paladino, un paladino che sceglie uno o due talenti divini ha più opzioni che non solo scacciare non morti.

TABELLA 3-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Aumentare Guarigione	Guarire 4 gradi	Incantesimi di guarigione +2 per livello dell'incantesimo
Discepolo Arcano	Conoscenze (religioni) 4 gradi, Sapienza Magica 4 gradi, lanciare incantesimi arcani, allineamento della divinità	Aggiungere incantesimi da un dominio alla lista della classe
Dominio Focalizzato	Accesso al dominio relativo	+1 livello dell'incantatore per un dominio
Evocatore Spontaneo	Sag 13, Conoscenze (natura) 4 gradi, qualsiasi allineamento neutrale, lanciare incantesimo <i>evoca alleato naturale</i>	Scambiare i propri incantesimi per incantesimi <i>evoca alleato naturale</i>
Guaritore Spontaneo	Conoscenze (religioni) 4 gradi, allineamento non malvagio, lanciare incantesimo <i>cura ferite</i>	Scambiare i propri incantesimi per incantesimi <i>curare</i> sulla propria lista
Incantatore Provetto	Sapienza Magica 4 gradi	Livello dell'incantatore è +4 ma non oltre DV del personaggio
Incantesimi Focalizzati (Bene, Caos, Legge, Male)	Allineamento relativo	Bonus +1 a CD dei tiri salvezza per incantesimi con descrittore di allineamento
Piagatore Spontaneo	Sag 13, Conoscenze (religioni) 4 gradi, allineamento non buono, lanciare incantesimo <i>infliggi ferite</i>	Scambiare i propri incantesimi per incantesimi <i>infliggere</i> sulla propria lista
Punire Migliorato	Car 13, capacità di punire	Punizione ottiene un allineamento per superare RD e +1d6 danni
Scacciare Potenziato	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Possibilità di scacciare più non morti
Scacciare Rapido	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Possibilità di scacciare non morti come azione gratuita
Talenti divini	Prerequisiti	Beneficio
Armi Gloriose	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Armi degli alleati ottengono un allineamento per superare RD
Discepolo del Sole	Capacità di scacciare o intimorire non morti, allineamento buono	Spendere un tentativo extra di scacciare per distruggere non morti invece di scacciarli
Dominio Spontaneo	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Spendere un tentativo di scacciare/intimorire per lanciare spontaneamente un incantesimo di dominio
Guarigione Elementale	Capacità di intimorire elementali	Spendere un tentativo di intimorire per guarire elementali vicini
Guarigione Sacra	Guarire 8 gradi, capacità di scacciare non morti	Alleati ottengono guarigione rapida 3 per breve tempo
Incremento Profano	Capacità di intimorire non morti	Incantesimi <i>infliggere</i> vicini sono massimizzati per 1 round
Incremento Sacro	Capacità di scacciare non morti	Incantesimi <i>curare</i> vicini sono massimizzati per 1 round
Metamagia Divina	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Spendere tentativi di scacciare/intimorire per potenziare incantesimi con un talento di metamagia
Potere Magico Divino	Capacità di scacciare o intimorire non morti, lanciare incantesimi divini di 1° livello	Spendere tentativi di scacciare/intimorire per aumentare proprio livello dell'incantatore
Punizione Elementale	Capacità di scacciare elementali	Spendere un tentativo di scacciare per punire un elementale
Vero Credente	Venerare una divinità, allineamento entro un passo da quello della divinità	Ottenere bonus +3 ad un tiro salvezza ogni giorno
Talenti selvatici	Prerequisiti	Beneficio
Ali dell'Aquila	Capacità di forma selvatica	Far crescere ali per 1 ora
Artigli del Grizzly	Capacità di forma selvatica	Ottenere artigli per 1 ora
Balzo del Leone	Capacità di forma selvatica	Compiere un attacco completo in una carica
Ferocia del Cinghiale	Capacità di forma selvatica	Combattere mentre è a punti ferita negativi
Forma Selvatica Extra	Capacità di forma selvatica	Ottenere due usi aggiuntivi di forma selvatica al giorno
Forma Selvatica Veloce	Des 13, capacità di forma selvatica	Forma selvatica come azione di movimento
Ira del Ghiottone	Capacità di forma selvatica	Cadere in preda all'ira per 5 round
Nuotare Come un Pesce	Capacità di forma selvatica	Nuotare sott'acqua per 1 ora
Pelle dell'Elefante	Capacità di forma selvatica in creatura Grande	Ottenere bonus di armatura naturale +7 per 10 minuti
Resilienza della Quercia	Capacità di forma selvatica	Diventare come un albero e ottenere immunità dei vegetali
Veleno del Serpente	Capacità di forma selvatica	Ottenere un attacco con il morso velenoso per 1 minuto
Velocità del Ghepardo	Capacità di forma selvatica	Velocità diventa 15 m per 1 ora
Talenti di creazione oggetto	Prerequisiti	Beneficio
Santificare Reliquia	Qualsiasi altro talento di creazione oggetto,	Creare oggetti magici con un legame divino
Talenti di metamagia	Prerequisiti	Beneficio
Incantesimi Consacrati	Qualsiasi allineamento buono	Incantesimo ottiene descrittore del bene
Incantesimi Corrotti	Qualsiasi allineamento malvagio	Incantesimo ottiene descrittore del male
Incantesimi Lontani	—	Incantesimo a contatto diventa un raggio con raggio di azione 9 m
Incantesimi Trasdimensionali	—	Influenza creature incorporee, eteree e d'ombra
Incantesimi Veloci	—	Diminuisce il tempo di lancio di alcuni incantesimi

TALENTI SELVATICI

Tutti i talenti selvatici hanno come prerequisito la capacità di forma selvatica. Di conseguenza, sono a disposizione dei druidi di 5° livello o superiore, oltre che di qualsiasi personaggio che abbia acquisito la capacità di forma selvatica da una classe di prestigio o da altra fonte.

Ogni utilizzo di un talento selvatico generalmente costa al personaggio un uso giornaliero della capacità di forma selvatica. Se il personaggio non ha nessun uso di forma selvatica rimasto, non può usare un talento selvatico. A meno che non sia diversamente indicato, cambiare forma con forma selvatica o attivare un talento selvatico è un'azione standard. Il personaggio può usare la capacità di forma selvatica solo per cambiare forma o attivare un talento selvatico per ogni round, anche se durate sovrapposte potrebbero concedergli i benefici di più di un talento selvatico alla volta.

Attivare un talento selvatico è una capacità soprannaturale e non provoca un attacco di opportunità a meno che non sia specificato altrimenti nella descrizione del talento. Attivare un talento selvatico non è considerato un attacco a meno che l'attivazione del talento non possa essere la causa diretta di danni a un bersaglio. Artigli del Grizzly, ad esempio, conferisce al personaggio attacchi con gli artigli, ma il talento non infligge danni direttamente a un avversario al momento dell'attivazione. Di per sé non è un attacco.

ALI DELL'AQUILA [SELVATICO]

Il personaggio può prendere il volo e volare con la grazia di un'aquila.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può consumare una forma selvatica per farsi crescere ali piumate. Queste gli permettono di volare a una velocità di 18 metri (manovrabilità media). Le ali rimangono per 1 ora.

ARMI GLORIOSE [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva o negativa da infondere nelle armi con allineamento dei suoi alleati.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimidire non morti.

Beneficio: Il personaggio può spendere un tentativo di scacciare o intimidire come azione standard per allineare le armi da mischia (comprese le armi naturali) di tutti gli alleati entro un'esplosione di 18 metri come buone (se incanala energia positiva) o malvagie (se incanala energia negativa). Tali armi possono superare la riduzione del danno come se avessero l'allineamento appropriato. L'effetto dura fino alla fine del suo turno successivo.

ARTIGLI DEL GRIZZLY [SELVATICO]

Il personaggio può farsi crescere artigli affilati come quelli di un orso.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può spendere una forma selvatica per ottenere due attacchi primari con gli artigli (entrambi al suo bonus di attacco base e aggiungendo il suo bonus di Forza). Gli artigli infliggono danni perforanti e taglienti pari a una spada corta appropriata alla sua taglia (1d6 per Media o 1d4 per Piccola). Gli artigli rimangono per 1 ora.

Speciale: Se il personaggio ha già un attacco con gli artigli, questo talento lo sostituisce.

AUMENTARE GUARIGIONE [GENERALE]

Prerequisito: Guarire 4 gradi.

Beneficio: Aggiungere +2 punti per ogni livello dell'incantesimo alla quantità di danni curati da qualsiasi incantesimo di Evocazione [Guarigione] che il personaggio lancia.

Per esempio, un chierico di 1° livello con questo talento che lancia *cura ferite leggere* dovrebbe ripristinare 1d8+3 pf. Un chierico di 8° livello con il dominio della Guarigione e questo talento che lancia *cura ferite moderate* dovrebbe ripristinare 2d8+13 pf (9 per il suo livello dell'incantatore compreso il bonus di +1 al livello dell'incantatore per il dominio della Guarigione, +4 per il talento). Un druido di 13° livello che lancia *guarigione* dovrebbe ripristinare 144 pf (130 per il suo livello dell'incantatore +14 per il talento, siccome *guarigione* è un incantesimo da druido di 7° livello).

BALZO DEL LEONE [SELVATICO]

Il personaggio può sferrare un terribile attacco alla fine di una carica.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Quando carica, il personaggio può spendere una forma selvatica come azione gratuita per compiere un attacco completo alla fine della carica.

Normale: Senza questo talento, il personaggio può compiere solo un singolo attacco dopo una carica.

DISCEPOLO ARCANO [GENERALE]

Scegliere una divinità, e poi selezionare un dominio disponibile per i chierici di quella divinità. Il personaggio può imparare a lanciare gli incantesimi associati a quel dominio come incantesimi arcani.

Prerequisiti: Conoscenze (religioni) 4 gradi, Sapienza Magica 4 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani, allineamento corrispondente con l'allineamento della propria divinità.

Beneficio: Aggiungere gli incantesimi del dominio scelto alla lista di incantesimi arcani della classe del personaggio. Se il personaggio ha la capacità di lanciare incantesimi arcani da più di una classe, deve scegliere a quale capacità di lanciare incantesimi arcani si applica questo talento. Una volta scelta, questa decisione non può essere cambiata per quel talento.

Il personaggio può apprendere questi incantesimi come di norma per la sua classe; tuttavia, usa la Saggiezza (invece che la sua normale caratteristica per il lancio degli incantesimi) quando determina la CD del tiro salvezza per l'incantesimo. Inoltre, deve avere un punteggio di Saggiezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo per poter preparare o lanciare un incantesimo ottenuto con questo talento.

Ogni giorno, il personaggio può preparare (o lanciare, se lancia incantesimi senza preparazione) un massimo di uno di questi incantesimi di dominio di ogni livello.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. Ogni volta, deve selezionare un diverso dominio a disposizione della stessa divinità scelta la prima volta che ha scelto il talento. Ad esempio, un personaggio che ha scelto Heironeous e il domino del Bene come prima selezione potrebbe scegliere Guerra o Legge con le successive selezioni dello stesso talento. Non potrebbe scegliere Protezione, siccome quel dominio non è disponibile ai chierici di Heironeous.

DISCEPOLO DEL SOLE [DIVINO]

Il personaggio può distruggere i non morti anziché semplicemente scacciarli.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire non morti, allineamento buono.

Beneficio: Il personaggio può spendere due tentativi di scacciare non morti quando scaccia i non morti invece di uno. Se lo fa allora ottiene di distruggere i non morti invece di scacciarli.

DOMINIO FOCALIZZATO [GENERALE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza delle sottili complicazioni del potere divino a cui ha consacrato tutto se stesso.

Prerequisito: Accesso al dominio relativo.

Beneficio: Il personaggio può lanciare incantesimi associati a uno dei suoi domini a livello dell'incantatore +1. Questo beneficio si applica anche alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio oltre che ad altre variabili come la durata dell'incantesimo. Se il personaggio lancia un incantesimo da uno dei suoi slot incantesimo non di dominio, questo talento non lo aiuta, anche nel caso che l'incantesimo sia compreso nella lista del suo dominio.

Speciale: Il personaggio può selezionare Dominio Focalizzato più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che si seleziona il talento, si applica a un nuovo dominio a cui il personaggio ha accesso.

DOMINIO SPONTANEO [DIVINO]

Il personaggio conosce talmente bene uno dei suoi domini da poter convertire altri incantesimi preparati in incantesimi di quel dominio.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Ogni volta che seleziona questo talento, il personaggio sceglie un dominio a cui ha accesso. Ora può convertire incantesimi divini preparati in qualsiasi incantesimo di quel dominio. Il personaggio spende un incantesimo di livello pari o superiore, oltre che spendere uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare non morti. Questo funziona proprio allo stesso modo in cui i chierici buoni lanciano spontaneamente incantesimi preparati come incantesimi *curare*.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che si seleziona il talento, si applica a un nuovo dominio.

EVOCATORE SPONTANEO [GENERALE]

Prerequisiti: Sag 13, Conoscenze (natura) 4 gradi, qualsiasi allineamento neutrale (NB, LN, N, CN o NM), capacità di lanciare qualsiasi incantesimo *evoca alleato naturale*.

Beneficio: Il personaggio può lanciare spontaneamente incantesimi *evoca alleato naturale* (dalla sua lista degli incantesimi di classe) proprio come fa un druido. Il personaggio può usare questa capacità un numero totale di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza.

FEROCIA DEL CINGHIALE [SELVATICO]

Il personaggio può continuare a combattere anche in punto di morte.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Se i suoi punti ferita sono ridotti a 0 o meno (ma non è stato ucciso), il personaggio può spendere una forma selvatica come azione gratuita (anche se non è il suo turno)

per continuare ad agire come se non fosse inabile o morente. L'effetto dura un minuto.

Normale: Quando ridotto a 0 pf, il personaggio è inabile e può solo compiere una singola azione di movimento o azione standard ogni round. Quando ridotto da -1 a -9 pf, è morente e cade a terra privo di sensi.

FORMA SELVATICA EXTRA [SELVATICO]

Il personaggio può usare forma selvatica più spesso di quanto non potrebbe fare normalmente.

Prerequisito: Capacità di usare forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può usare la capacità di forma selvatica due volte al giorno in più di quanto non potrebbe fare altrimenti. Se è in grado di usare forma selvatica per diventare un elementale, ottiene anche un uso aggiuntivo di forma selvatica elementale al giorno.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte, ottenendo lo stesso beneficio ogni volta.

FORMA SELVATICA VELOCE [SELVATICO]

Il personaggio assume la propria forma selvatica più rapidamente e più facilmente di quanto non potrebbe fare normalmente.

Prerequisito: Des 13, capacità di usare forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di usare forma selvatica come azione di movimento.

Normale: Un druido usa forma selvatica come azione standard.

GUARIGIONE ELEMENTALE [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia elementale per curare le creature di uno specifico sottotipo elementale.

Prerequisito: Capacità di intimorire creature con un sottotipo elementale.

Beneficio: Il personaggio può spendere un tentativo di intimorire come azione standard per inviare energia curativa in un'esplosione di 18 metri. Questa ha effetto su tutte le creature con un sottotipo elementale che il personaggio normalmente potrebbe intimorire; tali creature sono curate di 1d8 danni per ogni due livelli da chierico.

Per esempio, un chierico con il dominio del Fuoco potrebbe usare questo talento per curare un elementale del fuoco o qualsiasi altra creatura con il sottotipo del fuoco (siccome normalmente potrebbe intimorire le creature con il sottotipo del fuoco con il suo potere di dominio).

Speciale: Il personaggio può attivare questo talento solo spendendo un tentativo di intimorire che normalmente sarebbe usato per intimorire creature con uno specifico sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco o terra). A differenza di altri talenti divini, il personaggio non può usare un tentativo di scacciare o intimorire non morti (o altro tentativo di scacciare) per attivare il talento.

GUARIGIONE SACRA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva per conferire alle creature viventi nelle vicinanze la capacità di recuperare dalle ferite velocemente.

Prerequisiti: Guarire 8 gradi, capacità di scacciare non morti.

Beneficio: Il personaggio può spendere un tentativo di scacciare come azione di round completo per conferire guarigione rapida 3 a tutte le creature viventi all'interno di un'esplosione di 18 metri. La guarigione rapida dura per un numero di round pari a 1 + modificatore di Car del personaggio (minimo 1 round).



Un fulmine corrotto

GUARITORE SPONTANEO [GENERALE]

Prerequisiti: Conoscenze (religioni) 4 gradi, allineamento non malvagio, capacità di lanciare qualsiasi incantesimo *cura ferite*.

Beneficio: Il personaggio può usare la capacità di lanciare incantesimi per lanciare spontaneamente incantesimi *curare* (dalla sua lista degli incantesimi di classe) proprio come fa un chierico. Il personaggio può usare questa capacità un numero totale di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggiezza.

INCANTATORE PROVETTO [GENERALE]

Il personaggio sceglie una classe di incantatore che possiede. I suoi incantesimi lanciati da quella classe sono più potenti.

Prerequisito: Sapienza Magica 4 gradi.

Beneficio: Il livello dell'incantatore per la classe di incantatore scelta aumenta di +4. Questo non può incrementare il livello dell'incantatore del personaggio oltre i DV del personaggio. Tuttavia, anche se non può beneficiare del bonus completo immediatamente, se il personaggio in seguito acquisisce DV di livello non da incantatore potrebbe essere in grado di applicare il resto per il bonus.

Ad esempio, un umano chierico di 5° livello/guerriero di 3° livello che seleziona questo talento farebbe aumentare il proprio livello dell'incantatore da chierico dal 5° all'8° (siccome ha 8 DV). Se in seguito acquisisse un livello da guerriero, otterrebbe ciò che rimane del bonus e il suo livello dell'incantatore da chierico diventerebbe 9° (siccome ora ha 9 DV).

Un personaggio con due o più classi da incantatore (come un bardo/stregone oppure un ranger/druido) deve scegliere quale classe ottiene l'effetto del talento.

Questo non influenza gli incantesimi al giorno né gli incantesimi conosciuti del personaggio. Aumenta solo il suo livello dell'incantatore, cosa che lo aiuterebbe a superare la RI e ad aumentare la durata e gli altri effetti dei suoi incantesimi.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che lo sceglie, il personaggio deve applicarlo a una diversa classe di incantatore. Ad esempio, un chierico di 4° livello/mago di 5° livello che ha selezionato questo talento due volte dovrebbe lanciare incantesimi da chierico come un incantatore di 8° livello e incantesimi da mago come un incantatore di 9° livello.

INCANTESIMI CONSACRATI [METAMAGIA]

Il personaggio può infondere nei propri incantesimi l'energia grezza del bene.

Prerequisito: Qualsiasi allineamento buono.

Beneficio: Un incantesimo modificato dal personaggio dotato di questo talento ottiene il descrittore del bene. Inoltre, se l'incantesimo infligge danni, la metà dei danni (arrotondati per difetto) risulta direttamente

dal potere divino e quindi non è soggetta all'essere ridotta dalla resistenza o dall'immunità agli attacchi basati sull'energia. Ad esempio, un incantesimo *tempesta di fuoco* consacrato lanciato da un chierico di 16° livello infligge 16d6 danni, di cui metà sono danni da fuoco e metà sono potere divino puro. Di conseguenza, le creature immuni al fuoco subiscono comunque dei danni. Un incantesimo consacrato consuma uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI CORROTTI [METAMAGIA]

Il personaggio può trasformare uno dei suoi incantesimi in una sua versione malvagia.

Prerequisito: Qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Questo talento aggiunge il descrittore del male a un incantesimo. Inoltre, se l'incantesimo infligge danni, la metà dei danni (arrotondati per difetto) risulta direttamente dal potere divino e quindi non è soggetta all'essere ridotta dalla resistenza o dall'immunità agli attacchi basati sull'energia. Un incantesimo corrotto consuma uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI FOCALIZZATI (BENE, CAOS, LEGGE O MALE)

Gli incantesimi del personaggio che hanno un descrittore di allineamento sono più potenti del normale.

Prerequisito: Allineamento relativo.

Beneficio: Aggiungere +1 alla CD per tutti i tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo del personaggio che abbia un descrittore di allineamento (bene, caos, legge o male) che concorda con l'allineamento del personaggio. Questo bonus non si somma a nessun altro bonus derivante da talenti di Incantesimi Focalizzati.

Speciale: Questo talento può essere selezionato due volte, scegliendo ogni volta un diverso descrittore di allineamento.

INCANTESIMO LONTANI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi a contatto senza toccare il ricevente dell'incantesimo.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo che normalmente ha un raggio di azione di contatto a una distanza fino a 9 metri. L'incantesimo effettivamente diventa un raggio, quindi il personaggio deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per scagliare l'incantesimo sul ricevente. Un incantesimo lontano consuma uno slot incantesimo di due livelli più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI TRADIMENSIONALI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che hanno effetto su bersagli nascosti in piani coesistenti e spazi extradimensionali i cui ingressi ricadono all'interno dell'area dell'incantesimo.

Beneficio: Un incantesimo trasdimensionale ha un effetto completo sulle creature incorporee, le creature nel Piano Etereo o nel Piano delle Ombre e sulle creature all'interno di uno spazio extradimensionale nell'area dell'incantesimo. Tali creature includono le creature eteree, le creature soggette a *intermittenza* o che camminano nelle ombre, i fantasmi manifestati e le creature dentro allo spazio extradimensionale di un *trucco della corda* o *buco portatile*.

Il personaggio deve essere in grado di percepire una creatura per dirigere contro di essa un incantesimo, ma non ha bisogno di percepire una creatura per sorprenderla nell'area di un'esplosione, di un cono, di un'emanazione o di una propagazione.

Un incantesimo trasdimensionale consuma uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

Normale: Solo gli incantesimi e gli effetti di forza possono influenzare le creature eteree e nessun attacco dal Piano Materiale influenza le creature nel Piano delle Ombre o in uno spazio extradimensionale chiuso. C'è una probabilità del 50% che un qualsiasi incantesimo che non sia un effetto di forza fallisca contro una creatura incorporea.

INCANTESIMI VELOCI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare più velocemente incantesimi con tempi di lancio lunghi.

Beneficio: Solo gli incantesimi con un tempo di lancio maggiore di 1 azione standard possono essere resi veloci. Un incantesimo veloce con un tempo di lancio di 1 round completo può essere lanciato come azione standard. Un incantesimo veloce con un tempo di lancio misurato in round può essere lanciato in 1

round completo. Gli incantesimi veloci con tempi di lancio misurati in minuti possono essere lanciati in 1 minuto, e gli incantesimi veloci con tempi di lancio misurati in ore possono essere lanciati in 1 ora. Un incantesimo veloce consuma uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Un incantesimo può essere reso veloce e rapido solo se il suo tempo di lancio originario era 1 round completo. Questo talento può essere applicato a un incantesimo lanciato spontaneamente purché il suo tempo di lancio originario fosse più lungo di 1 round completo.

INCREMENTO PROFANO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia negativa per aumentare il potere degli incantesimi *infliggi ferite* lanciati vicino a lui.

Prerequisito: Capacità di intimorire non morti.

Beneficio: Il personaggio può spendere un tentativo di intimorire come azione standard per imporre un'aura di energia negativa su ogni creatura all'interno di un'esplosione di 18 metri. Qualsiasi incantesimo *infliggere* lanciato su una di queste creature prima della fine del turno successivo del personaggio è massimizzato automaticamente, senza modifiche al livello o al tempo di lancio dell'incantesimo.

INCREMENTO SACRO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva per aumentare il potere degli incantesimi *cura ferite* lanciati vicino a lui.

Prerequisito: Capacità di scacciare non morti.

Beneficio: Il personaggio può spendere un tentativo di scacciare come azione standard per imporre un'aura di energia positiva su ogni creatura all'interno di un'esplosione di 18 metri. Qualsiasi incantesimo *curare* lanciato su una di queste creature prima della fine del turno successivo del personaggio è massimizzato automaticamente, senza modifiche al livello o al tempo di lancio dell'incantesimo.

IRA DEL GHIOTTONE [SELVATICO]

Il personaggio può cadere in preda a un'ira berserk quando è ferito.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Se il personaggio ha subito danni durante l'ultimo round, può spendere una forma selvatica come azione gratuita nel proprio turno per cadere in preda all'ira. Mentre è in preda all'ira, ottiene un bonus di +2 alla Forza, un bonus di +2 alla Costituzione e subisce una penalità di -2 alla CA. Quest'ira dura 5 round e non può essere interrotta volontariamente.

METAMAGIA DIVINA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia in alcuni dei suoi incantesimi divini per renderli più potenti.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Quando seleziona questo talento, il personaggio sceglie un talento di metamagia che possiede. Questo talento si applica solo a quel talento di metamagia. Come azione gratuita, il personaggio può trarre l'energia dallo scacciare o intimorire non morti e usarla per applicare un talento di metamagia agli incantesimi divini che conosce. Deve spendere un tentativo di scacciare o intimorire non morti, più un tentativo extra per ogni incremento di livello nel talento di metamagia che sta usando. Per esempio, il chierico Jozan potrebbe sacrificare tre tentativi di scacciare per lanciare una

punizione sacra potenziata. Siccome sta sfruttando energia positiva o negativa per aumentare i propri incantesimi, lo slot incantesimo per l'incantesimo non cambia.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che seleziona questo talento, il personaggio sceglie un diverso talento di metamagia a cui applicarlo.

NUOTARE COME UN PESCE [SELVATICO]

Il personaggio può respirare e nuotare sott'acqua con grazia.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può spendere una forma selvatica per farsi crescere le branchie, che gli permettono di respirare sott'acqua (pur mantenendo la propria capacità di respirare l'aria). Inoltre, mani e piedi diventano palmati, garantendogli una velocità di nuotare di 12 metri e un bonus di +8 alle prove di Nuotare. L'effetto dura 1 ora.

PELLE DELL'ELEFANTE [SELVATICO]

Il personaggio può ispessire la propria pelle fino alla durezza di quella di un elefante.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica in una creatura Grande.

Beneficio: Il personaggio può consumare una forma selvatica per garantirsi un bonus di armatura naturale di 7. Questo non si somma a nessuna armatura naturale che possiede attualmente. L'effetto dura 10 minuti.

PIAGATORE SPONTANEO [GENERALE]

Prerequisiti: Sag 13, Conoscenze (religioni) 4 gradi, allineamento non buono, capacità di lanciare qualsiasi incantesimo *infliggi ferite*.

Beneficio: Il personaggio può usare la capacità di lanciare incantesimi per lanciare spontaneamente incantesimi *infliggere*

(dalla sua lista degli incantesimi di classe) proprio come fa un chierico. Il personaggio può usare questa capacità un numero totale di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza.

POTERE MAGICO DIVINO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva o negativa per potenziare la propria capacità di lanciare incantesimi divini.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimidire non morti, capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

Beneficio: Il personaggio può spendere un tentativo di scacciare o intimidire come azione gratuita ed effettuare una prova di scacciare (con uno speciale bonus di +3, più qualsiasi altro modificatore che normalmente applicherebbe alla propria prova di scacciare). Considerare il risultato della prova di scacciare come modificatore al livello dell'incantatore del personaggio per il successivo incantesimo divino che lancia in quel round.

Ad esempio, se un chierico usasse questo talento e ottenesse un 16 con la prova di scacciare, aggiungerebbe un bonus di +2 al proprio livello dell'incantatore per il successivo incantesimo divino che lancia in quel round. Se avesse ottenuto un 8, applicherebbe invece una penalità di -1 al proprio livello dell'incantatore per il successivo incantesimo divino che lancia in quel round.

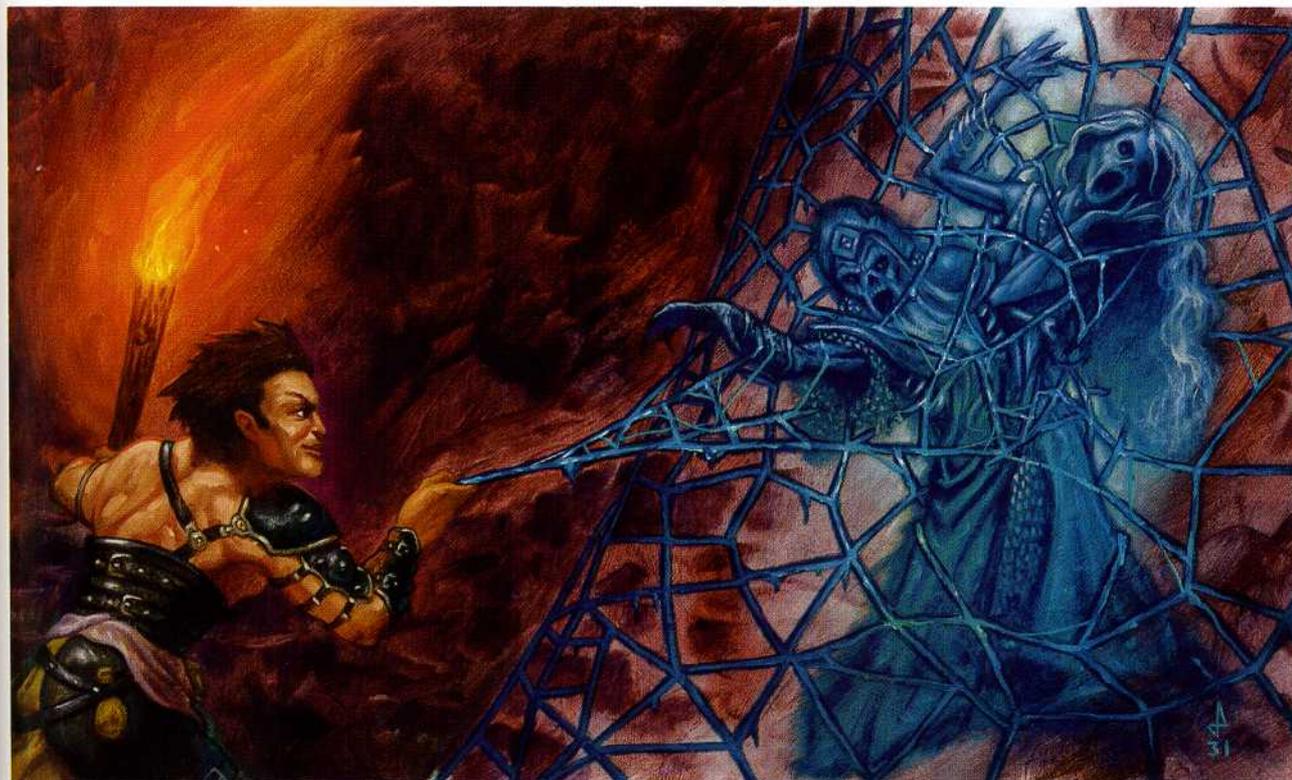
Se il personaggio non lancia un incantesimo divino prima del suo turno successivo, perde l'effetto del risultato della prova. Questo talento non ha effetto sulla capacità di lanciare incantesimi arcani del personaggio.

PUNIRE MIGLIORATO [GENERALE]

Gli attacchi per punire del personaggio infliggono più danni a nemici specifici, e possono danneggiare creature con riduzione del danno basata sull'allineamento.

Prerequisiti: Car 13, capacità di punire.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio compie un attacco per punire, l'attacco supera la riduzione del danno



Una ragnatela trasdimensionale

come se avesse un allineamento, e infligge +1d6 danni extra ai bersagli di un allineamento specifico.

Se l'attacco per punire ha un allineamento associato a esso, infligge danni extra ai nemici di quell'allineamento e si considera che abbia l'allineamento contrario per superare la riduzione del danno. Ad esempio, gli attacchi di punire il male di un paladino si considera che abbiano l'allineamento buono e infliggano +1d6 danni a bersagli malvagi, mentre gli attacchi di punire il bene di una guardia nera si considera che abbiano l'allineamento malvagio e infliggano +1d6 danni a bersagli buoni.

Se l'attacco per punire non ha un allineamento associato a esso, il personaggio deve scegliere una componente di allineamento (buono, caotico, legale o malvagio) quando seleziona il talento. I suoi attacchi per punire superano la riduzione del danno come se avessero quell'allineamento, e infliggono +1d6 danni ai nemici dell'allineamento opposto.

Per esempio, un chierico legale neutrale di St. Cuthbert con il dominio della Distruzione che ha selezionato questo talento deve scegliere che i suoi attacchi per punire abbiano un allineamento legale (e questi attacchi infliggerebbero +1d6 danni a bersagli caotici). Un chierico legale malvagio di Hextor con il dominio della Distruzione potrebbe scegliere che i suoi attacchi per punire abbiano un allineamento legale oppure malvagio (e questi attacchi infliggerebbero +1d6 danni a bersagli caotici oppure a bersagli buoni, rispettivamente).

Il personaggio non può scegliere una componente di allineamento che non sia parte del suo allineamento, e una volta che è stata presa questa decisione, non può più essere cambiata. Se in seguito il personaggio cambia allineamento in modo tale che la componente di allineamento scelta non sia più parte del suo allineamento, perde i benefici di questo talento.

Speciale: Se il personaggio ha la capacità di punire da più di una classe, l'effetto del talento si applica a tutte le sue capacità di punire, ed è possibile selezionare allineamenti diversi per ognuna (purché gli allineamenti scelti siano selezioni consentite). Ad esempio, un paladino/chierico con il dominio della Distruzione deve scegliere il bene per la sua capacità di punire il bene, ma potrebbe scegliere la legge per il suo potere di dominio di punire.

PUNIZIONE ELEMENTALE [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia elementale per infliggere danni extra a creature legate a un elemento specifico.

Prerequisito: Capacità di scacciare creature con un sottotipo elementale.

Beneficio: Una volta per round, il personaggio può spendere un tentativo di scacciare come azione gratuita quando compie un attacco in mischia. Se il personaggio riesce a colpire una creatura che potrebbe scacciare con quel tentativo di scacciare grazie al suo sottotipo elementale, può aggiungere un bonus al tiro per i danni pari al proprio livello da chierico. Se l'attacco manca il bersaglio, il tentativo di scacciare è perso senza alcun effetto.

Ad esempio, un chierico con il dominio del Fuoco potrebbe usare questo talento per punire un elementale dell'acqua o qualsiasi altra creatura con il sottotipo dell'acqua (siccome normalmente scaccerebbe le creature con il sottotipo dell'acqua con il suo potere di dominio).

Speciale: Il personaggio può attivare questo talento solo spendendo un tentativo di scacciare che normalmente

sarebbe usato per scacciare creature con uno specifico sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco o terra). A differenza di altri talenti divini, il personaggio non può usare un tentativo di scacciare o intimorire non morti (o altro tentativo di scacciare) per attivare il talento.

RESILIENZA DELLA QUERCIA [SELVATICO]

Il personaggio può assumere la fermezza della quercia possente.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica in un vegetale.

Beneficio: Il personaggio può spendere una forma selvatica per ottenere l'immunità a colpi critici, veleni, sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento. Acquisisce anche una grande stabilità, che gli conferisce un bonus di +8 alle prove per evitare di essere spinto o sbilanciato. L'effetto rimane per 10 minuti.

SANTIFICARE RELIQUIA [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare oggetti magici che sono trasfusi da un profondo legame con la sua divinità.

Prerequisito: Qualsiasi altro talento di creazione oggetto.

Beneficio: Le reliquie sono oggetti magici (spesso ma non sempre oggetti meravigliosi) che per funzionare si fondono su un legame divino con una divinità specifica. Sono descritte in dettaglio nel Capitolo 4.

SCACCIARE POTENZIATO [GENERALE]

Il personaggio può scacciare o intimorire più non morti con un singolo tentativo di scacciare.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire più non morti del solito. Dopo aver aggiunto il proprio livello da chierico e modificatore di Carisma al tiro per i danni di scacciare, moltiplicarlo per 1,5.

SCACCIARE RAPIDO [GENERALE]

Il personaggio può scacciare o intimorire non morti in un batter d'occhio.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire non morti come azione gratuita. Può comunque compiere solo un tentativo di scacciare per round.

VELENO DEL SERPENTE [SELVATICO]

Il personaggio può sferrare un attacco tossico con il morso che ricorda quello di una vipera.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso di forma selvatica per ottenere un attacco con il morso secondario (al suo bonus di attacco base -5 e aggiungendo metà del suo bonus di Forza) che infligge danni contundenti, perforanti e taglienti pari a un pugnale appropriato alla sua taglia (1d4 Media, o 1d3 Piccola). Inoltre, il morso rilascia un veleno tossico (tiro salvezza sulla Tempra CD 10 + metà dei DV del personaggio + modificatore di Cos del personaggio; 1d6 Cos/1d6 Cos).

Speciale: Se il personaggio possiede già un attacco con il morso, ottiene solo la parte del veleno tossico di questo talento.



VELOCITÀ DEL GHEPARDO [SELVATICO]

Il personaggio può correre alla velocità di un ghepardo.

Prerequisito: Capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può spendere una forma selvatica per cambiare la propria velocità base sul terreno a 15 metri. Può anche scattare come un ghepardo: una volta all'ora può muoversi a 10 volte la sua velocità normale come parte di una carica. Questo effetto dura un'ora.

VERO CREDENTE [DIVINO]

La divinità ricompensa la fede indiscussa e la dedizione totale del personaggio nei suoi confronti.

Prerequisito: Il personaggio deve scegliere una singola divinità da venerare, deve essere entro un passo dall'allineamento di quel dio.

Beneficio: Una volta al giorno, quando il personaggio sta per effettuare un tiro salvezza, può dichiarare che usa questo talento per ottenere un bonus cognitivo di +2 a quel tiro salvezza.

Questo talento permette anche al personaggio di usare una reliquia (vedi "Reliquie", pagina 91) della divinità che venera.

VARIANTE: TALENTI DI FEDE

I talenti di fede forniscono al personaggio una base di punti fede che può spendere per ottenere vari bonus e benefici durante il gioco. A meno che non sia diversamente indicato, il personaggio può spendere solo un punto fede per round. Spendere un punto fede non è un'azione (non è neppure necessario farlo durante il proprio turno) ma qualunque cosa si stia per fare con il punto fede potrebbe essere un'azione. Se è così, viene descritta come tale nella descrizione del talento.

I talenti di fede impongono restrizioni significative al comportamento del personaggio, e si fondano su richiami al giudizio del DM. Potrebbero quindi non essere appropriati a tutte le campagne.

Talent di Fede	Prerequisiti	Beneficio
Anima Pia*	Conoscenze (religioni) 2 gradi	Spendere punto fede per ottenere +1d6 a tiro per colpire, tiro salvezza o prova
Difesa Pia*	Conoscenze (religioni) 2 gradi	Spendere punto fede per evitare danni mortali
Impeto Magico Pio*	Conoscenze (religioni) 4 gradi	Spendere punto fede per migliorare un incantesimo da lanciare

Ottenere più punti fede: Quando il personaggio porta a compimento gesta che fanno avanzare la causa della religione o della filosofia che appoggia, guadagna più punti fede. Il DM assegna punti fede in base alla grandezza dell'azione compiuta e a quanto bene il personaggio stia "percorrendo il proprio cammino".

Come guida generica, il personaggio dovrebbe probabilmente guadagnare (5 + metà del livello del personaggio) punti fede per livello. Questi guadagni possono variare decisamente; alcune avventure riguardano questioni critiche per la fede del personaggio, mentre altre comprendono pericoli e dilemmi più terreni.

Il DM è il giudice di quanti punti fede guadagnerà il personaggio (di solito alla fine della sessione, sebbene il DM possa anche assegnarli sul momento). La seguente tabella fornisce qualche esempio di ricompense in punti fede.

TABELLA 3-2: RICOMPENSE IN PUNTI FEDE

Circostanza	Ricompensa
Dimostrare la fede a PNG o PG	1 per sessione
<i>Esempi:</i> Fare proselitismo con altri, fare un solenne giuramento alla propria divinità, usare un canto religioso o un riferimento alle scritture	
Risolvere un significativo dilemma morale/etico in accordo con la religione o filosofia	1
<i>Esempi:</i> Occuparsi di nemici catturati, infrangere o obbedire a leggi della città, scegliere tra due linee di condotta altrimenti equivalenti	
Compiere una missione minore per la propria religione o filosofia	3
<i>Esempi:</i> Ripristinare danni da avvizzimento in una foresta estesa (Ehlonna), consegnare alla giustizia un visir traditore (Heironeous), conquistare un villaggio elfico in una radura (Gruumsh)	
Compiere una missione maggiore per la propria religione o filosofia	5
<i>Esempi:</i> Esplorare la Vallata degli Anziani Protettori (Fharlanghn), recuperare la <i>mazza della vendetta implacabile</i> persa (St. Cuthbert), creare un'elaborata cospirazione di spie a palazzo (Vecna)	
Compiere una missione critica per la propria religione o filosofia	7
<i>Esempi:</i> Stabilire un nuovo territorio per gli elfi erranti (Corellon Larethian), creare l'artefatto <i>scintilla del vero sole</i> (Pelor), saccheggiare le terre civilizzate con il proprio esercito umanoide (Erythnul)	
Contrastare una rivalità regionale alla propria fede	2
<i>Esempi:</i> Scovare un culto minore, saccheggiare un tempio rivale, sconfiggere PNG i cui scopi sono in conflitto con la propria fede	
Contrastare una rivalità nazionale alla propria fede	4
<i>Esempi:</i> Fermare un complotto contro capi religiosi o alleati secolari, difendere la nazione da un esercito invasore, evitare l'infiltrazione di mostri ostili	
Contrastare una rivalità planare alla propria fede	6
<i>Esempi:</i> Distruggere un artefatto aborrente, impedire l'invasione di esterni ostili, negare l'ascensione divina a PNG rivale	

Anima Pia [Fede]

Aderendo ai precetti della propria religione o filosofia, il personaggio guadagna un vantaggio in più nel momento del bisogno.

Prerequisito: Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio può spendere 1 punto fede per aggiungere 1d6 al suo tiro con d20 per un attacco, un tiro salvezza o una prova. Può farlo anche dopo aver visto il tiro di d20, purché il DM non abbia ancora annunciato se è un successo o un fallimento. Il personaggio può scegliere di spendere più di un punto fede alla volta in questo modo.

Speciale: Quando selezionato, questo talento fornisce al personaggio 4 punti fede, e il personaggio può guadagnare punti fede aggiuntivi come sottolineato nella sezione "Talent di fede".

Difesa Pia [Fede]

Il legame del personaggio con un potere maggiore a volte gli fornisce lampi cognitivi che lo mantengono al sicuro.

Prerequisito: Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio sarebbe ridotto a 0 punti ferita o meno per danni, può spendere 1 punto fede per subire solo danni dimezzati.

Speciale: Quando selezionato, questo talento fornisce al personaggio 4 punti fede, e il personaggio può guadagnare punti fede aggiuntivi come sottolineato nella sezione "Talent di fede".

Impeto Magico Pio [Fede]

Il personaggio può usare la forza della sua fede per aumentare un incantesimo lanciato a una congiuntura critica.

Prerequisito: Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Beneficio: Spendendo 2 punti fede quando lancia un incantesimo, il personaggio ottiene un +1d6 bonus alla CD di qualsiasi tiro salvezza richiesto per resistere all'incantesimo o al livello dell'incantatore per quell'incantesimo.

Speciale: Quando selezionato, questo talento fornisce al personaggio 4 punti fede, e il personaggio può guadagnare punti fede aggiuntivi come sottolineato nella sezione "Talenti di fede".

VARIANTE ALLE REGOLE PER SCACCIARE: DISTRUZIONE DEI NON MORTI

Al posto delle regole per scacciare non morti del *Manuale del Giocatore*, qualche DM potrebbe decidere di usare questo sistema. Invece di far scappare e tremare i non morti, i tentativi di scacciare infliggono danni da energia positiva a tutti i non morti entro 9 metri dal chierico. Lo scopo del sistema è quello di far contribuire il chierico alla distruzione dei non morti in un modo che interagisca bene con gli altri personaggi del gruppo come il guerriero e il mago. Talvolta quando i non morti vengono scacciati scappano via e non si vedono mai più, oppure vengono distrutti direttamente. Altre volte quando i non morti sono scacciati, non si verifica alcun effetto. Alcuni DM considerano la gamma di possibilità troppo ampia oppure troppo complicata, e per quei DM è stato creato questo metodo più coerente e più semplice di trattare con lo scacciare non morti.

Scacciare non morti è un'azione standard che infligge 1d6 danni per livello da chierico a tutti i non morti entro 9 metri dal chierico. I non morti soggetti all'effetto ottengono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del chierico + modificatore di Carisma) per dimezzare i danni.

I chierici malvagi (qualsiasi chierico che possa scambiare incantesimi per incantesimi *infliggere*) curano invece i non morti entro 9 metri per 1d6 per livello da chierico. I paladini



funzionano come di norma, scacciando non morti come un chierico di 3 livelli inferiore.

I non morti con resistenza allo scacciare possono sottrarre quel numero dai danni che subiscono da ogni tentativo di scacciare. Ad esempio, un vampiro con resistenza allo scacciare 4 subisce 4 danni in meno ogni volta che subisce danni da scacciare. La resistenza allo scacciare non riduce gli effetti della guarigione che i chierici malvagi forniscono con i loro tentativi di scacciare.

Quando usa questa capacità contro creature incorporee, il personaggio non deve obbligatoriamente tirare una probabilità del 50% di mancare il bersaglio; scacciare non morti colpisce automaticamente.

PERSONAGGI DIVINI EPICI

Il *Manuale del Giocatore* stabilisce il 20° livello come limite al potere e all'esperienza di un personaggio. La *Guida del DUNGEON MASTER*, tuttavia, fornisce regole per proseguire oltre quel limite al 21° livello e superiori. Tali personaggi sono chiamati personaggi di livello epico e usano regole leggermente modificate per gestire le loro interazioni.

Questa sezione discute alcune problematiche relative ai personaggi divini epici, dal diventare un personaggio di livello epico, all'avanzare a livelli epici in classi di prestigio, fino a nuovi talenti epici.

DIVENTARE UN PERSONAGGIO DIVINO DI LIVELLO EPICO

Il passaggio dall'eroe di tutti i giorni all'eroe epico non è stabilito a priori in tutti i giochi. Ogni DM ha le proprie opinioni su come (o se) incorporare personaggi di livello epico nella campagna. Supponendo che la propria campagna offra ai personaggi l'opportunità di raggiungere il 21° livello, questa sezione fornisce qualche consiglio per il giocatore e il DM di un personaggio divino da usare quando ci si avvicina a quel punto.

DIETRO IL SIPARIO: ASSEGNARE PUNTI FEDE

Quando un PG nella campagna seleziona un talento di fede, il giocatore in pratica sta stipulando un contratto non scritto con il DM. Sta acconsentendo a limitare il comportamento del suo personaggio in cambio di punti fede. In cambio, il DM sta acconsentendo a creargli opportunità per far avanzare la sua causa nelle proprie avventure.

Il sistema dei punti fede funziona al meglio quando giocatore e DM ne parlano in precedenza e hanno le stesse aspettative.

Aspettative del giocatore: Il giocatore ha il diritto di aspettarsi che la maggior parte delle avventure gli offra una possibilità di guadagnare abbastanza punti fede da rendere utili le sue scelte dei talenti. Inoltre, scegliere uno o più talenti di fede non dovrebbe mettere i personaggi in una camicia di forza. Interpretare un PG pio non significa interpretare uno zelota monomaniaco che vede tutto attraverso la finestra dei dogmi della sua divinità. Non ogni incontro (e neppure ogni avventura) dovrebbe comprendere qualche tipo di agonizzante dilemma morale per il PG.

Aspettative del DM: Il DM dovrebbe aspettarsi che un giocatore con un talento di fede generalmente segua il cammino del suo credo, anche quando non è certo conveniente farlo. Essere un seguace fedele implica qualcosa di più che semplicemente scrivere "Pelor" sulla scheda del personaggio. Anche se il giocatore dovrebbe cercare opportunità per portare avanti la propria causa (e quindi guadagnare più punti fede), non dovrebbe sequestrare il gruppo per farlo. Il DM ha il diritto di aspettarsi che il PG pio generalmente mantenga i propri scopi e desideri in accordo con gli sforzi degli altri PG.

Assegnare punti fede in realtà non è diverso dal tacito accordo che tutti i giocatori hanno con il loro DM: "rendi le cose stimolanti ma non impossibili per noi, e fatti divertire." Ma siccome i talenti di fede riguardano questioni morali ed etiche, questo accordo a volte assume molte più sfaccettature. I talenti di fede non sono per tutti, ma possono arricchire l'esperienza dell'interpretazione di ruolo purché giocatore e DM rispettino il fine di divertirsi al tavolo di gioco.

Molti eroi leggendari sono definiti in letteratura dai loro forti legami con il divino. In alcuni casi, il legame è fisico. Sia Ercole che Gilgamesh erano di sangue divino, figli semidivini degli stessi dei. Altri esempi di figli di divinità (di solito nati da unioni tra divinità e mortali) esistono in molte religioni. Tali eroi possono iniziare come "più che umani", con poteri speciali che li indicano come differenti da quanti li circondano, ma in altri casi, questi individui devono sottoporsi a grandi prove o esperienze per affermare il loro potere per diritto di nascita. Un altro elemento di storia comune nei racconti su questi eroi è la cerca di redenzione; un eroe di sangue divino il cui grande potere l'abbia condotto all'arroganza e a un'altrettanto grande caduta deve espiare i suoi torti portando a compimento un'impresa altruistica di grande portata.

Il legame di altri eroi con il divino è filosofico, basato su una grande devozione a una causa sacra (o sacrilega). La devozione di Sir Galahad a una causa sacra lo ha indicato come unico tra i Cavalieri della Tavola Rotonda. Questo legame è forse più semplice da applicare a un tipico gioco di D&D: molti paladini e chierici rientrano in questa categoria, come qualsiasi altro personaggio che si associ decisamente a una divinità o fede particolare. Tali personaggi sono segnati dalla loro forte devozione a un difficile percorso di vita, che potrebbe comprendere il celibato, la povertà o semplicemente l'indiscusso servizio a un potere superiore. Questi personaggi possono raggiungere i livelli epici solo dopo aver superato una o più prove della loro devozione.

PERSONAGGI CON CLASSE DI PRESTIGIO DI LIVELLO EPICO

La *Guida del DUNGEON MASTER* offre informazioni sull'avanzamento delle classi base oltre il 20° livello. Il personaggio può anche avanzare oltre il 10° livello in una classe di prestigio che offre già dieci livelli, ma solo se il livello del personaggio è già il 20° o più. Il personaggio non può avanzare in una classe di prestigio con meno di 10 livelli oltre il livello massimo indicato per quella classe, indipendentemente dal livello del personaggio.

Quando un personaggio di livello epico avanza oltre il 10° livello in una classe di prestigio, segue tutte le regole presentate nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Inoltre, deve creare una progressione di livelli epici per la classe di prestigio, proprio come la *Guida del DUNGEON MASTER* presenta progressioni di

livelli epici per le classi del *Manuale del Giocatore*. Molti, ma non tutti, i privilegi di classe continuano ad accumularsi oltre il 10° livello. Le seguenti linee guida descrivono come creare una progressione di classe di prestigio epica, e sono seguite da un esempio di progressione epica per la classe di prestigio del sacro liberatore (presentata nel Capitolo 2).

- Come indicato in precedenza, i bonus ai tiri salvezza base e bonus di attacco base non aumentano dopo il 20° livello. Siccome non è possibile raggiungere l'11° livello o oltre in una classe di prestigio senza essere almeno un personaggio di 21° livello, non vi sono colonne per i tiri salvezza base o per gli attacchi base per queste classi oltre il 10° livello. Invece, bisogna utilizzare la Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici", pagina 206 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per determinare i bonus epici del personaggio ai tiri salvezza e ai tiri per colpire.
- Il personaggio continua a ottenere Dadi Vita e punti abilità come di norma oltre il 10° livello.
- In generale, qualsiasi privilegio di classe che usa il livello di classe del personaggio come parte di una formula matematica, come per la prova di sapienza di un maestro del sapere, continua ad aumentare come di norma per livello di classe. Tuttavia, qualsiasi privilegio di classe di prestigio che calcola una CD del tiro salvezza usando il livello di classe (come per l'attacco mortale dell'assassino) dovrebbe sommare solo metà dei livelli di classe del personaggio oltre il 10°. Quindi, un attacco mortale di un assassino di 34° livello avrebbe una CD al tiro salvezza di $27 +$ modificatore di Intelligenza ($10 +$ livello di classe fino al 10° + metà dei livelli di classe oltre il 10°). Senza questa modifica, le CD dei tiri salvezza per le capacità di classe di prestigio di un personaggio di livello epico aumentano ad un ritmo molto più veloce di quelle delle normali capacità di classe.
- Per gli incantatori, il livello dell'incantatore continua ad aumentare dopo il 10° livello allo stesso ritmo con cui aumentava durante i primi dieci livelli della classe di prestigio. Di conseguenza, un maestro del sapere di 13° livello aggiunge 13 al suo livello dell'incantatore derivato da un'altra classe per determinare il livello dell'incantatore totale. Tuttavia, gli incantesimi al giorno non aumentano dopo il 20° livello dell'incantatore.

DIETRO IL SIPARIO: LIVELLI EPICI E CLASSI DI PRESTIGIO

Le regole epiche permettono di andare oltre il normale limite di livelli in una classe di prestigio, ma solo se è una classe con dieci livelli. Perché non è possibile aggiungere livelli a una classe di prestigio con meno di dieci livelli?

È troppo facile: Raggiungere il livello massimo di una classe di prestigio da dieci livelli richiede parecchio tempo e sforzo, sottraendone significativamente al conseguimento di altre classi. Anche dopo aver raggiunto il livello massimo in una classe di prestigio con solo cinque livelli, ad esempio, il personaggio non ha necessariamente fatto più di una piccola deviazione dalla sua classe (o classi) principali.

Non è abbastanza significativo: I personaggi con dieci livelli nella classe di prestigio della guardia nera indubbiamente si ritengono guardie nere, indipendentemente dal fatto che abbiano anche dieci livelli in una o più altre classi. Se il personaggio ha

acquisito meno di dieci livelli in una classe di prestigio, quei livelli rappresentano una frazione più piccola dell'identità del personaggio.

È difficile creare una progressione epica: Con solo pochi livelli come guida, è difficile determinare quale potrebbe essere un'appropriata progressione dei privilegi di classe per la classe. Il ritmo di incremento di una capacità speciale potrebbe essere troppo veloce da estrapolare su un infinito numero di livelli, oppure potrebbero semplicemente esserci troppi pochi privilegi di classe per creare una progressione epica unica.

Detto ciò, se il DM vuole permettere a un personaggio di acquisire livelli epici in una classe di prestigio con meno di dieci livelli nella propria progressione, non c'è problema. Bisognerebbe collaborare con il proprio DM per creare una progressione epica per la classe (vedi "Dietro il sipario: Progressione epica", pagina 210 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

- I poteri di famigli, cavalcature speciali e servitori immondi continuano ad aumentare man mano che i loro padroni acquisiscono livelli, se sono basati su una formula che include il livello del personaggio.
- Tutti i privilegi di classe che aumentano o si accumulano come parte di uno schema ripetuto (come per i danni bonus dell'attacco furtivo dell'assassino) generalmente continuano anche ad aumentare o accumularsi dopo il 10° livello allo stesso ritmo. Per esempio, un ladro di 10° livello/assassino di 15° livello infliggerebbe +13d6 danni con un attacco furtivo riuscito (+5d6 dai livelli da ladro e +8d6 dai livelli da assassino). Un'eccezione a questa regola è qualsiasi progressione di talento bonus garantita come privilegio di classe. Se il personaggio ottiene talenti bonus come parte di un privilegio di classe (come nel caso dell'ospedaliere), questi non aumentano con i livelli epici. Invece, queste classi ottengono una nuova progressione di talenti bonus (che varia da classe a classe; vedi sotto).
- In aggiunta ai privilegi di classe mantenuti dai livelli non epici, ogni classe ottiene talenti bonus a un certo ritmo (di solito ogni due, tre, quattro o cinque livelli oltre il 10°). Questo beneficio aumenta la progressione di privilegi di classe di ogni classe, perché diversamente non tutte le classi migliorano i privilegi di classe oltre il 10° livello. Questi talenti bonus sono in aggiunta al talento che ogni personaggio ottiene ogni tre livelli (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" nel *Manuale del Giocatore*).
- Il personaggio non ottiene nessun nuovo privilegio di classe, poiché non ci sono nuovi privilegi di classe descritti per questi livelli. I privilegi di classe con una progressione che rallenta o si ferma prima del 10° livello e i privilegi che hanno un limitato elenco di opzioni (come l'elenco dei segreti del maestro del sapere) di solito non migliorano man mano che il personaggio acquisisce livelli epici. Similmente, non migliorano i privilegi di classe che sono ottenuti solo ad un singolo livello (come per *individuazione del male*).

Esempio di progressione di classe di prestigio epica:
Sacro liberatore epico

Un sacro liberatore epico dimostra una devozione incredibile alla causa della libertà. La sua implacabile missione di rovesciare la tirannia non sarà intralciata facilmente.

Dado Vita: d10.

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

Punire il male (Sop): Il sacro liberatore aggiunge il suo livello di classe ai danni con qualsiasi attacco di punire il male, come di norma. Può punire una volta aggiuntiva al giorno per ogni cinque livelli oltre il 10° (4 volte al giorno al 15°, 5 volte al giorno al 20° ecc.).

Incantesimi: Il livello dell'incantatore del sacro liberatore è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un sacro liberatore non aumenta dopo il 10° livello.

Spezzare incantamento (Mag): Un sacro liberatore può usare *spezzare incantamento* una volta in più alla settimana per ogni quattro livelli oltre il 10° (3 volte alla settimana al 14°, 4 volte alla settimana al 18° ecc.).

Compagno celestiale (Mag): Il compagno celestiale di un sacro liberatore continua ad aumentare di potere. Una volta che un sacro liberatore diventa un personaggio epico, ad

ogni cinque livelli oltre il 20° (25°, 30°, 35° ecc.), il compagno ottiene un bonus di +2 ai Dadi Vita, la sua armatura naturale aumenta di +1, il suo modificatore di Destrezza aumenta di +2 e la sua Intelligenza aumenta di +1. La resistenza agli incantesimi del compagno è pari al livello di classe del sacro liberatore +10.

Talenti bonus: Un sacro liberatore epico ottiene un talento bonus (selezionato dall'elenco dei talenti del sacro liberatore) ogni tre livelli oltre il 10°.

TALENTI EPICI

I talenti seguenti sono disponibili solo ai personaggi di livello epico; cioè, personaggi almeno di 21° livello. La versione di un talento descritta qui sostituisce qualsiasi versione precedentemente pubblicata di quel talento.

Aura di Energia Positiva [Epico]

Il personaggio scaccia (o perfino distrugge) automaticamente i non morti minori.

Prerequisiti: Car 25, capacità di scacciare non morti, capacità di lanciare *dissolvi il male*.

Beneficio: Ogni creatura non morta che giunge entro 4,5 metri dal personaggio subisce automaticamente l'effetto di essere scacciata. Questo non costa un tentativo di scacciare, e il personaggio non è obbligato a tirare i danni da scacciare (influenza automaticamente tutti i non morti in un'esplosione da 4,5 metri), ma scaccia solo non morti con Dadi Vita pari o inferiori al suo effettivo livello da chierico meno 10 (e distrugge automaticamente i non morti con Dadi Vita pari o inferiori al suo effettivo livello da chierico meno 20). Ad esempio, un chierico di 22° livello scaccerebbe automaticamente qualsiasi wight o wraith vicine e distruggerebbe automaticamente tutti gli scheletri o zombi Medi che gli vengono vicino, ma dovrebbe scacciare normalmente le ombre notturne e simili.

Proprio come nel caso del normale scacciare, il personaggio non può influenzare i non morti che hanno copertura totale rispetto a lui.

Colpo Sacrilego [Epico]

Gli attacchi del personaggio infliggono parecchi danni alle creature buone.

Prerequisiti: Privilegio di classe di punire il bene, qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Ogni arma impugnata dal personaggio è considerata un'arma sacrilega (infligge +2d6 danni contro creature di allineamento buono). Questa capacità non si somma a capacità simili (ad esempio, se l'arma è già un'arma sacrilega).

Colpo Sacro [Epico]

Gli attacchi del personaggio infliggono parecchi danni alle creature malvagie.

Prerequisiti: Privilegio di classe di punire il male, qualsiasi allineamento buono.

Beneficio: Ogni arma impugnata dal personaggio è considerata un'arma sacra (infligge +2d6 danni contro creature di allineamento malvagio). Questa capacità non si somma a capacità simili (ad esempio, se l'arma è già un'arma sacra). In aggiunta, l'arma è considerata benedetta, che significa che ha effetti speciali su certe creature.

Colpo Spettrale [Epico]

Il personaggio può colpire le creature incorporee come se fossero solide.

Prerequisiti: Sag 19, capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Gli attacchi del personaggio infliggono danni normalmente contro le creature incorporee.

Normale: Senza questo talento, anche gli attacchi che possono danneggiare una creatura incorporea hanno una probabilità del 50% di non infliggere danni.

Devozione Epica [Epico]

Scegliere una componente di allineamento (bene, caos, legge o male) diversa dal proprio allineamento. Il personaggio è particolarmente resistente agli incantesimi di quell'allineamento.

Prerequisiti: Sag 21, Volontà di Ferro, allineamento diverso dalla componente scelta, divinità patrona che non accetta chierici che hanno la componente scelta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi della componente di allineamento scelta. Ad esempio, un paladino di Helm legale buono che selezionasse "caos" otterrebbe un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi del caos. Quel paladino non potrebbe selezionare "bene" né "legge" poiché sono parte del suo allineamento, né potrebbe selezionare "male" poiché Helm accetta chierici malvagi.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che sceglie il talento, seleziona una nuova componente di allineamento.

Dominio Bonus [Epico]

Il personaggio ha accesso a un dominio aggiuntivo di incantesimi.

Prerequisiti: Sag 21, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

Beneficio: Scegliere un dominio aggiuntivo dalla lista dei domini della propria divinità. Il personaggio ora ha accesso agli incantesimi e ai poteri concessi di quel dominio come è normale per i suoi incantesimi di dominio.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che sceglie il talento, lo applica a un dominio diverso.

Esplosione di Energia Negativa [Divino] [Epico]

Il personaggio può usare la propria capacità di intimorire/comandare non morti per scatenare un'esplosione di energia negativa.

Prerequisiti: Car 25, capacità di intimorire o comandare non morti, capacità di lanciare *infilgi ferite critiche*, qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Il personaggio può usare un tentativo di intimorire o comandare non morti per scatenare un'onda di energia negativa in un'esplosione di 18 metri. Tirare una normale prova di intimorire (comandare), con la differenza che l'esplosione di energia negativa ha effetto sulle creature viventi invece che sui non morti. Qualsiasi creatura che sarebbe intimorita da questo risultato ottiene un livello negativo. Qualsiasi creatura che sarebbe comandata mediante questa prova ottiene due livelli negativi. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere questi livelli 24 ore più tardi è pari a 10 + metà dell'effettivo livello di scacciare del personaggio + modificatore di Carisma del personaggio.

Forma Selvatica Bestia Magica [Selvatico] [Epico]

Il personaggio può assumere la forma selvatica di una bestia magica.

Prerequisiti: Sag 25, Conoscenze (natura) 27 gradi, forma selvatica 6 volte al giorno.

Beneficio: Il personaggio può usare la propria capacità di forma selvatica normale per assumere la forma di una bestia magica. La limitazione di taglia è la stessa della limitazione del personaggio alla taglia animale. Il personaggio ottiene tutte le capacità soprannaturali della bestia magica di cui assume la forma.



Padronanza dei Non Morti [Divino] [Epico]

Il personaggio può comandare un numero di non morti maggiore rispetto al normale.

Prerequisiti: Car 21, capacità di intimorire o comandare non morti.

Beneficio: Il personaggio può comandare fino a dieci volte il suo livello in DV di non morti.

Zona di Animazione [Divino] [Epico]

Il personaggio incanala energia negativa per animare i non morti.

Prerequisiti: Car 25, Padronanza dei Non Morti, capacità di intimorire o comandare non morti.

Beneficio: Il personaggio può usare un tentativo di intimorire o comandare i non morti per animare i cadaveri all'interno del raggio di azione del suo tentativo di intimorire o comandare. Il personaggio anima un numero totale di DV di non morti pari al numero di non morti che sarebbero comandati dal suo risultato (sebbene non possa animare più non morti di quanti cadaveri siano presenti all'interno del raggio di azione). Il personaggio non può animare con un singolo tentativo più non morti del numero massimo che può comandare (compresi tutti i non morti già sotto il suo comando). Questi non morti sono automaticamente sotto il suo comando, anche se si applica comunque il suo normale limite di non morti comandati.

Se i cadaveri sono relativamente freschi, i non morti animati sono zombi. Altrimenti, sono scheletri.



Illustrazione di Scott Roller

I seguenti oggetti magici, che condividono tutti un legame con il divino, completano quelli presentati nel Capitolo 7 della Guida del DUNGEON MASTER.

RELIQUIE

Una reliquia è un oggetto magico (spesso, ma non sempre, un oggetto meraviglioso) che funziona solo quando è indossato o impugnato da un personaggio che crede nella divinità a cui è dedicata la reliquia. Quel personaggio deve consacrare una parte di energia spirituale a mantenere aperto un legame divino tra la reliquia che impugna e il potere della sua divinità.

Chi impugna una reliquia può stabilire il legame divino in due modi. Qualsiasi incantatore divino quale un chierico, druido o paladino della divinità relativa può sacrificare temporaneamente uno slot incantesimo del livello specificato nella descrizione della reliquia; l'incantatore divino non può più usare lo slot incantesimo, ma può usare la reliquia. Ogni volta che il chierico o druido prepara gli incantesimi (oppure ogni mattina nel caso di un incantatore divino spontaneo come un'anima prescelta), decide se vuole o meno mantenere attivo il legame divino con la reliquia.

A prescindere che siano o meno chierici, i credenti possono impugnare reliquie se hanno il talento Vero Credente e sono di un livello del personaggio abbastanza alto che se fossero chierici, avrebbero uno slot incantesimo sufficientemente alto da sacrificare, attivando il legame divino con la reliquia.

Ad esempio, Jozan è un chierico di 9° livello che si trova a possedere una reliquia *stella dell'aurora*. All'alba può sacrificare uno slot incantesimo di 4° livello per usare al suo posto la *stella dell'aurora* per quel giorno. Oppure può invece preparare un incantesimo di 4° livello, scegliendo di non sfruttare la magia della *stella dell'aurora*.

Se la paladina Alhandra ha il talento Vero Credente e venera Pelor, può usare la *stella dell'aurora* purché sia di 7° livello o superiore, poiché è il livello a cui per la prima volta avrebbe uno slot incantesimo di 4° livello se fosse un chierico o un druido. Se Jozan avesse il talento Vero Credente, potrebbe a sua volta usare la *stella dell'aurora* al 7° livello o superiore, e non dovrebbe rinunciare a uno slot incantesimo per farlo.

VENDERE E COMPRARE RELIQUIE

Generalmente le reliquie non sono in vendita, né i PG che tentano di venderle troveranno automaticamente un compratore. Sono molto più rare degli altri oggetti magici; di solito esistono meno di una mezza dozzina di copie di ogni reliquia. In secondo luogo, sono legate in modo così stretto all'adorazione di una divinità particolare, che solo pochissimi personaggi possono usarle.

Le descrizioni che seguono indicano prezzi di mercato per ogni reliquia, ma quei prezzi sono indicati per aiutare il DM a creare tesori appropriati per i PNG nella campagna... è impossibile trovare un cartellino con il

prezzo su una reliquia. Alcune chiese potrebbero offrire una ricompensa a chi la trova o altri doni equivalenti alla metà del prezzo di mercato se i PG riportano una reliquia perduta. Tuttavia una tale situazione potrebbe essere interpretata di ruolo, poiché l'accordo dipende principalmente dal rapporto tra la chiesa e i PG specifici che hanno acquisito la reliquia.

RELIQUIE NELLA CAMPAGNA

Le reliquie nella sezione seguente si basano sulle divinità del pantheon D&D base, ma non necessariamente. *Lascia della virtù ancestrale* di Moradin funziona altrettanto bene per una divinità dei nani creata dal DM, oppure anche per qualsiasi divinità guerriera ma buona.

Se il DM crea una propria reliquia, deve assegnarle un prezzo come farebbe con qualsiasi altro oggetto magico, ma anche ridurlo in base allo slot incantesimo che un chierico deve sacrificare per usarla. Una riduzione di 400 x livello dello slot incantesimo x livello da chierico minimo è un ottimo punto di partenza. Le reliquie tendono a essere in qualche modo più complesse degli oggetti magici standard. Molte hanno effetti magici che nessun incantesimo riproduce esattamente, dando l'impressione di essere "artefatti a basso prezzo".

Arco della luna invernale: Corellon diede l'originale *arco della luna invernale* all'eroina elfica Seskaya più di duemila anni or sono, ma i suoi chierici

da allora hanno fabbricato quattro copie identiche. Questo *arco lungo composito gelido+4* modifica automaticamente la propria tensione per adattarsi a chi lo impugna (permettendogli di sommare il suo bonus di Forza totale ai danni con ogni freccia tirata). È considerato un anatema per gli elfi drow (come per la capacità speciale delle armi).

Per usare questa reliquia, si deve venerare Corellon Larethian e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Evocazione forte; LI 18°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; Prezzo 36.300 mo; Costo 18.550 mo + 1.420 PE.

Armatura delle foglie cadute:

Questa *armatura completa selvatica+3* non metallica è un'acozzaglia di foglie

gialle, rosse e arancio cucite insieme da Ehlonna e presentate come dono a Obad-Hai. Una parola di comando fa sì che le

foglie diventino marroni e si spargano al vento...

e chi le indossa sparisca.

In effetti, chi indossa l'armatura si è fuso con

le foglie, che appaiono fluttuare vicino al terreno

ma in realtà sono sotto il suo controllo. Il possessore

può muoversi e interagire con l'ambiente circostante

come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *forma gassosa* per un massimo di

30 minuti.



Armatura delle foglie cadute

TABELLA 4-1: RELIQUIE

Oggetto	Prezzo di mercato	Oggetto	Prezzo di mercato
Lancia del castigo (Gruumsh)	14.000 mo	Cornucopia dei bisognosi (Yondalla)	44.600 mo
Freccia lacerante (Ehlonna)	14.500 mo	Spada dei muscoli possenti (Kord)	45.600 mo
Cotta di maglia millenaria (Corellon Larethian)	18.800 mo	Lama di rubino (Wee Jas)	46.902 mo
Guanti dell'artiglio (Bahamut)	20.000 mo	Spada della virtù senza macchia (Heironeous)	50.000 mo
Cintura del campione (Kord)	22.000 mo	Ascia della virtù ancestrale (Moradin)	50.230 mo
Elmo dal pennacchio purpureo (Heironeous)	22.000 mo	Cappuccio del boia (Erythnul)	50.400 mo
Gemma dall'intensità scintillante (Garl Glittergold)	22.000 mo	Spiedo di gnomi (Kurtulmak)	61.900 mo
Tomo dell'antico sapere (Boccob)	22.000 mo	Stella dell'aurora (Pelor)	61.908 mo
Flauto della frenesia orgiastica (Olidammara)	22.320 mo	Elmo di platino (Bahamut)	64.000 mo
Stivali del viaggio infinito (Fharlanghn)	23.600 mo	Tabarro del disincarnato (Nerull)	68.600 mo
Stocco degli estremi rimedi (Olidammara)	23.920 mo	Tabarro della grande crociata (St. Cuthbert)	68.800 mo
Scudo della mano mozzata (Gruumsh)	24.800 mo	Verga cromatica (Tiamat)	71.908 mo
Mappa delle terre invisibili (Yondalla)	25.200 mo	Frammento di sole (Pelor)	73.280 mo
Morning star dei molti (Erythnul)	30.300 mo	Mantello delle scaglie di drago (Tiamat)	75.840 mo
Fossa avvolgente (Kurtulmak)	33.600 mo	Pugnale del diniego (Vecna)	77.902 mo
Guanti del signore sanguinario (Hextor)	33.600 mo	Bastone della quercia inflessibile (Obad-Hai)	81.600 mo
Verga dell'eremita (Lolth)	33.600 mo	Incensiere dell'ultimo respiro (Nerull)	82.000 mo
Tomo della lingua silente (Vecna)	34.850 mo	Randello che non dimentica mai (St. Cuthbert)	82.112 mo
Catena della deferenza (Hextor)	35.600 mo	Scudo del risoluto (Moradin)	89.600 mo
Martello-picca del focolare (Garl Glittergold)	35.600 mo	Borsa dei semi di Ehlonna (Ehlonna)	93.800 mo
Stocco della direzione infallibile (Fharlanghn)	35.600 mo	Pergamene di provenienza incerta (Wee Jas)	118.000 mo
Arco della luna invernale	36.300 mo	Verga dell'inversione (Boccob)	132.000 mo
Armatura delle foglie cadute (Obad-Hai)	39.900 mo	Tunica di seta d'ebano (Lolth)	134.000 mo

Per usare questa reliquia, si deve venerare Obad-Hai e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Trasmutazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *forma gassosa, metamorfosi funesta*, il creatore deve venerare Obad-Hai; Prezzo 39.900 mo; Costo 20.775 mo + 1.530 PE.

Ascia della virtù ancestrale: *ascia da guerra nanica affilata in adamantio+4, AL LN; Int 10, Sag 17, Car 17; Parlare, telepatia, scurovisione 36 m e udito; punteggio di Ego 17.*

Poteri inferiori: Benedizione 3 volte al giorno, cura ferite moderate su chi la impugna 3 volte al giorno, luminescenza 3 volte al giorno.

Potere superiore: Velocità su chi la impugna 3 volte al giorno.

Personalità: Uno dei sommi sacerdoti di Moradin si è offerto volontario per essere vincolato all'interno dell'originale *ascia della virtù ancestrale* parecchio tempo fa, e la sua personalità da allora è stata riprodotta in quelle poche copie dell'arma che esistono. Il sacerdote, che rifiuta di rivelare il suo vecchio nome, è un fiero combattente che sprona il suo possessore ad attaccare gli antichi nemici dei nani (goblinoidi e giganti) a ogni opportunità disponibile. Prova particolare piacere a "illuminare i bersagli" (*luminescenza*), "lenire l'onore ferito" (*cura ferite moderate*) e a garantire la "buona fortuna" (*velocità*). Giudica coloro che la impugnano da quanto bene aderiscono alla cultura nanica tradizionale. Si ribella decisamente contro i non nani che anche solo osano toccarla.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Moradin e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Trasmutazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione, cura ferite moderate, luminescenza, velocità*, il creatore deve venerare Moradin; Prezzo 50.230 mo; Costo 26.780 mo + 1.876 PE.

Bastone della quercia inflessibile: Questi bastoni, di cui si sa ne esistano solamente tre, sono treant che si sono volontariamente costretti in forma di bastone ferrato per aiutare i seguaci di Obad-Hai. Questa capacità funziona come l'incantesimo *trasforma bastone*, con la differenza che il treant è completamente reale e può controllare gli alberi e parlare ad altri treant. Se il *bastone della quercia inflessibile* è ridotto a 0 o meno punti ferita, ritorna in forma di bastone e non può più essere usato per ventotto giorni. Il bastone può assumere forma di treant tutte le volte che lo desidera chi impugna il bastone, ma deve trascorrere almeno la metà di ogni giorno (da alba ad alba) in forma di bastone.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Obad-Hai e sacrificare uno slot incantesimo



Arco della luna invernale



Borsa dei semi di Ehlonna

divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Trasmutazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *trasforma bastone*, il creatore deve venerare Obad-Hai; Prezzo 81.600 mo; Costo 41.100 mo + 3.240 PE; Peso 2 kg.

Borsa dei semi di Ehlonna: Questa borsa di pelliccia marrone, quando viene esaminata, sembra contenere sei ghiande comuni al suo interno. Ma quando un seguace di Ehlonna lancia una ghianda contenuta nella borsa, può far accadere una di queste tre cose.

- Creare un treant (come per l'incantesimo *trasforma bastone*, ma il treant nasce dalla ghianda) ovunque troverà posto fisicamente.
- Creare un muro di spine (come per l'incantesimo).
- Creare una ghianda esplosiva che possa essere lanciata fino a una distanza di 30 metri, infliggendo 11d6 danni da fuoco (come per l'incantesimo *semi di fuoco*, ma i danni non vengono suddivisi tra più ghiande).

Ogni mattina, ci sono sei ghiande nella *borsa dei semi di Ehlonna*, indipendentemente da quante ce ne fossero prima.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Ehlonna e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Evocazione moderata; LI 11°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *semi di fuoco, trasforma bastone*, il creatore deve venerare Ehlonna; Prezzo 93.800 mo; Peso 2 kg.

Cappuccio del boia: In origine uno di questi tre cappucci indossato da Xeric IV, che giustiziò pubblicamente ogni membro della sua numerosa famiglia due secoli or sono, i *cappucci del boia* sono stati sparpagliati in tutto il globo da ondate successive di guerre e conquiste. Chi indossa un *cappuccio del boia* (che occupa lo slot del corpo della fascia) può compiere attacchi con un colpo di grazia come azione standard invece che come azione di round completo. Ogniqualvolta ha successo con un tentativo di colpo di grazia, ottiene un bonus di +2 alla Forza e alla Costituzione per i successivi 5 minuti che è cumulativo con ogni tentativo di colpo di grazia riuscito (+10 max).

Per usare questa reliquia, si deve venerare Erythnul e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro, resistenza dell'orso*, il creatore deve venerare Erythnul; Prezzo 50.400 mo; Peso 0,5 kg.

Catena della deferenza: Si dice che queste *catene chiodate sacrileghe*+2 siano state create dalle manette nell'infernale prigione-fortezza di Hextor. Nonostante le loro dimensioni e scarsa maneggevolezza, possono essere impugate in una lotta e chiunque sia immobilizzato da un nemico che impugna una *catena della deferenza* deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 oppure essere dominato (come per l'incantesimo *dominare mostri*).

Per usare questa reliquia, si deve venerare Hextor e sacrificare uno

slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Ammaliamento forte; LI

18°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *dominare mostri*, il creatore deve venerare Hextor; Prezzo 35.600 mo; Costo 17.963 mo + 1.411 PE.

Cintura del campione: Kord dona una di queste cinture incastonate di pietre preziose a un gladiatore prescelto ogni decade. Chi la indossa ottiene un bonus di +6 alle prove di Forza e un addizionale bonus di +4 alle prove di lotta e di spingere. Se chi indossa una *cintura del campione* fallisce un tiro salvezza contro un effetto di paura, la cintura smette di funzionare per 1 ora.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Kord e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*, il creatore deve venerare Kord; Prezzo 22.000 mo; Peso 0,5 kg.

Cornucopia dei bisognosi: Yondalla ha intrecciato lei stessa questi cesti conici, e poi li ha donati ai suoi sommi sacerdoti. Ogni mattina all'alba, ci sono 2d4 frutti in ogni *cornucopia dei bisognosi*. Quando viene consumato (un'azione di round completo), ogni frutto ha l'effetto seguente.

d%	Frutto	Effetto
01-15	Mela	Chi la mangia guarisce (come per l'incantesimo <i>guarigione</i>).
16-30	Grappolo d'uva	Se diviso in 12 porzioni, funziona come un incantesimo <i>banchetto degli eroi</i> per quelli che lo consumano.
31-45	Mandarino	<i>Spezzare incantamento</i> su chi lo mangia.
46-60	Fragola	Resistenza agli incantesimi 24 per 12 minuti.
61-74	Ciliegia	<i>Interdizione alla morte</i> per 12 minuti.
75-89	Pesca	<i>Potere divino</i> per 12 round.
90-100	Limone	<i>Neutralizza veleno</i> su chi lo mangia per 2 ore.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Yondalla e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Evocazione forte; LI 12°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *banchetto degli eroi*, *guarigione*, *interdizione alla morte*, *neutralizza veleno*, *potere divino*, *resistenza agli incantesimi*, *spezzare incantamento*, il creatore deve venerare Yondalla; Prezzo 44.600 mo; Peso 4 kg.

Cotta di maglia millenaria: Quest'armatura al tatto sembra una cotta di maglia in mithral, ma i minuscoli anelli sono di un verde pallido, che diventa ancora più chiaro quando la *cotta di maglia millenaria* è al sole. La *cotta di maglia millenaria* funziona come una *cotta di maglia*+3, ma

ha un bonus massimo di Destrezza di +8, una penalità di armatura alla prova di -2 e una probabilità del 15% di fallimento incantesimi arcani. È considerata un'armatura leggera. La *cotta di maglia millenaria* estende in modo indolore minuscole radici verdi nella pelle di

chi la indossa, garantendo guarigione rapida 3 per tutto il tempo in cui chi la indossa rimane in un'illuminazione migliore della penombra.

Cintura del campione

Per usare questa reliquia, si deve venerare Corellon Larethian e sacrificare uno slot incantesimo divino di 4° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 7 DV.

Evocazione moderata; LI 10°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *rigenerazione*, il creatore deve venerare Corellon Larethian; Prezzo 18.800 mo; Costo 9.550 mo + 740 PE; Peso 10 kg.

Elmo dal pennacchio purpureo: Gli elmi dal pennacchio purpureo in origine erano donati come trofeo ai vincitori delle giostre organizzate tra i seguaci di Heironeous, ma da allora sono passati da nobili cavalieri a coraggiosi scudieri attraverso i secoli. Un *elmo dal pennacchio purpureo* fornisce a chi lo indossa un bonus di +2 al Carisma. Non solo chi lo indossa è immune alla paura, ma l'esposizione alla paura lo incoraggia ulteriormente. Ogni volta che chi lo indossa è soggetto a un effetto di paura, riceve invece il beneficio dell'incantesimo *eroismo* per 10 minuti.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Heironeous e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Abiurazione moderata; LI 10°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *eroismo*, il creatore deve venerare Heironeous; Prezzo 22.000 mo; Peso 2 kg.

Elmo di platino: Questo elmo liscio copre tre quarti del volto ed è decorato con un motivo ad ali di drago. Gli *elmi di platino* originali furono donati a sette draghi d'oro che agirono come compagni di Bahamut, ma da allora sono passati ai suoi servitori sul Piano Materiale. Chiunque indossi un *elmo di platino* ha la presenza terrificante di un drago, che potenzialmente influenza tutti quelli con meno Dadi Vita entro un raggio di 45 metri. Ogni volta che colui che



Cornucopia dei bisognosi

indossa l'elmo di platino attacca, i nemici devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei DV di chi lo indossa + il suo modificatore di Car) o cadere in preda al panico (nemici con 4 o meno DV) oppure essere scossi (nemici con 5 o più DV) per 4d6 round. Chi lo indossa ottiene anche percezione cieca con un raggio di azione di 18 metri.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Bahamut e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Trasmutazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *trasformazione*, il creatore deve venerare Bahamut; Prezzo 64.000 mo; Peso 1,5 kg.

Flauto della frenesia orgiastica: Questo flauto, creato da un segreto ordine di bardi/chierici devoti a Olidammara, richiede che il suonatore effettui con successo una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 20 ogni round per funzionare in modo appropriato. Se la prova ha successo, qualsiasi creatura vivente entro 9 metri dal suonatore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 oppure subire un effetto di *confusione*, ma con una eccezione. Ogni volta che il tiro di dado imporrebbe al soggetto di attaccare qualcuno, al suo posto deve compiere un lieve approccio amarevole (come con un abbraccio o con un bacio). L'effetto dura finché il soggetto rimane entro 9 metri dal suonatore del flauto. Se il suonatore viene interrotto o fallisce una prova di Intrattenere, e poi ricomincia a suonare il flauto con una prova riuscita, le creature entro 9 metri ottengono di effettuare nuovi tiri salvezza. I soggetti che effettuano con successo i tiri salvezza sono da lì in poi immuni al *flauto della frenesia orgiastica* per 24 ore.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Olidammara e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *confusione*, il creatore deve venerare Olidammara; Prezzo 22.320 mo; Costo 11.320 mo + 880 PE; Peso 1,5 kg.

Fossa avvolgente: Secoli fa, Kurtulmak donò ai suoi sommi sacerdoti una mezza dozzina di copie di una trappola a fossa portatile: la *fossa avvolgente*. Questa funziona come un *buco portatile*, con la differenza che è profonda 15 metri. La *fossa avvolgente* copre un quadrato di 3 metri quando è aperta completamente e si restringe fino a un buco di 30 cm. Può essere raccolta e spostata quando è della dimensione più piccola e il suo possessore può aprirla o chiuderla con una parola di comando da qualsiasi punto entro 18 metri. Una *fossa avvolgente* si apre completamente solo se ha sufficiente spazio piano per farlo; si ferma



quando uno dei bordi colpisce un muro o un altro ostacolo.

Una tattica comune è di attendere nascosti fino a che i nemici non si avvicinano a una *fossa avvolgente* ristretta e poi

aprirla completamente, facendo cadere i nemici dentro a una fossa che fino a un momento prima non c'era. Coloro che si ritrovano sotto i piedi una *fossa avvolgente* devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22 oppure cadere nella fossa.

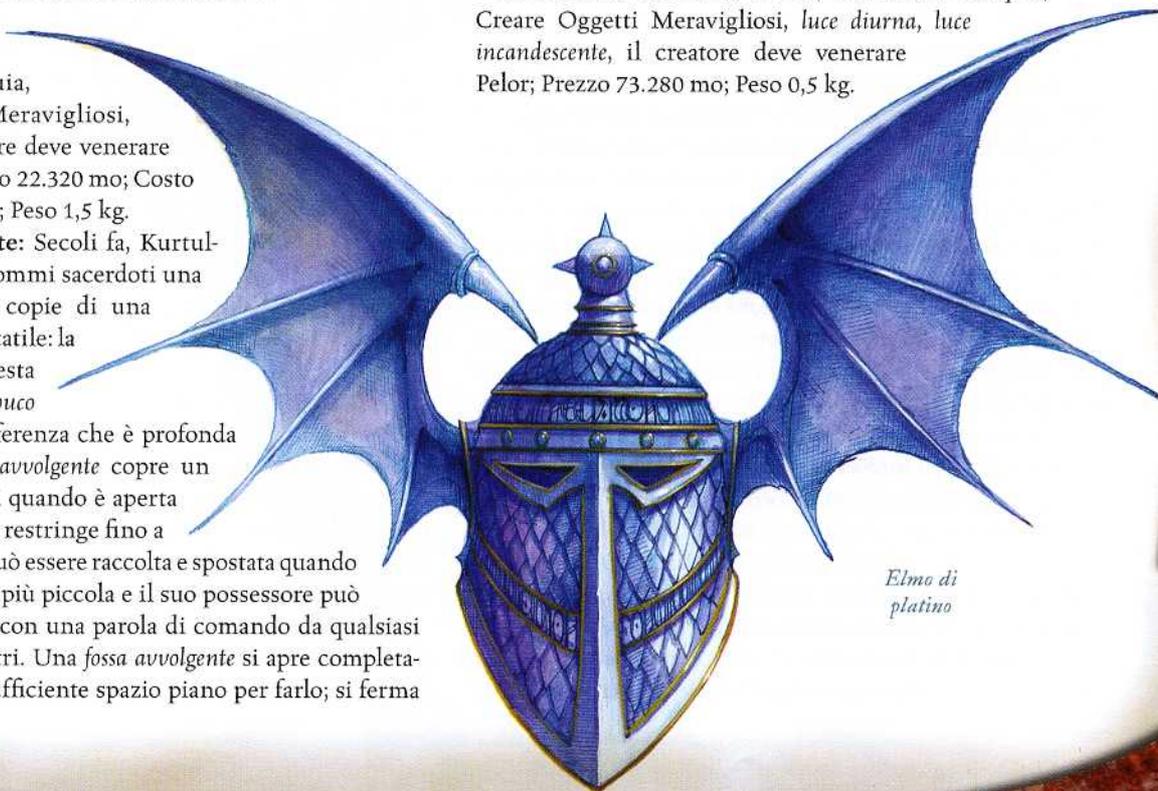
Per usare questa reliquia, si deve venerare Kurtulmak e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Evocazione forte; LI 16°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*, il creatore deve venerare Kurtulmak; Prezzo 33.600 mo.

Frammento di sole: Questo simbolo sacro di Pelor che risplende con intensità è menzionato in molti testi religiosi come "Dono di Pelor, che porto nell'oscurità... un sole che non tramonta mai." Emette in continuazione una calda luce equivalente a un incantesimo *luce diurna* intensificato al 5° livello (il simbolo deve essere coperto completamente per spegnere la luce). A comando tre volte al giorno, il *frammento di sole* emette quattro raggi di luce di cui ciascuno infligge 10d6 danni ai non morti, 5d6 danni ai costrutti e agli oggetti e 5d8 danni alle altre creature. Le creature particolarmente vulnerabili alla luce intensa, come i vampiri, subiscono 10d8 danni.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Pelor e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Invocazione moderata; LI 11°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *luce diurna*, *luce incandescente*, il creatore deve venerare Pelor; Prezzo 73.280 mo; Peso 0,5 kg.



Elmo di platino

Freccia lacerante: La leggenda narra che queste frecce (si presume ve ne siano cinque) ottennero lo status di reliquia quando Ehlonna le usò per uccidere un grande drago verde che stava distruggendo una foresta primordiale. Una freccia lacerante è una *freccia*+3 con una variante della qualità ritornante. All'inizio del round dopo che è stata tirata da un arco, una *freccia lacerante* si strappa da qualunque cosa abbia colpito (infriggendo 1d8 danni), vola fino a un'altezza di 120 metri, e poi si riposiziona nell'arco da cui è stata tirata. A differenza di molte munizioni, le *frecce laceranti* non vengono mai distrutte quando colpiscono il loro bersaglio.

Se un ranger tira una *freccia lacerante* contro un nemico prescelto, la freccia ottiene anche la qualità anatema contro quel nemico.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Ehlonna e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente.

Invocazione forte; LI 12°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *arco anatema**, il creatore deve venerare Ehlonna; Prezzo 14.500 mo; Costo 7.273 mo + 580 PE.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Gemma dall'intensità scintillante: Questa gemma nera multifaccettata si dice sia stata intagliata dallo stesso Garl Glittergold. Indossata come fermaglio, una *gemma dall'intensità scintillante* garantisce a chi la indossa un bonus di potenziamento +6 alla Saggiezza e la conoscenza istintiva di dove siano le pareti, il soffitto e il pavimento in qualsiasi caverna di cui si trovi all'interno, indipendentemente da quanto sia grande la caverna e quale sia l'illuminazione.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Garl Glittergold e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *saggiezza del gufo*, il creatore deve venerare Garl Glittergold; Prezzo 22.000 mo; Peso 0,5 kg.

Guanti dell'artigiano: Si dice che questo paio di guanti d'arme chiodati in argento sia stato creato dallo stesso Bahamut, poi donato al maestro di un ordine di monaci ora estinto. Un personaggio che indossa i *guanti dell'artigiano* effettivamente ha armi naturali che infliggono 1d8 danni taglianti e contano come armi magiche al fine di superare la riduzione del danno. Se un monaco indossa i *guanti dell'artigiano*, si considera che abbia cinque livelli in più ai fini della CA, dei danni senz'armi (che ora vengono considerati taglianti) e della capacità di colpo *ki* del monaco (questa funzione si somma alle funzioni simili di una *cintura del monaco*). I *guanti dell'artigiano* funzionano come armi del tocco fantasma al fine di attaccare creature incorporee. Infine, chi li indossa ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di lotta.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Bahamut e sacrificare uno slot incantesimo divino di 4° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 7 DV.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *giusto potere*, il creatore deve



Incensiere dell'ultimo respiro

venerare Bahamut; Prezzo 20.000 mo; Peso 1 kg.

Guanti del signore sanguinario: Questi guanti d'arme di metallo liscio stillano sangue lentamente, apparentemente dal nulla. Garantiscono a chi li indossa un bonus di fortuna +4 agli attacchi di contatto in mischia. Inoltre, qualsiasi incantesimo di

contatto che lancia chi li indossa è massimizzato come se stesse usando il talento Incantesimi Massimizzati, anche se l'incantesimo non usa uno slot incantesimo di livello più alto.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Hextor e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Universale forte; LI 17°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, il creatore deve venerare Hextor; Prezzo 33.600 mo; Peso 1 kg.

Incensiere dell'ultimo respiro: I seguaci prescelti di Nerull riempiono questo incensiere, una palla di ferro bucata su una catena incastonata di pietre preziose, con gemme polverizzate invece che con l'incenso. Farlo è un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità. L'*incensiere dell'ultimo respiro* quindi inizia automaticamente a bruciare la polvere di gemma, creando una pericolosa nube che riempie un'emanazione con raggio di 6 metri centrata sull'incantatore. Gli effetti della nube dipendono dal tipo di polvere di gemma bruciato nell'*incensiere dell'ultimo respiro*.

Tipo di gemma	Valore	Effetto
Polvere di diamante	250 mo	<i>Nebbia solida</i> (come per l'incantesimo, con la differenza che sono rallentate solo le creature viventi)
Polvere di smeraldo	500 mo	<i>Nube mortale</i> (come per l'incantesimo, con la differenza che fluttua vicino all'incantatore; Temp parziale CD 17)
Polvere di zaffiro	1.000 mo	<i>Nebbia acida</i> (come per l'incantesimo, con la differenza che sono rallentate solo le creature viventi)
Polvere di rubino	2.000 mo	<i>Nube incendiaria</i> (come per l'incantesimo, con la differenza che fluttua vicino all'incantatore; Rifl dimezza CD 22)

Chi trasporta l'*incensiere dell'ultimo respiro* è completamente immune alla nube; non rallenta i suoi movimenti, né gli infligge danni, né oscura la sua visuale.

La polvere di gemma brucia nell'*incensiere dell'ultimo respiro* per 15 round.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Nerull e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Evocazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *nebbia acida*, *nebbia solida*, *nube incendiaria*, *nube mortale*, il creatore deve venerare Nerull; Prezzo 82.000 mo; Peso 0,5 kg.

Lama di rubino: Questi pugnali di cristallo rosso scuro si narra siano stati strappati dalle gemme sull'orlo della veste di Wee Jas. Ogni *lama di rubino* è un *pugnale assiomatico*+3 che

Guanti del signore
sanguinario



permette a chi lo impugna di rafforzare, intimorire o comandare i non morti come se il suo livello di classe fosse quattro livelli più alto di quanto non sia realmente.

Ha anche un effetto perenne di status.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Wee Jas e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Invocazione moderata; LI 11°;

Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *ira dell'ordine*, *status*, il creatore deve venerare Wee Jas; Prezzo 46.902 mo; Costo 23.602 mo + 1.864 PE.

Lancia del castigo: Sporadicamente Gruumsh scaglia una lancia contro un chierico con cui è seccato. Se il chierico colpito successivamente fa espiazione per la sua trasgressione e conserva la lancia, quest'ultima diventa una *lancia del castigo*. Questa *lancia ritornante+2* diventa una *lancia ritornante+4* ogni volta che chi la impugna attacca qualcuno che gli ha inferto danni nel round precedente. Se chi la impugna ha ricevuto un colpo critico nell'ultimo round da parte del bersaglio, la *lancia del castigo* diventa una *lancia ritornante affilata+5* contro quel nemico.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Gruumsh e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Trasmutazione forte; LI 12°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *telecinesi*, il creatore deve venerare Gruumsh; Prezzo 14.000 mo; Costo 7.151 mo + 548 PE.

Mantello delle scaglie di drago: Questo lungo mantello svolazzante, cucito da un assortimento casuale di minuscole scaglie di draghi cromatici, si trasforma in funzionali ali di drago a comando, rendendo possibile volare

a una velocità di 45 metri con manovrabilità scarsa. Le ali durano 2 ore al giorno, suddivise come desidera chi indossa il *mantello delle scaglie di drago*. Inoltre, il mantello fornisce sempre 10 punti ciascuna di resistenza al fuoco, resistenza all'elettricità, resistenza al freddo e resistenza all'acido.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Tiamat e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Trasmutazione forte; LI 12°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *metamorfosi*, *resistere all'energia*, il creatore deve venerare Tiamat; Prezzo 75.840 mo; Peso 1 kg.

Mappa delle terre invisibili: Questo foglio di pergamena arrotolato, spesso conservato in un tubo di legnoscuo, è una manna per le carovane di halfling pellegrini, che lo usano per evitare i pericoli e trovare la strada attraverso i territori selvaggi.

Una volta al giorno, alla *mappa delle terre invisibili* può essere ordinato di spendere due minuti per ridisegnarsi, descrivendo il terreno entro un raggio di 24 km con totale accuratezza ma solo con dettagli di media grandezza.

Il DM dovrebbe impiegare due minuti di tempo reale per abbozzare una tale mappa, attenendosi alla lista seguente in termini di priorità:

- Caratteristiche generali del terreno (montagne, fiumi ecc.) con il loro nome se questo è ampiamente conosciuto.
- Strutture di più di 450 m² (castelli, templi, rovine) nominate specificatamente (Fortezza dell'Immortale) o genericamente (collegio bardico).
- Strutture importanti per i viaggi (ponti, entrate di dungeon, portali magici), nominate solo se sono in qualche modo insolite.
- Tane di creature con più di 15 Dadi Vita, indicate dal tipo di creatura.

La *mappa delle terre invisibili* non funziona sottoterra.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Yondalla e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Divinazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *rivela locazioni*, il creatore deve venerare Yondalla; Prezzo 25.200 mo; Peso 1 kg.

Martello-picca del focolare: Si dice che Garl Glittergold abbia donato una di queste armi a ciascuna di dodici famiglie nobili molti secoli or sono. Si pensa che otto siano rimaste tra gli gnomi. Questo *martello-picca gnomesco* *infuocato+2/+2*



Lama
di rubino



Martello-picca del focolare

diventa un martello-picca dell'esplosione di fiamme+4/esplosione di fiamme+4 nelle mani di uno gnomo. Il martello-picca del focolare infligge automaticamente i suoi danni da esplosione di fiamme ogni round a qualsiasi coboldo o goblinide abbastanza sfortunato da impugnarlo per il manico.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Garl Glittergold e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Invocazione forte; LI 18°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, colpo infuocato, il creatore deve venerare Garl Glittergold; Prezzo 35.600 mo; Costo 18.110 mo + 1.400 PE.

Morning star dei molti: Si racconta che queste morning star siano state intinte nel sangue di creature di ogni piano conosciuto della Grande Ruota. Fino a che non viene pronunciata la parola di comando, la morning star dei molti è una morning star+2 coperta di incisioni con bocche sghignazzanti. Ma una volta che le viene ordinato di entrare in azione, diventa un'arma che acquisisce una diversa serie di qualità delle armi ogni round:

Round	Qualità delle armi
1	morning star anarchica+4
2	ascia da battaglia del ferimento+4
3	morning star sacrilega+4
4	spada lunga vortal+1
5	morning star dell'esplosione di fiamme+4
6	lancia corta immorale+4

Dopo il sesto round, la morning star dei molti è di nuovo una morning star+2 fino a che non viene nuovamente pronunciata la parola di comando.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Erythnul e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Necromanzia e invocazione forte; LI 18°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, cerchio di morte, il creatore deve venerare Erythnul; Prezzo 30.300 mo; Costo 15.304 mo + 1.200 PE.

Pergamene di provenienza incerta: Questi fasci di grezza carta pergamena per lungo tempo sono stati associati a Wee Jas, sebbene perfino i suoi custodi del sapere non sappiano da dove provengano i primi. Il loro nome è in un certo senso una definizione inappropriata: le pergamene di provenienza incerta non sono incantesimi custoditi in forma scritta. Piuttosto, si tratta di una raccolta di scritture legate all'ossessione della morte, vergate in una calligrafia sconosciuta.



Morning star dei molti

Coloro che possono comandare il sapere con una serie di pergamene di provenienza incerta, si narra, hanno potere di vita e di morte.

Tuttavia ci sono diversi ostacoli alla comprensione del sapere contenuto nelle pergamene. Tanto per cominciare, sono scritte praticamente in tutti i linguaggi, antichi e moderni, e a volte passano da un linguaggio all'altro nella stessa frase. Un'ora di lettura consente una prova di Conoscenze (religioni) con CD 20 per apprendere qualcosa di utile dalle pergamene, con un bonus di +2 per ogni linguaggio che parla il lettore. Più lettori possono assistersi l'uno con l'altro nella traduzione, prestando automaticamente i linguaggi che conoscono, ma condividendo anche i rischi (descritti in dettaglio più avanti). Gli incantesimi lettura del magico e comprensione dei linguaggi non aiutano un lettore a capire le pergamene, tanto è criptica la loro saggezza. Un lettore (o almeno un lettore del gruppo, se i traduttori sono più di uno) deve venerare Wee Jas se vuole ottenere qualche informazione dalle pergamene.

Il secondo ostacolo alla lettura della pergamene di provenienza incerta è che il lettore spesso si avvicina al confine stesso tra la vita e la morte. Ogni volta che qualcuno impiega un'ora a leggere le pergamene di provenienza incerta, deve tirare sulla seguente tabella per vedere se apprende o meno qualcosa di utile.

d%	Effetto
01-10	Tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o si diventa dementi (come per l'incantesimo demenza).
11-30	Tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o le pergamene scagliano una maledizione superiore sul lettore.
31-60	Tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 per ricevere una costrizione/cerca da portare a termine per Wee Jas.
61-90	Subire 1d6 livelli negativi come risucchio di energia (tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 nega dopo 24 ore).
91-100	Tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o diventare un fantasma per un anno e un giorno.

Sebbene i rischi della lettura delle pergamene di provenienza incerta siano grandi, lo sono anche le ricompense. Un personaggio che riesca a leggere le pergamene per il tempo indicato può scegliere tra i seguenti benefici.

Tempo	Beneficio
1 ora	Patto di rinnovamento* per se stessi
2 ore	Patto di rinnovamento* per un altro
3 ore	Patto della morte* per se stessi
4 ore	Patto della morte* per un altro
6 ore	Resurrezione pura (e le pergamene spariscono)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Per usare questa reliquia, almeno un lettore deve venerare Wee Jas e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Necromanzia forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, patto della morte, patto di rinnovamento, resurrezione pura, il creatore deve venerare Wee Jas; Prezzo 118.000 mo; Peso 5 kg.

Pugnale del diniego: *Pugnale sacrilego*+2; AL NM; Int 18, Sag 10, Car 18; parlare, telepatia, scurovisione 36 m, percezione cieca e udito; punteggio di Ego 26.

Poteri inferiori: Individuazione del magico a volontà, 10 gradi in Sapienza Magica (modificatore totale +14), 10 gradi in Raggiare (modificatore totale +14).

Poteri superiori: Individuazione dello scrutamento effetto permanente, occhio arcano 1 volta al giorno.

Scopo speciale: Sconfiggere/uccidere incantatori divini.

Poteri dedicati: L'oggetto può lanciare *dissolvi magie* come un incantatore di 10° livello.

Personalità: Il pugnale del diniego trae grande piacere nell'uccidere altri incantatori, ridacchiando e schiamazzando con chi lo impugna mentre contrasta i loro incantesimi. Generalmente prepara un'azione per contrastare con *dissolvi magie* ogni round, poi sfrutta la sua capacità di

Sapienza Magica per scoprire quali incantesimi nemici valga la pena dissolvere. Se chi lo impugna attacca in mischia, il pugnale tenta una finta in combattimento immediatamente prima dell'attacco di chi lo impugna. Si

conosce l'esistenza di quattro *pugnali del diniego*; in origine erano doni di Vecna ai maghi che aveva incaricato di tenere in riga i propri sacerdoti.

Un *pugnale del diniego* permette allegramente a chiunque di impugnarlo e mentirà spensieratamente sui propri poteri e scopi (sfruttando la sua abilità Raggiare). Ma se chi lo impugna non venera Vecna e non obbedisce alle regole della reliquia, non ottiene l'accesso ai poteri del *pugnale del diniego* e il pugnale lo tradisce alla prima opportunità. Un *pugnale del diniego* che sta operando contro chi lo impugna inizia con il dissolvere segretamente gli incantesimi di chi lo impugna e dei suoi alleati, lasciandoli privi della magia da cui dipendono.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Vecna e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Abiurazione moderata; LI 10°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature

Randello che non dimentica mai



Scudo della mano mozzata

Magiche, *dissolvi magie*, individuazione dello scrutamento, occhio arcano, il creatore deve venerare Vecna; Prezzo 77.902 mo; Costo 39.102 mo + 3.104 PE.

Randello che non dimentica mai: *Mazza pesante assiomatica*+2; AL LN; Int 16, Sag 10, Car 16; parlare; scurovisione 18 m e udito; punteggio di Ego 16.

Poteri inferiori: Visione della morte permanente, 10 gradi in Intimidire (modificatore totale +13), cura ferite moderate 3 volte al giorno.

Personalità: Un *randello che non dimentica mai* parla poco se non durante il combattimento, in cui ricorda a chi lo impugna in toni stentorei le trasgressioni di ogni nemico, a cui ha assistito personalmente ("Quel bugbear ha ferito Lidda molto gravemente") oppure che possiede delle opinioni in base al tipo di creatura ("Quel succube ha spinto certamente molti bravi uomini verso il male"). Le imprecazioni di un *randello che non dimentica mai* contano come un tentativo di demoralizzare un avversario con l'abilità Intimidire (descritta nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*). A meno che non stia curando chi lo impugna, il *randello che non dimentica mai* tenta di demoralizzare ogni round durante il turno di chi lo impugna. Il *randello che non dimentica mai* parla Comune, Infernale, Abissale e Celestiale.

Il *randello che non dimentica mai* ha una qualità delle armi aggiuntiva: ricorda quali nemici hanno colpito chi lo impugna e contro di essi infligge danni extra per vendetta. Se un nemico

colpisce chi impugna un *randello che non dimentica mai* con un'arma (compresa un'arma naturale), il *randello* d'ora in avanti ha un effettivo bonus di potenziamento migliore di +2 rispetto al suo normale bonus di potenziamento. Inoltre, infligge 2d6 danni extra contro quel nemico.

Per usare questa reliquia, si deve venerare St. Cuthbert e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Evocazione forte; LI 20°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, cura ferite moderate, visione della morte, il creatore deve venerare St. Cuthbert; Prezzo 82.112 mo; Costo 41.212 mo + 3.272 PE.

Scudo della mano mozzata: La provenienza di questo scudo è sconosciuta, ma prende nome dalla cruenta mano insanguinata che lo decora. Lo *scudo della mano mozzata* è uno *scudo pesante di legno*+4 che conferisce a chi lo impugna un tentativo gratuito di spingere con un bonus di +4 una volta per round quando lo scudo viene colpito in mischia da un nemico (in altre parole, quando il bonus di +6 dallo scudo sia la differenza tra colpire e mancare). Quando il nemico colpisce lo scudo, chi lo impugna effettua subito un tentativo di spingere, anche se non è il suo turno; può anche seguire il nemico che viene spinto indietro se lo desidera. Chi impugna lo scudo non può cadere prono durante questo tentativo.



Spada della virtù senza macchia



Per usare questa reliquia, si deve venerare Gruumsh e sacrificare uno slot incantesimo oppure avere il talento Vero Credente e almeno 7 DV.

Invocazione forte; LI 18°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *mano possente di Bigby*, il creatore deve venerare Gruumsh; Prezzo 24.800 mo; Costo 12.479 mo + 986 PE.

Scudo del risoluto: Questo scudo pesante della fortificazione moderata in mithral+2 è composto da centinaia di strisce di mithral, ognuna di diversa misura, fissate insieme. Si dice che gli scudi del risoluto siano assemblati da pezzi di scudi di centinaia di nani che caddero in battaglia difendendo le loro terre native. Goblinoidi e giganti entro 9 metri che posano lo sguardo su uno scudo del risoluto devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o essere scossi (se hanno gli stessi o più DV di chi lo impugna) o spaventati (se hanno meno DV). Questo funziona come un attacco con lo sguardo, quindi i goblinoidi e i giganti devono effettuare tiri salvezza all'inizio dei loro turni ogni round a meno che non prendano provvedimenti per evitare di vedere lo scudo del risoluto (vedi Capitolo 8 nella Guida del DUNGEON MASTER per le regole sull'attacco con lo sguardo).

Per usare questa reliquia, si deve venerare Moradin e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Abiurazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *paura, desiderio limitato o miracolo*, il creatore deve venerare Moradin; Prezzo 89.620 mo; Costo 45.320 mo + 3.544 PE; Peso 3,75 kg.

Spada dei muscoli possenti: I sommi chierici di Kord forgiarono questi spadoni come omaggio all'arma preferita di Kord, *Kelmar*. Una spada dei muscoli possenti è uno spadone anatema dei draghi+3 che rende chi lo impugna immune alla presenza terrificante di un drago e conferisce un bonus di fortuna +4 ai tiri salvezza sui Riflessi contro l'arma a soffio di un drago.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Kord e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Abiurazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza*, il creatore

venerare Gruumsh divino di 4° livello

deve venerare Kord; Prezzo 45.600 mo; Costo 22.975 mo + 1.810 PE.

Spada della virtù senza macchia: Questa spada lunga sacra+3 dorata, una delle quattro commissionate ai nani celestiali dal grande paladino Tardalius l'Ostinato, garantisce a chi la impugna una certa dilazione da charme e compulsioni.

Se chi impugna una spada della virtù senza macchia fallisce un tiro salvezza contro un effetto di charme o compulsione, è libero da questi effetti per 1d4 round (il DM tira segretamente). Lo charme o la compulsione non è negato durante questo lasso di tempo, solo soppresso. Quando terminano 1d4 round, il personaggio che ha fallito il tiro salvezza sulla Volontà inizia ad agire in base a qualsiasi ordine che abbia ricevuto nei round precedenti.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Heironeous e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Scudo del risoluto



Abiurazione forte; LI 20°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *vuoto mentale*, il creatore deve venerare Heironeous; Prezzo 50.000 mo; Costo 25.157 mo + 1.988 PE.

Spiedo di gnomi: Questa lancia anatema degli gnomi sacrilega+3 Piccola è quasi senziente e può prepararsi contro una carica, attaccando (e infliggendo danni raddoppiati) automaticamente ogni volta che un nemico carica chi la impugna. L'attacco sfrutta il bonus di attacco base più alto di chi la impugna e tutti i modificatori relativi, proprio come se chi la impugna stesse compiendo un attacco di opportunità.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Kurtulmak e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Stella dell'Aurora



Invocazione forte; LI 20°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*, il creatore deve venerare Kurtulmak; Prezzo 61.900 mo; Costo 31.101 mo + 2.464 PE.

Stella dell'aurora: In origine doni di Pelor a quattro solar che liberarono un paladino dagli Inferi, ogni *stella dell'aurora* è una *morning star di energia luminosa+3*. Se una *stella dell'aurora* venisse spezzata o altrimenti rotta, esploderebbe, infliggendo 200 danni a qualsiasi cosa entro 3 metri, 150 danni a qualsiasi cosa entro 6 metri e 100 danni a qualsiasi cosa entro 9 metri. Tutti quelli che ne subiscono l'effetto possono effettuare tiri salvezza sui Riflessi con CD 17 per dimezzare i danni. Una *stella dell'aurora* ha durezza 8 e 8 pf.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Pelor e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Trasmutazione forte; LI 16°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *fiamma perenne, forma gassosa*, il creatore deve venerare Pelor; Prezzo 61.908 mo; Costo 31.108 mo + 2.464 PE.

Stivali del viaggio infinito: Questi stivali di cuoio neri non lasciano mai tracce ovunque vadano. Inoltre, rendono chi li indossa immune agli effetti di affaticamento ed esaurimento finché termina ogni round almeno 3 metri più lontano di dove è partito.

Si dice che, una volta ogni secolo, Fharlanghn doni un paio di *stivali del viaggio infinito* a un compagno viaggiatore, e poi conferisca magicamente a un comune calzolaio il potere di creare un nuovo paio.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Fharlanghn e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Evocazione moderata; LI 11°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce, ris-torare*, il creatore deve venerare Fharlanghn; Prezzo 23.600 mo; Peso 0,5 kg.

Stocco della direzione infallibile: In origine un dono di Olidammara a Fharlanghn, questo stocco è stato copiato parecchie volte dai più potenti chierici di Fharlanghn. Questo *stocco del tocco fantasma+4* ignora tutte le probabilità di mancare il bersaglio, che siano per occultamento, *intermittenza* o altra fonte.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Fharlanghn e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Divinazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *visione del vero*, il creatore deve venerare Fharlanghn; Prezzo 35.600 mo; Costo 17.920 mo + 1.412 PE.

Stocco degli estremi rimedi: Olidammara elargisce uno di questi stocchi privi di tratti distintivi quando ne ha voglia. Uno *stocco degli estremi rimedi* ha solo l'aura magica più debole attorno a sé e per il resto sembra comune, con l'eccezione di un'iscrizione vicino alla base della lama: "Non essere cauto". Questo *stocco affilato+2* diventa uno *stocco affilato+4* se chi lo impugna ha meno della metà dei suoi normali punti ferita totali e uno *stocco affilato immorale+5* se chi lo impugna ha meno di un quarto dei suoi normali punti ferita totali.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Olidammara e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Trasmutazione debole; LI 9°; Santificare Reliquia, Creare Armi e Armature Magiche, *estrenuità affilata*, il creatore deve venerare Olidammara; Prezzo 23.920 mo; Costo 12.120 mo + 944 PE.

Tabarro del disincarnato: Questo tabarro, di cui si narra fosse tra le vesti sepolcrali di Shedlazzar IV, porta chi la indossa sul Piano Etereo a comando (come per l'incantesimo *transizione eterea*) per un periodo di tempo pari a fino 10 round al giorno, che non devono necessariamente essere consecutivi. L'effetto può essere interrotto. Mentre il personaggio si trova sul Piano Etereo, gli incantesimi che lancia hanno normalmente effetto sul Piano Materiale, a differenza di quelli degli incantatori che raggiungono il Piano Etereo con altri mezzi.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Nerull e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *transizione eterea*, il creatore deve venerare Nerull; Prezzo 68.600 mo; Peso 0,5 kg.

Tabarro della grande crociata: Questi tabarri argentei, di cui si sa ne esistano sette, sono decorati con una semplice croce rossa sul petto. Fornisce a chi lo indossa una riduzione del danno di 5/male e garantisce a chiunque si trovi entro 6 metri da chi la indossa (compreso chi lo indossa) un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza. Una volta al giorno, se qualcuno che non sia chi lo indossa afferra l'orlo di un *tabarro della grande crociata* (un'azione di movimento), viene curato da tutte le ferite (come per l'incantesimo *guarigione* da un incantatore di 15° livello).

Per usare questa reliquia, si deve venerare St. Cuthbert e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Evocazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *guarigione*, il creatore deve venerare St. Cuthbert; Prezzo 68.800 mo.

Tomo dell'antico sapere: Si vocifera che questo libro rilegato in pelle e stracolmo di fogli ingialliti di pergamena sia stato vergato dallo stesso Boccob e "preso a prestito" dalla sua biblioteca. Le sue pagine magiche contengono ogni incantesimo concepibile, ma il *tomo dell'antico sapere* (e le copie fatte da quando l'originale ha lasciato la biblioteca di Boccob) è maledetto da un sistema deliberatamente



Stocco della direzione infallibile

Illustrazione di W. England e W. Reynolds



Spiedo di gnomi

confusionario e perennemente mutevole di riferimenti incrociati.

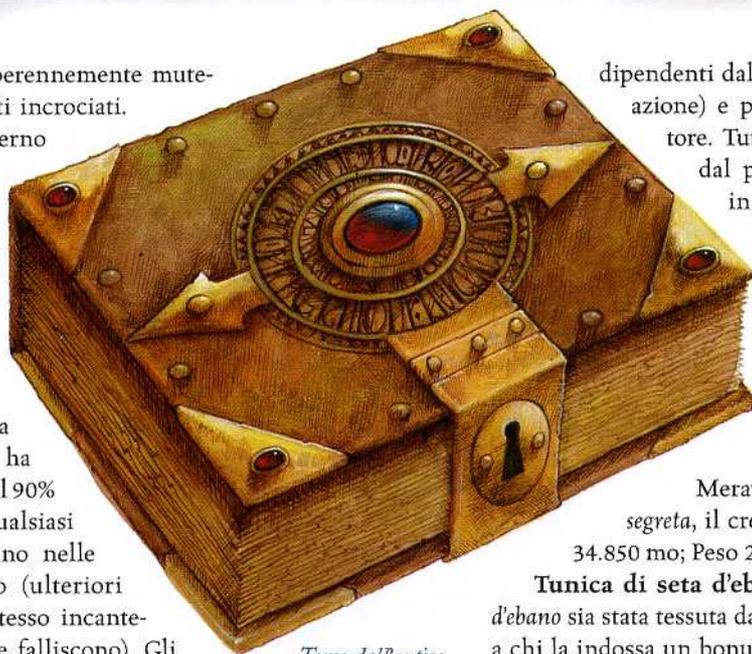
Le pagine all'interno del tomo si riordinano, apparentemente a caso. Trovare qualcosa di utile semplicemente sfogliandolo è impossibile, ma un lettore che usa l'indice alla fine ha una probabilità del 90% di trovare un qualsiasi incantesimo arcano nelle pagine del tomo (ulteriori tentativi per lo stesso incantesimo entro 24 ore falliscono). Gli incantesimi letti sul *tomo dell'antico sapere* richiedono la metà del tempo normale per essere preparati.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Boccob e sacrificare uno slot incantesimo divino di 5° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 9 DV.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *pagina segreta*, il creatore deve venerare Boccob; Prezzo 22.000 mo; Peso 1 kg.

Tomo della lingua silente: Questo alto manoscritto ha una copertina rilegata in pelle con una cruenta decorazione: una lingua seccata e inchiodata sul davanti del libro (appartenente a un precedente chierico di Vecna che non poté custodire i segreti del suo ordine). Si conosce l'esistenza di cinque copie. Un *tomo della lingua silente* contiene istruzioni per creare un filatterio del lich e 2d4 incantesimi da mago di ogni livello dal 6° al 9°. Contiene anche 500 pagine vuote per incantesimi che funzionano come quelle nel *libro benedetto di Boccob*.

Il *tomo della lingua silente* contiene anche suggerimenti per esercizi mentali mistici pensati per rafforzare la propria capacità di lanciare incantesimi. Chiunque legga questa sezione del tomo, che richiede un totale di 48 ore durante un minimo di sei giorni, aumenta il proprio livello effettivo dell'incantatore di 2 ai fini del determinare le variabili dell'incantesimo



Tomo dell'antico sapere

dipendenti dal livello (quali i danni o il raggio di azione) e per le prove di livello dell'incantatore. Tuttavia, gli esercizi sono estenuanti dal punto di vista mistico e riducono in modo permanente il punteggio di Costituzione del lettore di 2.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Vecna e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Trasmutazione forte; LI 17°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, Scrivere Pergamene, *pagina segreta*, il creatore deve venerare Vecna; Prezzo 34.850 mo; Peso 2,5 kg.

Tunica di seta d'ebano: Si narra che la *tunica di seta d'ebano* sia stata tessuta dalla seta emessa da Lolth, e fornisce a chi la indossa un bonus di armatura +8, un bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza ed effetti perenni di *movimenti del regno e libertà di movimento*.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Lolth e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Abiurazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento, movimenti del regno*, il creatore deve venerare Lolth; Prezzo 134.000 mo; Peso 0,5 kg.

Verga cromatica: Forgiate nel fuoco infernale stesso, queste verghe rivestite di ferro hanno cinque teste di drago (bianca, blu, nera, rossa e verde) che circondano un'estremità rivolte verso l'esterno. Una verga cromatica può essere usata come una *morning star*+2 con la qualità gelida, infuocata oppure folgorante (a scelta di chi la impugna, modificata con una parola di comando). Ha anche un certo numero di capacità magiche, ognuna utilizzabile una volta al giorno.

- *Piaga degli insetti* con un raggio di azione di 312 metri, che crea cinque sciami adiacenti.

- *Velo* con un tiro salvezza sulla Volontà per dubitare con CD 19.

- *Dominare persone* con un raggio di azione di 19,5 metri. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 nega l'effetto.

- *Scopri il percorso* che dura 160 minuti.

- *Muro di ghiaccio* con un raggio di azione di 19,5 metri, che copre fino a sedici quadretti da 3 metri.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Tiamat e sacrificare uno slot incantesimo divino di 7° livello oppure



Tomo della lingua silente



Verga dell'eremita

Santuario della caverna di Tiamat



avere il talento Vero Credente e almeno 13 DV.

Evocazione forte; LI 16°; Santificare Reliquia, Creare Verghe, *dominare persone, muro di ghiaccio, piaga degli insetti, scopri il percorso, velo*, il creatore deve venerare Tiamat; Prezzo 71.908 mo; Costo 36.108 mo + 2.864 PE; Peso 2,5 kg.

Verga dell'eremita: Questa verga, brandita da alcune delle somme sacerdotesse di Lolth, sembra una gigantesca zampa di ragno con le sue segmentazioni e ispide peli neri. Funziona come una *mazza leggera+3* che non infligge perdita di punti ferita. Invece, chi la impugna inietta un veleno che infligge 2d6 danni alla Forza a qualsiasi creatura che riesca a toccare con la verga (compiendo un attacco di contatto in mischia). Come tutti i veleni, i danni si ripetono 1 minuto dopo. Se mette a segno un colpo critico, i danni da quel colpo (sia iniziali che secondari) sono di risucchio di caratteristica. In entrambi i casi, il difensore nega l'effetto con un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20.

Per usare questa reliquia, si deve venerare Lolth e sacrificare uno slot incantesimo divino di 6° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 11 DV.

Necromanzia forte; LI 16°; Santificare Reliquia, Creare Verghe, *veleno*, il creatore deve venerare Lolth; Prezzo 33.600 mo; Costo 16.953 mo + 1.332 PE; Peso 2,5 kg.



Verga dell'inversione: Questa verga di acciaio assomiglia a un pezzo di una spessa catena, ma non c'è modo di piegarla. A comando, riflette automaticamente i successivi nove livelli di incantesimi lanciati contro chi la impugna, esattamente come se fosse stato lanciato *riflettere incantesimo* su di lui. Garantisce anche a chi la impugna il talento Controincantesimo Migliorato.

Riflettere un incantesimo cambia il colore della verga *dell'inversione*, in base alla scuola dell'incantesimo riflesso.

Scuola	Colore
Abiurazione	Blu
Ammaliamento	Verde
Divinazione	Indaco
Evocazione	Giallo
Illusione	Viola
Invocazione	Rosso
Necromanzia	Nero
Trasmutazione	Arancione

Per usare questa reliquia, si deve venerare Boccob e sacrificare uno slot incantesimo divino di 8° livello oppure avere il talento Vero Credente e almeno 15 DV.

Abiurazione forte; LI 15°; Santificare Reliquia, Creare Verghe, *riflettere incantesimo*, il creatore deve venerare Boccob; Prezzo 132.000 mo; Peso 2,5 kg.

BASTONI

Come i bastoni descritti nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*, questi bastoni contengono più incantesimi che usano l'attivazione di incantesimo. Ogni bastone sfrutta il punteggio di caratteristica e i talenti relativi di chi lo

impugna per stabilire le CD dei tiri salvezza e delle prove di inarrestabilità degli incantesimi contro i loro incantesimi. A differenza di altri tipi di oggetti magici, chi impugna un bastone può usare il proprio livello dell'incantatore quando attiva il potere di un bastone se è maggiore del livello dell'incantatore del bastone. Il livello dell'incantatore minimo di un bastone è 8°.

Un tipico bastone è come un bastone da passeggio, un bastone ferrato o un randello. Ha CA 17, 10 punti ferita, durezza 5 e una CD di 24 per spezzarsi.

TABELLA 4-2: BASTONI

Bastone	Prezzo di mercato
Battaglia di quercia	13.500 mo
Fauna	19.406 mo
Dolore	27.844 mo
Beatifico inferiore	28.266 mo
Diabolico inferiore	28.266 mo
Empio inferiore	28.266 mo
Santificato inferiore	28.266 mo
Vero credente	31.688 mo
Venti	37.969 mo
Costruzione	38.156 mo
Minaccia vaporosa	40.094 mo
Difesa planare	44.344 mo
Patria	48.469 mo
Galera	51.563 mo
Incarrazione	60.563 mo
Spiriti cacciatori	66.938 mo
Beatifico superiore	78.750 mo
Diabolico superiore	78.750 mo
Empio superiore	78.750 mo
Santificato superiore	78.750 mo
Custode dell'anima	82.417 mo
Turbinio	89.250 mo
Tempeste	118.125 mo

Battaglia di quercia: Pensato per aiutare un druido a proteggersi nelle terre selvagge, questo grosso bastone di quercia scura consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Randello incantato* (1 carica)
- *Spine** (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Bastoni, *randello incantato, spine*; Prezzo 13.500 mo.

Beatifico inferiore: Questo bastone, che favorisce in particolare gli incantatori caotici buoni, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Dissolvi la legge* (2 cariche)
- *Dissolvi il male* (2 cariche)
- *Martello del caos* (1 carica)
- *Punizione sacra* (1 carica)

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *dissolvi la legge, dissolvi il male, martello del caos, punizione sacra*; Prezzo 28.266 mo.

Beatifico superiore: Una versione più potente del *bastone beatifico inferiore*, questo bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Aura sacra* (2 cariche)
- *Mantello del caos* (2 cariche)
- *Parola del caos* (1 carica)
- *Parola sacra* (1 carica)

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *aura*



Bastone della difesa planare

sacra, mantello del caos, parola del caos, parola sacra; Prezzo 78.750 mo.

Costruzione: Questo bastone di legno, lungo esattamente 90 cm e dentellato ogni 2,5 cm, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Animare oggetti* (2 cariche)
- *Creazione maggiore* (1 carica)
- *Muro di pietra* (1 carica)

Evocazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *animare oggetti, creazione maggiore, muro di pietra*; Prezzo 38.156 mo.

Custode dell'anima: Questo flessibile bastone di sommacco, preferito dai chierici che devono affrontare i non morti, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Ristorare superiore* (3 cariche)
- *Interdizione alla morte* (1 carica)
- *Ristorare* (1 carica)

Evocazione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *interdizione alla morte, ristorare, ristorare superiore*; Prezzo 82.417 mo.

Diabolico inferiore: Questo bastone, che favorisce in particolare gli incantatori legali malvagi, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Dissolvi il bene* (2 cariche)
- *Dissolvi il caos* (2 cariche)
- *Influenza sacrilega* (1 carica)
- *Ira dell'ordine* (1 carica)

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *dissolvi il bene, dissolvi il caos, influenza sacrilega, ira dell'ordine*; Prezzo 28.266 mo.



Bastone della fauna

Diabolico superiore: Una versione più potente del *bastone diabolico inferiore*, questo bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Aura sacrilega* (2 cariche)
- *Scudo della legge* (2 cariche)
- *Blasfemia* (1 carica)
- *Dettame* (1 carica)

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *aura sacrilega, blasfemia, dettame, scudo della legge*; Prezzo 78.750 mo.

Difesa planare: Questo bastone d'argento con cristalli verdi su entrambe le estremità consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Esilio* (2 cariche)
- *Ancora dimensionale* (1 carica)
- *Congedo* (1 carica)
- *Sovvertire essenza planare** (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *ancora dimensionale, congedo, esilio, sovvertire essenza planare*; Prezzo 44.344 mo.

Dolore: Questo bastone, che ha spuntoni simili a grosse spine intagliate attraverso le strisce della sua superficie, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Sguardo penetrante* (2 cariche)
- *Agonia** (1 carica)
- *Infliggi ferite gravi* (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Necromanzia moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *agonia, infliggi ferite gravi, sguardo penetrante*; Prezzo 27.844 mo.

Empio inferiore: Questo bastone, che favorisce soprattutto gli incantatori caotici malvagi, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Dissolvi il bene* (2 cariche)
- *Dissolvi la legge* (2 cariche)
- *Influenza sacrilega* (1 carica)
- *Martello del caos* (1 carica)

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *dissolvi il bene, dissolvi la legge, influenza sacrilega, martello del caos*; Prezzo 28.266 mo.

Empio superiore: Una versione più potente del *bastone empio inferiore*, questo bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Aura sacrilega* (2 cariche)
- *Mantello del caos* (2 cariche)
- *Blasfemia* (1 carica)
- *Parola del caos* (1 carica)

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *aura sacrilega, blasfemia, mantello del caos, parola del caos*; Prezzo 78.750 mo.

Fauna: Questo bastone, spesso creato dai druidi per immagazzinare incantesimi per i loro compagni animali, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Crescita animale* (2 cariche)
- *Pelle coriacea* (1 carica)
- *Zanna magica superiore* (1 carica)

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *crescita animale, pelle coriacea, zanna magica superiore*; Prezzo 19.406 mo.

Galera: Usato per intrappolare i nemici senza ucciderli, un *bastone della galera* consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Ancora dimensionale* (1 carica)
- *Barriera di lame* (1 carica)
- *Blocca mostri* (1 carica)

Invocazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *ancora dimensionale, barriera di lame, blocca mostri*; Prezzo 51.563 mo.

Incarnazione: Questo bastone rivestito di ferro, spesso decorato con il simbolo sacro di una divinità specifica, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Volto della divinità superiore** (3 cariche)
- *Volto della divinità** (2 cariche)
- *Volto della divinità inferiore** (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Bastoni, *volto della divinità, volto della divinità inferiore, volto della divinità superiore*; Prezzo 60.563 mo.

Minaccia vaporosa: Siccome contiene incantesimi che soffocano la vita nei nemici, questo bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Nebbia acida* (2 cariche)
- *Foschia omicida** (1 carica)
- *Miasma** (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

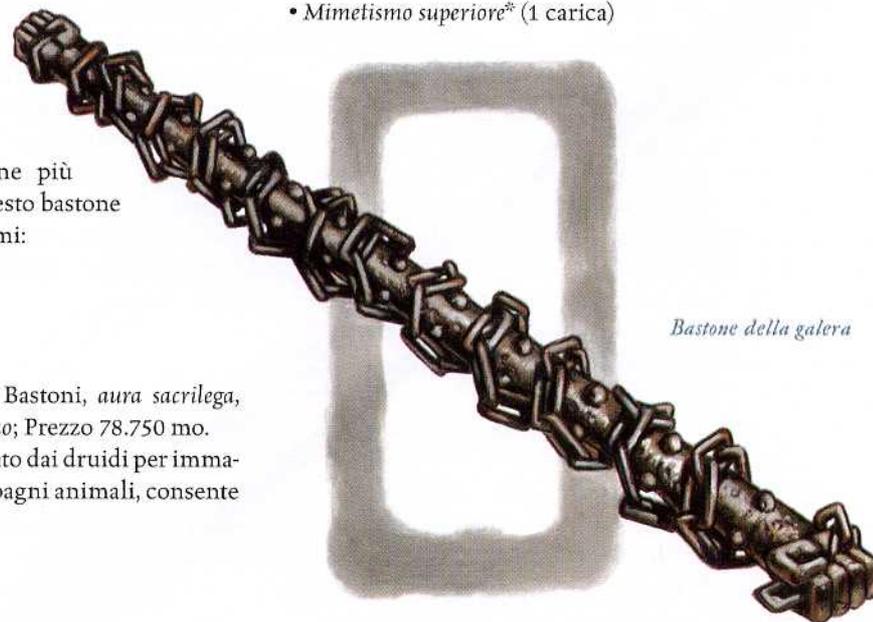
Evocazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *foschia omicida, miasma, nebbia acida*; Prezzo 40.094 mo.

Patria: Questo bastone migliora il legame di un druido con il terreno circostante e consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Comunione con la natura* (1 carica)
- *Mimetismo superiore** (1 carica)



Bastone del dolore



Bastone della galera

- Scopri il percorso (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Divinazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *comunione con la natura*, *mimetismo superiore*, *scopri il percorso*; Prezzo 48.469 mo.

Santificato inferiore: Questo bastone, che favorisce soprattutto gli incantatori legali buoni, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Dissolvi il caos (2 cariche)
- Dissolvi il male (2 cariche)
- Ira dell'ordine (1 carica)
- Punizione sacra (1 carica)

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *dissolvi il caos*, *dissolvi il male*, *ira dell'ordine*, *punizione sacra*; Prezzo 28.266 mo.

Santificato superiore: Una versione più potente del bastone santificato inferiore, questo bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Aura sacra (2 cariche)
- Scudo della legge (2 cariche)
- Dettame (1 carica)
- Parola sacra (1 carica)

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *aura sacra*, *dettame*, *parola sacra*, *scudo della legge*; Prezzo 78.750 mo.

Spiriti cacciatori: Questo bastone di frassino bianco consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Orso fantomatico* (2 cariche)
- Lupo fantomatico* (1 carica)

Bastone delle tempeste



*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Bastoni, *lupo fantomatico*, *orso fantomatico*; Prezzo 66.938 mo.

Tempeste: Un nodoso bastone preferito dai druidi potenti, un bastone delle tempeste consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Controllare tempo atmosferico (1 carica)
- Tempesta di furia elementale* (1 carica)
- Tempesta furiosa* (1 carica)
- Torre della tempesta* (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *controllare tempo atmosferico*, *tempesta furiosa*, *tempesta di furia elementale*, *torre della tempesta*; Prezzo 118.125 mo.

Turbinio: Il bastone del turbinio, fatto di teak con filigrana dorata, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Turbine superiore* (2 cariche)
- Camminare nel vento (1 carica)

- Turbine (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Bastoni, *camminare nel vento*, *turbine*, *turbine superiore*; Prezzo 89.250 mo.

Vero credente: Questo bastone d'acero, pensato sia per ricompensare i fedeli che per punire gli infedeli, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Giusta ira dei fedeli* (2 cariche)
- Castigare* (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Ammalimento forte; LI 13°; Creare Bastoni, *castigare*, *giusta ira dei fedeli*; Prezzo 31.688 mo.

Venti: Questo bastone, fatto di mogano con filigrana d'argento, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Controllare venti (1 carica)
- Evoca alleato naturale V (solo elementale dell'aria Grande) (1 carica)
- Vento della costrizione* (1 carica)

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *controllare venti*, *evoca alleato naturale V*, *vento della costrizione*; Prezzo 37.969 mo.



Bastone del turbinio



Illustrazione di Scott Rolter

Le seguenti divinità completano quelle descritte nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*. Alcune sono tratte dalle descrizioni dei mostri nel *Manuale dei Mostri*, e molte sono vecchie conoscenze dall'ambientazione di GREYHAWK.

Similmente, le divinità mostruose forniscono chierici insoliti da far affrontare ai PG, ma spesso non hanno molto impatto oltre la portata dei loro seguaci.

QUALI DIVINITÀ SI DOVREBBERO UTILIZZARE?

LEGGERE LE DESCRIZIONI DELLE DIVINITÀ

Se il DM non vuole prendersi il disturbo di creare un proprio pantheon di divinità, può utilizzare semplicemente le divinità base, integrandole con altre divinità se necessario. Le divinità base coprono le maggiori aree di influenza, mentre le altre divinità di Greyhawk sono più strettamente focalizzate. Se si introducono troppe divinità nel proprio gioco, si rischia di smorzare l'impatto di ognuna. Un pantheon con un numero di divinità importanti compreso tra una dozzina e due dozzine funziona bene per la maggior parte delle campagne di D&D.

Bisognerebbe utilizzare divinità che non siano basilari quando la storia che si sta sviluppando si dirige verso la loro area di influenza, oppure quando un giocatore vuole un'insolita divinità patrona per il proprio personaggio. Ad esempio:

- I PG sentono parlare di Wastri la prima volta quando incontrano uno dei suoi culti che sta ricostruendo una fortezza nelle paludi.
- Il maestro anziano di un ordine di monaci è un seguace di Rao, ma la maggior parte dei suoi discepoli più giovani venerano invece Zuoken.
- Un giocatore vuole interpretare un PG che è un ex-pirata seguace di Procan.

Le descrizioni delle divinità presentano i seguenti elementi.

Aree di influenza: Ogni divinità ha certi aspetti di esistenza su cui esercita dominio, potere e controllo. Collettivamente, questi aspetti rappresentano l'area di influenza della divinità. Le divinità si preoccupano e sono coinvolte nelle loro aree di influenza, e spesso hanno un potere ancora più forte quando agiscono per salvaguardare la predominanza delle loro aree di influenza. Ehlonna, per esempio, è la divinità delle terre boschive, quindi le foreste sono l'aspetto dominante della sua area di influenza. Gruumsh è la divinità degli orchi, quindi gli orchi sono nella sua area di influenza. Ma lo è anche la nozione di territorio, e i due aspetti della sua area di influenza spesso sono collegati poiché gli orchi sono così guerreschi e territoriali.

Domini: Un elenco dei domini della divinità, descritti nel Capitolo 5 di questo volume o nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*. A volte i domini concordano perfettamente con le aree di influenza. Ad esempio, Pelor è il dio del sole, quindi ovviamente ha il dominio del Sole. Con altre divinità, i domini sono quelli che più probabilmente aiutano i chierici a seguire gli ordini della

divinità. Vecna, il dio dei segreti, ha la Conoscenza, la Magia e il Male come suoi domini. I domini contrassegnati da un asterisco sono in aggiunta a quelli indicati nella descrizione della divinità nel *Manuale del Giocatore* e sono presentati in questo volume.

Addestramento dei chierici: Come la divinità acquisisce e insegna ai nuovi seguaci (in particolare chierici) varia decisamente da divinità a divinità. Molte religioni sono abbastanza ampie da comprendere molte sette, quindi non tutti i chierici si sono sottoposti al particolare addestramento qui descritto.

Missioni: Il genere di missioni che una divinità richiede ai suoi seguaci dipende pesantemente dall'allineamento, dall'area di influenza e dalle rivalità storiche.

Preghiere: Ogni religione ha un proprio modo di comunicare con la divinità. I giocatori di chierici o altri PG devoti possono modificare il loro modo di parlare per adeguarsi alla loro tradizione religiosa quando parlano come personaggi.

Templi: I luoghi di culto, qui chiamati templi per uniformità, variano dai boschetti di querce di Obad-Hai alle cattedrali di vetro colorato di Pelor. Molti forniscono cure, informazioni o altri servizi a quanti si alleano alla loro fede.

Rituali: Le diverse religioni celebrano e rendono onore in modo diverso, in base all'area di influenza e all'allineamento della divinità. I personaggi giocanti possono partecipare (oppure tentare di interrompere) le cerimonie di una divinità particolare.

Araldo e alleati: L'araldo di una divinità è la creatura che quest'ultima invia spesso su Piano Materiale quando ha bisogno di intervenire nelle faccende dei mortali. Gli alleati sono le creature che la divinità manda in risposta a incantesimi *alleato planare inferiore*, *alleato planare* e *alleato planare superiore*, rispettivamente.

Reliquie: Spaziando da oggetti meravigliosi minori a potenti artefatti, le reliquie sono oggetti magici legati alla venerazione di una divinità specifica. La maggior parte è descritta nel Capitolo 4.

DIVINITÀ DI D&D BASE

Le seguenti divinità sono rappresentate nel *Manuale del Giocatore*, ad eccezione di Bahamut, Kurtulmak, Lolth e Tiamat: quattro nuove aggiunte al pantheon di base.

Bahamut

Divinità Minore (Legale Buono)

Bahamut, riverito dai draghi buoni, è severo e disapprova il male, ma è gentile e sollecito con gli oppressi e coloro che hanno subito dei torti. Insegna ai suoi seguaci a combattere il male ovunque possano e ad aiutare gli altri a diventare abbastanza forti da resistere al male. Ha l'aspetto di un lungo drago sinuoso con scaglie di platino e occhi felini di colori cangianti.

Area di influenza: Draghi buoni, vento.

Domini: Aria, Bene, Fortuna, Freddo*, Protezione.

Addestramento dei chierici: I pochi non draghi chierici di Bahamut apprendono gli insegnamenti del Drago di Platino al servizio di un drago, di solito un drago d'oro o d'argento più vecchio in forma umanoide. Il rapporto è di un insegnante per uno studente, con la coppia che generalmente



Bahamut

TABELLA 5-1: DIVINITÀ BASE

Nome	Area di influenza	AL	Domini	Arma preferita	Grado
Bahamut	draghi buoni, vento	LB	Aria, Bene, Fortuna, Freddo*, Protezione	morso o piccone pesante	Min
Boccob	magia, conoscenza	N	Conoscenza, Inganno, Magia, Mente*, Oracolo*	bastone ferrato	Mag
Corellon Larethian	elfi, magia, musica, arti	CB	Bene, Caos, Comunità*, Guerra, Protezione	spada lunga	Mag
Ehlonna	foreste, flora e fauna, fertilità	NB	Animale, Bene, Celerità*, Sole, Vegetale	spada lunga	Int
Erythnul	stragi, panico	CM	Caos, Follia*, Guerra, Inganno, Male	morning star	Int
Fharlanghn	strade, viaggi, distanza	N	Celerità*, Fortuna, Protezione, Tempo Atmosferico*, Viaggio	bastone ferrato	Int
Garl Glittergold	gnomi, humour, taglio delle gemme	NB	Bene, Comunità*, Creazione*, Inganno, Protezione	ascia da battaglia	Mag
Gruumsh	orchi, guerra, territorio	CM	Caos, Dominazione*, Forza, Guerra, Male	lancia	Mag
Heironeous	valore, cavalleria, guerra, audacia	LB	Bene, Gloria*, Guerra, Inquisizione*, Legge	spada lunga	Int
Hextor	tirannia, guerra, conflitto, prestanza fisica	LM	Distruzione, Dominazione*, Guerra, Legge, Male	mazzafrusto	Int
Kord	forza, atletica, coraggio	CB	Bene, Caos, Competizione*, Fortuna, Forza	spadone	Int
Kurtulmak	coboldi, trappole	LM	Fortuna, Inganno, Legge, Male	lancia	Int
Lolth	drow, ragni, oscurità	CM	Caos, Distruzione, Inganno, Male	frusta	Int
Moradin	nani, fabbri, ingegneria	LB	Bene, Creazione*, Legge, Protezione, Terra	martello da guerra	Mag
Nerull	morte, omicidi, mondo dei morti	NM	Inganno, Male, Morte, Pestilenza*	falce	Mag
Obad-Hai	natura, libertà, caccia, bestie	N	Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Tempo Atmosferico*, Terra, Vegetale	bastone ferrato	Int
Olidammara	ladri, musica, baldoria, Inganni	CN	Caos, Celerità*, Fortuna, Inganno, Mente*	stocco	Int
Pelor	sole, luce, guarigione	NB	Bene, Forza, Gloria*, Guarigione, Sole	mazza pesante	Mag
St. Cuthbert	castigo, saggezza, fervore, disciplina	LN	Distruzione, Dominazione*, Forza, Legge, Protezione	mazza pesante	Int
Tiamat	draghi malvagi, conquista	LM	Distruzione, Inganno, Legge, Male	morso o piccone pesante	Min
Vecna	segreti, intrigo	NM	Conoscenza, Follia*, Magia, Male	pugnale	Min
Wee Jas	morte, magia, vanità	LN	Dominazione*, Legge, Magia, Mente*, Morte	pugnale	Int
Yondalla	halfing, esploratori	LB	Bene, Comunità*, Creazione*, Legge, Protezione	spada corta	Mag

*Nuovo dominio descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

viaggia per osservare di persona gli effetti della giustizia e della crudeltà.

Missioni: Ovunque la gente onesta si ribelli sotto il giogo dell'oppressione, si possono incontrare seguaci di Bahamut, che combattono per proteggere i giusti dal male. A volte gli adoratori di Bahamut mostrano con orgoglio la loro affiliazione, caricando in battaglia con il Drago di Platino come stendardo. Altrettanto spesso, però, i seguaci lavorano in incognito e dietro alle quinte. Le missioni più comuni comprendono salvare un villaggio da un vorace signore della guerra, disperdere una cabala di vili necromanti oppure cavalcare nell'avanguardia di un esercito che attacca i cancelli degli stessi Inferi.

Preghiere: Molti dei proverbi di Bahamut prendono la formula "[azione] è [valutazione]". Ad esempio, "Dormire troppo è folle" oppure "Punire il male è lodevole".

Templi: I templi dedicati a Bahamut sono quasi tutti santuari dentro ad attuali o precedenti tane di draghi. Sono buoni posti in cui andare per chiedere di antiche conoscenze o fare tradurre qualcosa dal Draconico, tuttavia altrettanto spesso si trovano in luoghi lontani e proibitivi. Quando i propri seguaci sono tutti draghi, non è necessario preoccuparsi di elaborate difese per i templi.

Rituali: I seguaci di Bahamut spesso celebrano i credenti che entrano in qualche nuovo stadio della loro vita: iniziare una speculazione commerciale, diventare un soldato, sposarsi e così via.

Araldo e alleati: Bahamut generalmente invia un drago d'oro vecchio o ancora più anziano come suo araldo. Gli alleati sono arconti segugi, arconti tromba e planetar.

Reliquie: *Guanti dell'artigiano, elmo di platino.*

Boccob

Divinità Maggiore (Neutrale)

Boccob è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Magia, conoscenza.

Domini: Conoscenza, Inganno, Magia, Mente*, Oracolo*.

Addestramento dei chierici: I chierici di Boccob sono sempre all'erta per scovare segnali di inclinazione magica tra i più giovani, e offrono un'educazione a qualsiasi individuo che ritengono degno del privilegio, a prescindere che sia nobile o popolano. I chierici di Boccob imparano quasi sempre le loro preghiere e i sacramenti in una classe in un tempio-collegio maggiore.

Missioni: Qualunque cosa implichi magia potente riguarda i seguaci di Boccob. Creare o distruggere artefatti, scoprire nuovi tipi di magia e viaggiare nei Piani Esterni sono tutte missioni assai comuni. Un seguace di Boccob potrebbe liberare uno stregone catturato dai bugbear, sfidare i pericoli di una rovina per recuperare un antico libro degli incantesimi oppure disperdere un culto di sacerdoti-ur che stanno cercando di sottrarre potere magico a tutti per tenerlo solo per loro.

Preghiere: Le preghiere rivolte a Boccob hanno un linguaggio decisamente ricco. Una preghiera diffusa inizia con: "Ti saluto e rendo omaggio a te, Boccob, Signore della Magia, Onniveggente, Onnipotente Rivelatore di Misteri Insondabili, la cui perspicacia non conosce confini, protettore molto potente dei reami mistici, sia conosciuti che sconosciuti..."

Templi: Boccob preferisce le alte torri cilindriche come templi. Quasi tutti hanno collegi per lo studio della magia sia arcana che divina, e i visitatori con ogni probabilità incontreranno all'interno sia maghi che chierici. Molti templi di Boccob offrono l'identificazione di oggetti magici e un certo numero di divinazioni al pubblico.

Rituali: I seguaci di Boccob celebrano la magia potente in tutte le sue forme, compiendo cerimonie quando viene creato un oggetto magico o scoperto un nuovo incantesimo. Molti seguaci di alto livello compiono pellegrinaggi su altri piani per vedere la magia in azione.

Araldo e alleati: Nelle rare occasioni in cui Boccob si degna di usare un araldo, è quasi sempre un mago di 20° livello. Gli alleati sono geni janni, cacciatori invisibili ed elementali Enormi (di qualsiasi tipo).

Reliquie: *Verga dell'inversione, tomo dell'antico sapere.*

Corellon Larethian

Divinità Maggiore (Caotico Buono)

Corellon Larethian è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Elfi, magia, musica, arti.

Domini: Bene, Caos, Comunità*, Guerra, Protezione.

Addestramento dei chierici: Siccome gli elfi sono così longevi, i chierici di Corellon Larethian possono permettersi di trascorrere anni a osservare potenziali reclute prima di iniziarle ai misteri della fede. Una volta che un nuovo futuro chierico ottiene un invito a unirsi al clero, trascorre molto tempo in meditazione, tranquillo studio accademico e sforzi artistici.

Missioni: Corellon vuole proteggere gli elfi dalla sofferenza, naturalmente. Oltre a questo, vuole restituire agli

elfi i capolavori artistici perduti della loro eredità, e tenta di ostacolare i drow a ogni occasione. I seguaci di Corellon si ritrovano a proteggere villaggi da incursioni di gnoll, a rubare nei templi malvagi per recuperare tomi elfici di antiche conoscenze e a distruggere fortezze sotterranee piene di drow chierici vampiri.

Preghiere: Le preghiere a Corellon sono sempre in Elfico. Spesso iniziano con: "Hei-Corollon shar-shelevu," che significa "Corellon, possa la tua grazia garantire..."

Templi: In una città elfica, il tempio dedicato a Corellon Larethian è spesso una meraviglia in alabastro con minareti e parapetti. Nelle comunità più piccole, spesso il tempio prende la forma di una massiccia casa sull'albero a decine di metri sopra il pavimento della foresta. Molti templi sono impazienti di aiutare gli elfi in viaggio in tutti i modi possibili...e anche altre razze se stanno combattendo contro gli odiati drow.

Rituali: I rituali di Corellon sono integrati nella società elfica, per celebrare nascite, onorare fedeli deceduti e benedire matrimoni. Prima di una battaglia, i fedeli spesso recitano una Litania delle Frecce.

Araldo e alleati: Corellon usa gli elfi celestiali che sono chierici di 20° livello come araldi. Sono sempre arcieri esperti. Gli alleati sono eladrin bralani, eladrin ghaele e planetar.

Reliquie: *Arco della luna invernale, cotta di maglia millenaria.*

Ehlonna

Divinità Intermedia (Neutrale Buono)

Ehlonna è descritta nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Foreste, flora e fauna, fertilità.

Domini: Animale, Bene, Celerità*, Sole, Vegetale.

Addestramento dei chierici: L'addestramento dei chierici di Ehlonna spesso viene fatto individualmente da chierici di livello superiore, e la foresta è la loro scuola. Anche un chierico di basso livello può identificare un albero dalle foglie e un uccello dal suo canto.

Missioni: Qualunque cosa minacci il benessere e la crescita della foresta è un sacrilegio per i seguaci di Ehlonna. Sradicano le bande di guerra di goblin che si nascondono nei boschi, fermano i devastanti incendi nelle foreste e sconfiggono i rinnegati malvagi che piegano la foresta al loro volere malefico.

Preghiere: Una tipica preghiera a Ehlonna per prima cosa fa riferimento a due aspetti positivi della foresta. Ad esempio, una preghiera del tramonto potrebbe cominciare con: "Foglie dorate/e alberi svettanti/riparateci questa notte."

Templi: Quasi ogni tempio dedicato a Ehlonna è una loggia mimetizzata nel fitto della foresta. Sono un buon posto in cui trovare cure e ranger che possono seguire le tracce di intrusi malvagi nella foresta o guidare i visitatori al sicuro attraverso i boschi.

Rituali: Le cerimonie di Ehlonna si svolgono nella foresta quando è possibile. La maggior parte copre vari aspetti della fertilità e i bambini hanno un ruolo importante in molte di esse.

Araldo e alleati: L'araldo di Ehlonna è un angelo planetar che cavalca un unicorno corsiere celestiale. Gli alleati sono arconti segugi, guardinal leonal e planetar.

Reliquie: *Borsa dei semi di Ehlonna, freccia lacerante.*

Erythnul

Divinità Intermedia (Caotico Malvagio)

Erythnul è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Stragi, panico.

Domini: Caos, Follia*, Guerra, Inganno, Male.

Addestramento dei chierici: I chierici di Erythnul ricevono la maggior parte del loro addestramento in grandi templi (dove assistono a un sacrificio dopo l'altro) oppure nell'esercito (dove assistono agli orrori della guerra). Un chierico di livello superiore supervisiona un certo numero di chierici novizi, tentando di spaventarli per far loro rifiutare il cammino che hanno scelto. Quelli che resistono dopo ripetute prove diventano i nuovi chierici di Erythnul.

Missioni: Qualunque cosa crei stragi di massa o isteria collettiva piace a Erythnul, quindi i suoi seguaci potrebbero finire i morenti sul campo di battaglia, assicurarsi che un instabile cessate-il-fuoco fallisca o semplicemente saccheggiare le campagne, uccidendo o menomando chiunque incontrano.

Preghiere: Erythnul preferisce semplici canti in rima... e più cruento è l'argomento, meglio è: "Prima uccidiamo e poi scortichiamo!/Dalla pelle all'osso, supplicate a più non posso!"

Templi: Erythnul innalza massicci altari molto velocemente sui campi di battaglia, dove i suoi seguaci massacrano nel nome del loro dio. Se le vicende della guerra li portano altrove, possono abbandonare i loro altari, lasciando l'area profanata, dissacrata e una tana primitiva per altre creature malvagie.

Rituali: Per ovvie ragioni, i rituali di Erythnul sono generalmente sacrificali. I soldati catturati in una precedente battaglia sono spesso sacrificati all'alba prima di iniziare a

combattere in una cerimonia di "Ululato Sanguinario" che ispira i seguaci di Erythnul a stragi sempre maggiori.

Araldo e alleati: Un balor è la scelta preferita di Erythnul come araldo. Gli alleati sono ululatori, demoni glabrezu e demoni nalfeshnee.

Reliquie: Cappuccio del boia, morning star dei morti.

Fharlanghn

Divinità Intermedia (Neutrale)

Fharlanghn è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Strade, viaggi, distanza.

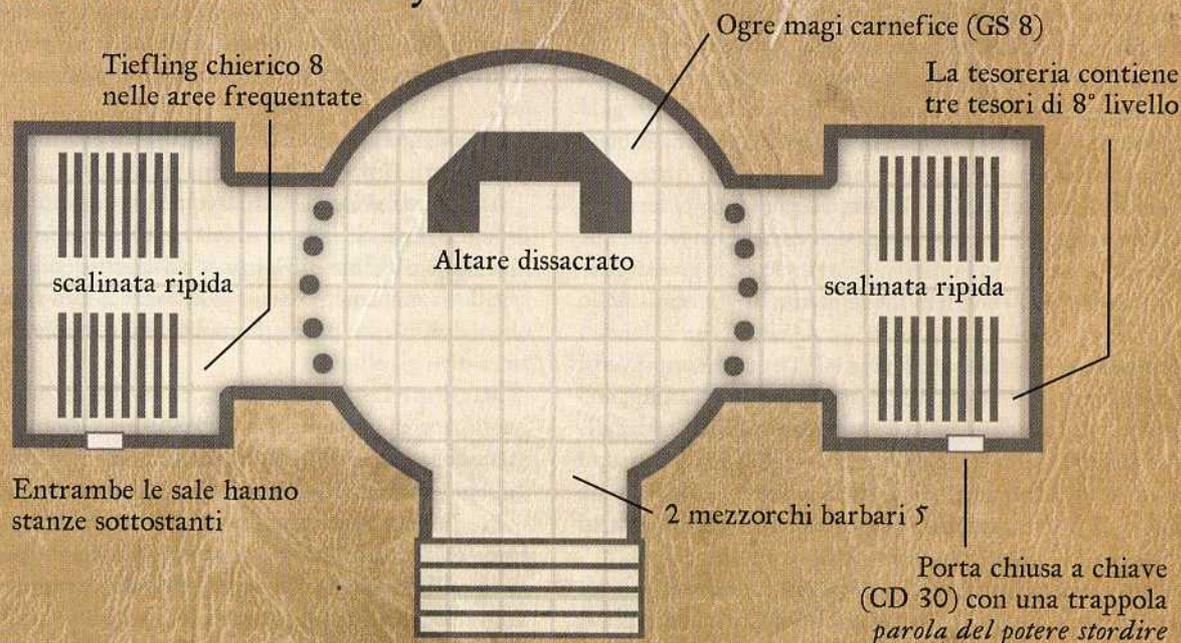
Domini: Celerità*, Fortuna, Protezione, Tempo Atmosferico*, Viaggio.

Addestramento dei chierici: "La strada è la scuola migliore," affermano i seguaci di Fharlanghn. Un chierico di livello superiore guida una mezza dozzina circa di reclute in un lungo viaggio, in cui aiuteranno altri viaggiatori, osserveranno il vasto mondo e parteciperanno a un certo numero di disavventure. L'unico modo per essere esclusi dall'addestramento di Fharlanghn è di chiedere quando finisce il viaggio: quelli fedeli a Fharlanghn sanno che il viaggio durerà per sempre.

Missioni: Qualsiasi missione che implichi lunghi viaggi può anche riguardare Fharlanghn. I suoi seguaci spesso proteggono carovane, esplorano isole misteriose e mantengono una serie di portali tra i mondi.

Preghiere: Fharlanghn insegna mediante brevi aneddoti, molti dei quali hanno come protagonista un vecchio uomo saggio che viaggia con un giovane ragazzo sprovveduto. Vi sono più di cento storie che presentano quei due mentre attraversano un fiume, ad esempio.

Altare sacrificale di Erythnul



Un quadretto = 1,5 metri

Templi: Fharlanghn non ha molti grandi templi, ma sulla strada si possono incontrare numerosi santuari a lui dedicati. Ai principali crocevia e nelle città portuali, i santuari dedicati a Fharlanghn offrono cavalli veloci e robuste barche a vela.

Rituali: Siccome i suoi adoratori sono spesso in movimento, i rituali di Fharlanghn sono spesso brevi e raccolti. Molti seguaci di Fharlanghn si affidano a cerimonie di divinità alleate per cose quali matrimoni e funerali.

Araldo e alleati: Fharlanghn usa eladrin ghaele con 17 DV come araldi. Gli alleati sono elementali Medi (qualsiasi), elementali Grandi (qualsiasi) e falchifreccia anziani.

Reliquie: *Stivali del viaggio infinito, stocco della direzione infallibile.*

Garl Glittergold

Divinità Maggiore (Neurale Buono)

Garl Glittergold è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Gnomi, humour, taglio delle gemme.

Domini: Bene, Comunità*, Creazione*, Inganno, Protezione.

Addestramento dei chierici: La maggior parte dei rituali di Garl Glittergold coinvolge l'intera comunità, di conseguenza i suoi chierici hanno moltissime opportunità di reclutare quanti mostrano una particolare combinazione di servizio alla collettività e un umorismo malizioso. Un chierico più anziano di solito istruisce tre o quattro studenti, ad esempio illustrando le vie di Garl Glittergold mentre si occupa dei bisogni degli gnomi sotto la sua custodia.

Missioni: I seguaci di Garl Glittergold si ritrovano a proteggere il benessere delle comunità di gnomi, scavando in profondità per trovare gemme e combattendo contro i nemici goblinoidi della razza. Le tipiche missioni comprendono combattere una tribù di coboldi razziatori, organizzare uno scherzo innocente per un arrogante re umano e cercare la Miniera di Gemme Ebanoscuro da tempo dimenticata sul Piano Elementale della Terra.

Preghiere: Molte preghiere a Garl Glittergold sono eseguite nello stile domanda e risposta, con il capo che formula un indovinello e tutti rispondono all'unisono: "Glittergold chiede: Qual è la nostra gioia?/Scavare per i tesori e proteggere il nostro focolare."

Templi: I templi di Garl Glittergold prendono la forma di santuari e cappelle modesti e spesso nascosti magicamente. Molti sono sottoterra. I chierici del tempio sono spesso desiderosi di aiutare uno gnomo viaggiatore in qualsiasi modo possibile.

Rituali: Le cerimonie di Garl Glittergold sono eventi spettacolari pieni di illusioni e misteri, che spesso attraggono gnomi curiosi per chilometri e chilometri. Molti rituali celebrano le virtù gnomesche di astuzia e abilità artigiana: i più comuni sono la benedizione di un capolavoro, di una nuova miniera di pietre preziose oppure dei migliori studenti in una scuola.

Araldo e alleati: Gli araldi di Garl Glittergold sono gnomi celestiali bardi di 20° livello. Gli alleati sono eladrin bralani, guardinal leonal e xorn anziani.

Reliquie: *Gemma dall'intensità scintillante, martello-picca del focolare.*

Gruumsh

Divinità Maggiore (Caotico Malvagio)

Gruumsh è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Orchi, guerra, territorio.

Domini: Caos, Dominazione*, Forza, Guerra, Male.

Addestramento dei chierici: Molte bande di guerra di orchi hanno un chierico di Gruumsh tra le loro fila e a volte quest'ultimo "adotta" un soldato, trasmettendogli gli insegnamenti di Gruumsh mentre l'armata è in marcia. Ad un certo punto, di solito durante una battaglia importante, lo studente-soldato "si laurea" lanciando il suo primo incantesimo.

Missioni: I seguaci di Gruumsh sentono di avere un obbligo nel dirigere e organizzare la naturale inclinazione degli orchi all'arte della guerra. Caccerranno gli elfi nelle loro foreste di origine, incoraggeranno i capitani tribali a saccheggiare le città umane e agiranno come emissari nelle tribù goblinoidi che spesso si uniscono alle loro grandi orde.

Preghiere: Ogni singola preghiera conosciuta rivolta a Gruumsh inizia con "Kharg-hark", la parola Orchesca per "vendetta", anche se la preghiera non è direttamente legata alla vendetta.

Templi: I templi di Gruumsh essenzialmente sono accampamenti militari dove il numero di guerrieri e barbari è pari a quello dei chierici. I templi più grandi presentano arene per i gladiatori in cui è pratica comune scommettere e i gladiatori migliori possono guadagnare grandi tesori.

Rituali: Il rituale più famoso nell'adorazione di Gruumsh è il Rituale dei Pali. Dopo una battaglia, gli orchi delimitano il loro nuovo territorio piantando delle lance lunghe nel terreno tutto intorno, con le punte verso l'alto. Sulla punta di ogni lancia viene infilzata la testa di un nemico caduto.

Araldo e alleati: Gruumsh invia orchi immondi barbari di 20° livello sul Piano Materiale come araldi. Gli alleati sono salamandre di fiamme, demoni hezrou e demoni marilith.

Reliquie: *Scudo della mano mozzata, lancia del castigo.*

Heironeous

Divinità Intermedia (Legale Buono)

Heironeous è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Valore, cavalleria, guerra, audacia.

Domini: Bene, Gloria*, Guerra, Inquisizione*, Legge.

Addestramento dei chierici: Molti dei chierici di Heironeous iniziano il loro addestramento come paggi di un chierico o paladino di Heironeous, apprendendo il codice di cavalleria mentre lo osservano davanti ai loro occhi. I paggi che si dimostrano promettenti diventano scudieri, e poi chierici a tutti gli effetti.

Missioni: Le tradizionali cerche cavalleresche sono il pane quotidiano di un seguace di Heironeous. Giostrano contro il misterioso Cavaliere Nero, salvano la principessa dal drago e guidano l'avanguardia di una scintillante armata del bene.

Preghiere: Molti degli insegnamenti di Heironeous sono raccolti in una serie di testi numerati, che i seguaci amano citare: "Il testo 34 afferma, 'Non morire facilmente; lotta sempre per una fine valorosa.'"

Templi: Un tipico tempio dedicato a Heironeous sembra un castello fortificato. Molti presentano una grande area erbosa in cui i cavalieri possono giostrare e i soldati eserci-

tarsi. La maggior parte dei templi offre cure e altri incantesimi per coloro che combattono le forze del male.

Rituali: I seguaci di Heironeous sono desiderosi di celebrare il coraggio, lo spirito cavalleresco e altre virtù guerriere in una cerimonia che culmina in una decorazione con medaglia o di altro tipo donata dai chierici a un combattente... talvolta postuma.

Araldo e alleati: Un solar è l'araldo di Heironeous. Gli alleati sono arconti segugi, arconti tromba e arconti segugi eroi.

Reliquie: *Elmo dal pennacchio purpureo, spada della virtù senza macchia.*

Hextor

Divinità Intermedia (Legale Malvagio)

Hextor è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Tirannia, guerra, conflitto, prestantza fisica.

Domini: Distruzione, Dominazione*, Guerra, Legge, Male.

Addestramento dei chierici: La religione di Hextor è organizzata in stile militare, quindi gli "ufficiali superiori" sottopongono gli aspiranti chierici a un addestramento difficile e rigoroso. Solo quelli abbastanza forti da sopportare mesi di abusi diventano chierici di Hextor. Non è sorprendente che siano poi desiderosi di fare i prepotenti e stabilire il loro predominio sugli altri.

Missioni: I seguaci di Hextor sono ossessionati dall'aver degli "inferiori" da torchiare. Si impongono come religione di stato ovunque vi riescano, si uniscono a crociate di conquistatori dispotici e costringono i signori locali a inginocchiarsi davanti a loro.

Pregchiere: Gli adoratori di Hextor di solito esprimono i concetti come leggi, come ad esempio: "Lo schiavo non contraddirà il padrone, poiché tale è la Legge di Hextor." Inoltre, esclamano spesso: "Sarà fatta la sua volontà!"

Templi: I seguaci di Hextor costruiscono i loro templi-fortezza su passi di montagna, confluenze di fiumi e altri luoghi di importanza strategica. Spesso hanno forge massicce in cui costruiscono armi e armature per quanti aiutano la causa della tirannia.

Rituali: La struttura gerarchica dei veneratori di Hextor si presta a parecchi rituali che onorano i rapporti tra compagni impari, quali padrone-schiavo o ufficiale-soldato.

Araldo e alleati: Hextor invia un diavolo della fossa sul Piano Materiale quando ha bisogno di un araldo. Gli alleati sono diavoli barbuti, diavoli uncinati e diavoli cornuti.

Reliquie: *Catena della deferenza, guanti del signore sanguinario.*

Kord

Divinità Intermedia (Caotico Buono)

Kord è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Forza, atletica, coraggio.

Domini: Bene, Caos, Competizione*, Fortuna, Forza.

Addestramento dei chierici: Gli aspiranti chierici di Kord giungono alla fede in uno di due modi. Molti hanno successo in qualche prova di forza (spesso alla fiera locale o in una gara sportiva), attirando l'ammirazione di un chierico di Kord. Meno spesso, un giovane raggiunge la notorietà per

la sua natura malaticcia, ma un chierico di Kord nota quanto appassionatamente il bambino chieda la forza. In entrambi i casi, diventare un chierico di Kord implica un rigoroso addestramento fisico, compresi esercizi di coordinazione ritmica, corsa e allenamento in qualsiasi numero di competizioni specifiche.

Missioni: I seguaci di Kord amano qualsiasi missione in cui possano dimostrare la loro forza, in particolare se coinvolge uno scontro diretto con qualcun altro. Vincere in un'arena gladiatoria, scalare una montagna inattaccabile e uccidere un grande dragone sono tutte missioni che compiaccono Kord.

Pregchiere: Kord preferisce il canto e il battito di mani in modo ritmato. Molti di questi canti presentano sillabe che esistono solamente per mantenere il ritmo, come "Ah re, ah ree, Kord il Possente..."

Templi: Un tempio dedicato a Kord spesso è una dimora irregolare all'aria aperta. Alcuni hanno una palestra, campi per le gare di atletica e arene per i gladiatori. Offrono allenamento per quasi ogni tipo di sforzo fisico.

Rituali: I rituali di Kord sono brevi, e durano solo qualche minuto. Sono allegre cerimonie danzanti alla fine di una battaglia o di una prova di forza a lungo termine, quali costruire un granaio o trasportare pietre per formare un muretto di confine.

Araldo e alleati: Un titano è l'araldo preferito di Kord. Gli alleati sono eladrin bralani, eladrin ghaele ed elementali della terra Enormi.

Reliquie: *Cintura del campione, spada dei muscoli possenti.*

Kurtulmak

Divinità Intermedia (Legale Malvagio)

Kurtulmak è una divinità selvaggia che insegna ai coboldi a difendersi e ad assalire gli sprovveduti con qualsiasi mezzo necessario, comprese le trappole che egli ama così tanto. Ha l'aspetto di un coboldo verde e nero, particolarmente massiccio. Ha un odio particolare per gli gnomi.

Area di influenza: Coboldi, trappole.

Domini: Fortuna, Inganno, Legge, Male.

Addestramento dei chierici: Kurtulmak insiste che i suoi chierici compiano il loro addestramento sotto una rigida disciplina militare, apprendendo le dottrine per organizzare imboscate, costruire difese e altrimenti difendere il popolo dei coboldi. La prova finale per un aspirante chierico è di sopravvivere dopo aver corso lungo un corridoio pieno di trappole mortali.

Missioni: Qualunque cosa migliori la condizione dei coboldi è una grazia per Kurtulmak. Far crollare una serie di tane di gnomi, convincere un drago a vivere in una tribù di coboldi e costruire un complesso di recinti per coboldi pieno di trappole sono tutte missioni tipiche.

Pregchiere: Molte delle preghiere di Kurtulmak fanno riferimento a draghi e rettili, come: "O Sentinella, striscio di fronte alla tua scagliosa maestà."

Templi: I templi di Kurtulmak sono recinti claustrofobici irti di trappole, ma spesso hanno le ricchezze accumulate da una comunità di coboldi nelle loro tesorerie.

Rituali: Kurtulmak benedice le nascite e onora le morti, ma le sue cerimonie spesso presentano una trappola simulata o reale. I giovani coboldi, ad esempio, lottano con la Bene-

dizione della Fossa come rituale di passaggio.

Araldo e alleati: Kurtulmak usa una erinni con 18 DV e sembianze da rettile come araldo. Gli alleati sono diavoli barbuti, erinni e diavoli del ghiaccio.

Reliquie: Fossa avvolgente, spiedo di gnomi.

Loth

Divinità Intermedia (Caotico Malvagio)

Loth, la Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache, per prima cosa ha diffuso il male tra gli elfi, portando via i drow dal resto degli elfi migliaia di anni fa. Ora la sua attenzione è concentrata sullo sfruttare i drow per conquistare i vasti reami-caverna sotto la superficie della terra. Apprezza ogni possibilità di mettere alla prova i suoi seguaci aizzandoli li uni contro gli altri con la promessa che i forti possono eliminare i deboli. Ha l'aspetto di un'alta drow femmina bellissima oppure di un massiccio ragno nero con una testa da drow femmina.

Area di influenza: Drow, ragni, oscurità.

Domini: Caos, Distruzione, Inganno, Male.

Addestramento dei chierici: Più di qualunque altra divinità, Loth si diletta in perpetue prove per le sue chieriche esclusivamente femmine, istigandole le une contro le altre. Ogni chierica di Loth sa che il cammino verso la promozione sta nel pugnalarle alle spalle i propri superiori, e ogni chierica è similmente consapevole che i suoi sottoposti stanno cospirando per fare lo stesso a lei.

Missioni: Loth ha stabilito per i suoi seguaci il compito di conquistare la vasta rete di caverne sotterranee... e di uccidere gli elfi di superficie, ovviamente. Le tipiche missioni comprendono attaccare una comunità drow rivale, depredare una tana di mind flayer per la sua magia e costruire un artefatto che trasformi gli elfi di superficie in ragni.

Preghiere: Le preghiere rivolte a Loth, sempre formulate in Elfico, molto spesso contengono la frase: "Elliya Lolthu," che significa: "Mettimi alla prova, Loth."

Templi: I templi di Loth tra i drow generalmente dominano (in ogni senso della parola) le comunità che li circondano. Questi templi sono difesi in modo straordinario da ragni-seguaci capaci e intelligenti, ma servono anche come magazzini di conoscenze oscure e magie potenti.



Kurtulmak

Rituali: Loth sfrutta un certo numero di rituali competitivi per identificare seguaci particolarmente degni. Coloro che hanno successo durante i suoi rituali (che implicano gare di lancio degli incantesimi o combattimenti estremi) ottengono l'accesso a magie più potenti. Quelli che falliscono sono retrocessi a un grado inferiore, uccisi o trasformati in drider.

Araldo e alleati: Un bebilith con 18 DV è un araldo comune per Loth. Gli alleati sono demoni succubi, demoni bebilith e demoni marilith.

Reliquie: Tunica di seta d'ebano, verga dell'eremita.

Moradin

Divinità Maggiore (Legale Buono)

Moradin è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Nani, fabbri, ingegneria.

Domini: Bene, Creazione*, Legge, Protezione, Terra.

Addestramento dei chierici: Numerosi chierici di Moradin hanno genitori e nonni che erano a loro volta chierici dello Spirito Forgiatore, quindi molti di essi vengono educati alla loro chiamata fin dall'infanzia con un padre o una madre come insegnante.

Missioni: La difesa della civiltà nanica (e le tradizioni che la rendono così forte) è di somma importanza per i seguaci di

Moradin. Proteggono nuove miniere dalle invasioni dei goblinoidi, rintracciano una linea ormai perduta di re-combattenti nanici e viaggiano fino al Piano Elementale del Fuoco per accendere una forgia che temprì un nuovo artefatto.

Preghiere: Le preghiere a Moradin sono stracolme di riferimenti ai metalli e all'arte dei fabbri. Una delle preghiere più comuni per avere intercessione inizia con: "Bruciano le scorie che sono in me, ma il ferro rimane."

Templi: Al centro di ogni tempio dedicato a Moradin c'è una massiccia fucina in cui vengono realizzate le armi e le armature che difendono il popolo nanico. I migliori costruttori di armi al mondo probabilmente lavorano nei templi di Moradin.

Rituali: La genealogia e l'eredità sono aspetti importanti dei rituali di Moradin. Un funerale per un seguace di Moradin è uno spettacolo solenne e grandioso, con canti che descrivono la linea genealogica del deceduto ritornando indietro per migliaia di anni.

Araldo e alleati: Un nanocelastiale guerriero di 20° livello (o guerriero di 10° livello/difensore nanico di 10° livello) è l'araldo di Moradin. Gli alleati sono arconti segugi, arconti tromba e planetar.

Reliquie: *Ascia della virtù ancestrale, scudo del risoluto.*

Nerull

Divinità Maggiore (Neutrale Malvagio)

Nerull è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Morte, omicidi, mondo dei morti.

Domini: Inganno, Male, Morte, Pestilenza*.

Addestramento dei chierici: Coloro che sono ossessionati dalla morte, anche da bambini, sono reclute potenziali per il clero di Nerull. Tutti devono sopravvivere al rituale finale di iniziazione: essere sepolti vivi.

Missioni: I seguaci di Nerull profanano antiche tombe in cerca di conoscenze perdute, per creare culti che offrano cibo volontario ai vampiri e per animare eserciti di non morti che terrorizzano il mondo dei viventi.

Preghiere: Molta della liturgia di Nerull è pronunciata al passato, anche se ancora non si è verificata. Ad esempio, un chierico di Nerull potrebbe pregare: "Tu mi garantisti il dominio finale sui morti..."

Templi: I templi di Nerull sono di solito luoghi segreti nascosti sotto terra e brulicanti di non morti. Per avventurieri senza scrupoli che possono sopportare il disprezzo di Nerull per i viventi, sono



Illustrazione di W. Reynolds

Lolth

ottimi posti per trovare incantesimi *rianimare morti* senza che nessuno faccia loro domande.

Rituali: Nerull trova che vi sia ben poco da celebrare, a parte la morte. Il numero di diversi rituali funerari che ha Nerull, in base a chi è morto e come, è stupefacente.

Araldo e alleati: Nerull usa un gigante notturno come araldo sul Piano Materiale. Gli alleati sono mastini ombra, salamandre comuni e incubi cauchemar.

Reliquie: *Incensiere dell'ultimo respiro, tabarro del disincarnato.*

Obad-Hai

Divinità Intermedia (Neutrale)

Obad-Hai è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Natura, libertà, caccia, bestie.

Domini: Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Tempo Atmosferico*, Terra, Vegetale.

Addestramento dei chierici: I seguaci di Obad-Hai apprendono a diventare una cosa sola con lo Shalm in isolamento, circondati dalle terre selvagge. Solo all'inizio e alla fine del proprio addestramento un nuovo chierico riceve la guida di un membro anziano del clero di Obad-Hai. Il resto del tempo lo trascorre vivendo a contatto con la terra e sviluppando un legame istintivo con la volontà di Obad-Hai. Non sorprende che Obad-Hai conti più druidi che chierici tra le sue fila.

Missioni: Se accade qualcosa di strano nelle aree selvagge, i seguaci di Obad-Hai sono interessati. Le missioni che proteggono una foresta dai taglialegna, ripuliscono il cuore corrotto di una palude oppure evitano che una miniera nanica scateni un'eruzione vulcanica sono ben viste dallo Shalm.

Pregchiere: Le preghiere e i salmi di Obad-Hai spesso iniziano con un riferimento alla nascita o alla crescita e finiscono con un riferimento alla morte o alla fine. Una preghiera comune per la guida inizia con: "Shalm, la mia sete di conoscenza cresce/concedimi la tua saggezza e seppellisci i miei dubbi."

Templi: Boschetti di querce nelle profondità delle terre selvagge indicano la presenza di santuari dedicati a Obad-Hai. Questi templi sono difesi da dozzine di guardiani animali e altri abitanti delle terre selvagge, di cui molti si accontentano di osservare i visitatori da una certa distanza.

Rituali: I rituali di Obad-Hai sono esclusivamente stagionali e sono scatenati da un avvenimento del mondo reale: il primo cinguettio di primavera e il primo fiocco di neve dell'inverno, ad esempio.

Araldo e alleati: Un centauro chierico di 20° livello è l'araldo di Obad-Hai. Gli alleati sono elementali Medi, Grandi ed Enormi (di qualsiasi tipo).

Reliquie: *Armatura delle foglie cadute, bastone della quercia inflessibile.*

Olidammara

Divinità Intermedia (Caotico Neutrale)

Olidammara è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Ladri, musica, baldoria, inganni.

Domini: Caos, Celerità*, Fortuna, Inganno, Mente*.

Addestramento dei chierici: Diventare un chierico di Olidammara appare abbastanza facile per un estraneo: sembra una festa e una scappatella dopo l'altra. Tuttavia gli aspiranti chierici sono osservati attentamente perfino nei loro momenti meno sobri mentre i seguaci più anziani del Dio Ridente cercano il giusto miscuglio di allegria, capriccio e cattiveria.

Missioni: Le missioni che rubano ai ricchi o mettono in imbarazzo i potenti sono il vino più inebriante di tutti. I seguaci di Olidammara potrebbero impegnarsi in intrighi al ballo mascherato del Duca, rubare offerte dal tempio di una divinità rivale o liberare un ladro ricercato da tutto il mondo da una prigione sul piano del Pandemonium.

Pregchiere: Le preghiere di Olidammara sono più spesso cantate che non recitate e sono quasi sempre in rima. Esistono ben poche liturgie prefissate, poiché dai seguaci di Olidammara ci si aspetta sempre che formulino liberamente le lodi alla loro divinità.

Templi: Santuari semplici dedicati a Olidammara sono comuni nelle sale da concerto e nelle taverne. Tuttavia, i templi più grandi sono nascosti (spesso nelle reti fognarie della città), poiché hanno la funzione secondaria di nascondiglio per i ladri. Quanti sanno dove si trova un tempio di Olidammara vi possono comprare o vendere tutti i generi di merci rubate o vietate.

Rituali: I rituali di Olidammara vanno dal semplice (la Cerimonia del Tappo, svolta quando viene aperta una bottiglia di vino particolarmente buona) all'elaborato (Follie della Luna Nuova, una commedia in tre atti interpretata da e per i seguaci di Olidammara). Molti hanno come protagonisti l'alcol, il canto e le risate.

Araldo e alleati: Uno slaad della morte con 24 DV è l'araldo di Olidammara, sebbene raramente assuma la sua vera forma. Gli alleati sono geni janni, slaad grigi e slaad della morte.

Reliquie: *Flauto della frenesia orgiastica, stocco degli estremi rimedi.*

Pelor

Divinità Maggiore (Neutrale Buono)

Pelor è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Sole, luce, guarigione.

Domini: Bene, Forza, Gloria*, Guarigione, Sole.

Addestramento dei chierici: Siccome i chierici di Pelor trascorrono molto tempo a curare i malati, benedire i raccolti e a provvedere alle necessità spirituali di base delle loro comunità, attraggono un buon numero di giovani onesti e sinceri che vogliono rendere il mondo un posto migliore. Anche se non eccessivamente duro, l'addestramento tra i seguaci di Pelor è abbastanza rigoroso da rimandare molti giovani bene intenzionati alle loro fattorie e alle loro botteghe da calzolaio.

Missioni: Più degli aderenti a qualsiasi altra religione, i seguaci di Pelor spesso si ritrovano a combattere con i non morti. Inoltre provvedono alla guarigione ogni volta che possono, che sia fisica oppure spirituale. Le missioni che disperdono una cabala di necromanti, mediano un accordo di pace tra signori della guerra rivali o distruggono un'antica regina-lich una volta per tutte sono buoni esempi delle missioni per la gloria di Pelor.

Pregchiere: Le preghiere a Pelor spesso sono sotto forma di affermazioni in prima persona, quali: "Sono misericordioso, proprio come il Sole della Misericordia splende su di me."

Templi: I templi dedicati a Pelor sono alte strutture che spesso presentano grandi finestre, spesso con decorazioni di vetro colorato. Sono una buona fonte di guarigione magica e spesso facili da trovare poiché la venerazione di Pelor è prevalente nelle terre civilizzate.

Rituali: Come appropriato a una divinità del sole, le maggiori celebrazioni di Pelor hanno luogo ai solstizi e agli equinozi, e molti matrimoni e rituali di passaggio si svolgono al vertice di una nuova stagione. La Benedizione del Campo Baciato dal Sole è una cerimonia comune richiesta dai contadini.

Araldo e alleati: Pelor usa un solar come araldo. Gli alleati sono arconti segugi, deva astrali e planetar.

Reliquie: *Stella dell'aurora, frammento di sole.*

St. Cuthbert

Divinità Intermedia (Legale Neutrale)

St. Cuthbert è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Castigo, saggezza, fervore, disciplina.

Domini: Distruzione, Dominazione*, Forza, Legge, Protezione.

Addestramento dei chierici: St. Cuthbert insegna ai nuovi chierici tramite mentori reclutati appositamente che abbiano atteggiamenti da sergente istruttore e comportamento severo. Giorno e notte i suoi accoliti pregano, si addestrano e combattono, fino a che non possono recitare gli interi libri delle scritture di St. Cuthbert a memoria.

Missioni: Come Heironeous, St. Cuthbert spinge i suoi seguaci a intraprendere missioni che patrocinino l'ideale cavalleresco. Tuttavia molte delle missioni del Randello hanno a che fare con la correzione di un torto o vendicare un eroe caduto. Rintracciare i banditi che hanno rubato le tasse raccolte dal visconte, imprigionare la guardia nera che ha ucciso Sir Cyrrus il Coraggioso e liberare una provincia conquistata da eserciti di demoni sono tutte

crociate a cui un seguace di St. Cuthbert presterebbe la sua spada.

Preghiere: Gli insegnamenti religiosi di St. Cuthbert sono trasmessi in forma di comandamenti, i quali cominciano tutti con "Dovrai" o "Non dovrai." In generale, i chierici di St. Cuthbert hanno più probabilità di molti altri di infarcire i loro discorsi con "vossia", "vossignori" e altri pronomi arcaici.

Templi: Solidi edifici imponenti sono i preferiti dagli architetti dei templi di St. Cuthbert. Molti presentano citazioni scolpite quali: "Il caos e il male prevalgono laddove la buona gente non fa nulla" oppure: "L'ostinazione provoca i bernoccoli sulle teste degli infedeli." Il clero qui offre cure e magia protettiva, ma è attento ad assicurarsi che le persone aiutate siano degne del favore di St. Cuthbert.

Rituali: Tutte le cerimonie di St. Cuthbert comprendono un breve ma fervido sermone da parte di un membro del clero, che esorta gli ascoltatori ad allontanarsi dai loro modi caotici per aderire più strettamente alle leggi di St. Cuthbert.

Araldo e alleati: L'arconte segugio eroe (presentato nella descrizione dell'arconte nel *Manuale dei Mostri*) è l'araldo di St. Cuthbert. Gli alleati sono arconti segugi, mezzo-celestiali paladini e planetar.

Reliquie: *Randello che non dimentica mai, tabarro della grande crociata.*

Tiamat

Divinità Minore (Legale Malvagio)

Chiamata anche il Drago Cromatico, Tiamat è un drago massiccio con cinque teste: bianca, blu, nera, rossa e verde.



Tiamat

Spinge i propri seguaci (principalmente altri draghi, ma alcuni culti umanoidi) a conquistare tutto quello che possono, raccogliendo le spoglie di guerra in ricchi cumuli di tesori. Nessuna crudeltà ferma il suo desiderio di saccheggio e vittoria in battaglia.

Area di influenza: Draghi malvagi, conquista.

Domini: Distruzione, Inganno, Legge, Male.

Addestramento dei chierici: Il Drago Cromatico ha un fascino oscuro in grado di calamitare l'interesse di molti culti umanoidi. A volte invia uno o due draghi a insegnare ai nuovi chierici il cammino della conquista vorace. Gli aspiranti chierici fanno del loro meglio per compiacere i loro istruttori, poiché gli studenti che falliscono vengono divorati da essi.

Missioni: Tiamat si interessa di tesori, crudeltà e conquiste... e non è neppure troppo esigente se qualcosa di conquistato venga poi trattenuto. I suoi seguaci formano cabale che governano segretamente le città, depredano i tesori accumulati da draghi metallici e ingaggiano grandi guerre per conquistare qualche nuova porzione dei piani inferiori, inviando i loro ricchi bottini a Tiamat.

Preghiere: Le preghiere a Tiamat sono sempre pronunciate in prima persona plurale, anche se il seguace è da solo. Tendono anche a umiliarsi parecchio: "Drago Cromatico, conquista la nostra debolezza..." è un comune inizio di preghiera.

Templi: Ampie caverne lugubri stracolme di tesori e sacrifici sono i templi preferiti di Tiamat. Queste caverne attirano come mosche i razziatori di templi quando la loro posizione diventa nota, ma sono spesso sorvegliate da draghi.

Rituali: I sacrifici sono elementi comuni nei pochi rituali di Tiamat, che quasi sempre benedicono qualche nuovo piano di conquista. I suoi seguaci draghi di solito consumano le vittime sacrificali.

Araldo e alleati: Tiamat spesso invia un gruppo di draghi cromatici adulti (uno di ogni tipo) per fungere collettivamente come suo araldo. Gli alleati includono demoni succubi, demoni glabrezu e basilischi abissali superiori.

Reliquie: *Verga cromatica, mantello delle scaglie di drago.*

Vecna

Divinità Minore (Neutrale Malvagio)

Vecna è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Segreti, intrigo.

Domini: Conoscenza, Follia*, Magia, Male.

Addestramento dei chierici: I nuovi chierici di Vecna sono istruiti in modo talmente accurato che spesso non sanno in cosa consista il loro addestramento. Molti pensano di unirsi a un'oscura setta di Boccob o Wee Jas. La verità viene loro rivelata solo dopo che hanno dimostrato la loro propensione a fare qualcosa in cambio di potere e conoscenze.

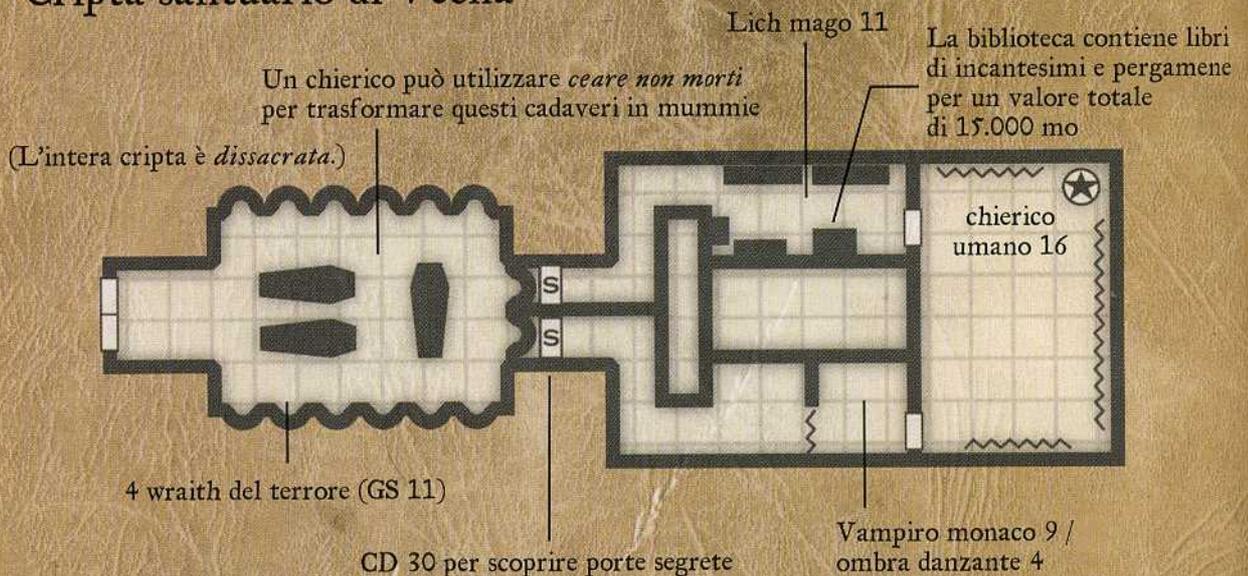
Missioni: I seguaci di Vecna spiano i principi-mercanti di una città portuale, ricattano i sommi sacerdoti di altre religioni e incoraggiano la corruzione tra i consiglieri del re. Spesso si prodigano in tentativi di recupero dell'*Occhio* e della *Mano di Vecna*.

Preghiere: I seguaci di Vecna sussurrano sempre le preghiere. Molti chierici istintivamente iniziano i loro discorsi con la frase: "Tu sai che..." che ricorre spesso anche nei loro salmi.

Templi: Quando i segreti fanno parte della propria area di influenza, è naturale non avere templi pubblici. Ma coloro che conoscono la posizione segreta dei templi di Vecna li considerano buone fonti di magia morta, e (soprattutto) di divinazioni.

Rituali: I rituali di Vecna non sono mai celebrati davanti a seguaci di altre fedi, e i seguaci del Mutilato spesso stabi-

Cripta santuario di Vecna



Un quadretto = 1,5 metri

scono parole d'ordine segrete e santuari nascosti per cerimonie particolarmente importanti.

Araldo e alleati: Vecna usa un lich mago di 15° livello come suo araldo... ma raramente per qualcosa di veramente importante. Dopo la sua esperienza con il luogotenente traditore, Kas, Vecna non dà ai suoi subordinati abbastanza potere per diventare rivali. Gli alleati sono incubi, diavoli erinni e salamandre nobili.

Reliquie: *Pugnale del diniego, tomo della lingua silente.* Sebbene non siano propriamente delle reliquie, gli artefatti noti come l'*Occhio* e la *Mano di Vecna* (descritti nella *Guida del DUNGEON MASTER*) sono di fondamentale importanza per i suoi seguaci.

Wee Jas

Divinità Intermedia (Legale Neutrale)

Wee Jas è descritta nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Morte, magia, vanità.

Domini: Dominazione*, Legge, Magia, Mente*, Morte.

Addestramento dei chierici: Wee Jas compie l'addestramento dei suoi chierici in modo accademico, offrendo un'istruzione scolastica inframmezzata da esami sempre più difficili. Le sue accademie non sono diverse dai convitti, in cui le piccole infrazioni alle regole per il taglio dei capelli e per l'uniforme vengono punite con un sistema di demeriti.

Missioni: I seguaci di Wee Jas sono affascinati dalla magia, in particolare modo dalla magia che spezza i limiti tra la vita e la morte. Ricostruire una tomba saccheggata, far risorgere un antico saggio e affrontare il Limbo per porre domande su un mago morto da tempo sono i tipi di missioni che appoggia la Dea di Rubino.

Pregiere: Più della maggior parte delle divinità, Wee Jas venera una serie di "onorati antenati" deceduti. I seguaci raramente parlano della volontà di Wee Jas, e invece attribuiscono i comandamenti agli antenati come in: "Yag il Viaggiatore dai Molti Occhi afferma..." oppure: "Dammi la calma della Regina Ochtho XIV..."

Templi: I templi di Wee Jas sono coperti con ornamenti funerari e molti hanno santuari e catacombe dove sono sepolti potenti incantatori, a volte con un libro degli incantesimi, un bastone o insegne regali magiche. Il clero di Wee Jas lancia incantesimi per conto di chiunque non sia ovviamente contrario all'allineamento o ai programmi di Wee Jas, ma spesso chiedono un servizio o informazioni in aggiunta a una donazione per la loro chiesa.

Rituali: I funerali sono evidentemente cerimonie importanti per i seguaci di Wee Jas. Inoltre, molti seguaci tengono mensilmente dei Rituali di Sapere Accumulato, in cui il clero o i capi laici leggono ad alta voce i testi di ammuffiti tomi sulla magia, storia antica o altri argomenti esoterici.

ALLEATI PLANARI

Ognuno dei tre incantesimi dell'alleato planare specifica che la creatura richiamata è una delle scelte della divinità. Le descrizioni delle divinità base in questo capitolo indicano quali creature ogni divinità invia di solito. Ma quali mostri possono essere buone scelte per altre divinità? Consultare la tabella seguente per vedere alcune buone opzioni per la propria divinità.

Mostro	Allineamento	DV
Alleato planare inferiore		
Achaierai	LM	6
Arconte segugio	LB	6
Barghest	LM	6
Demone succube	CM	6
Diavolo barbuto	LM	6
Eladrin bralani	CB	6
Elementale (qualsiasi) Medio	N	4
Formian sorvegliante	LN	6
Genio janni	N	6
Incubo	NM	6
Mastino ombra	NM	4
Rast	N	4
Salamandra di fiamme	Qualsiasi M	4
Segugio infernale	LM	4
Ululatore	CM	6
Xill	LM	5
Alleato planare		
Angelo deva astrale	Qualsiasi B	12
Arconte tromba	LB	12
Barghest superiore	LM	9
Cacciatore invisibile	N	8
Couatl	LB	9
Demone bebilith	CM	12
Demone glabrezu	CM	12

Mostro	Allineamento	DV
Demone hezrou	CM	10
Demone vrock	CM	10
Diavolo erinni	LM	9
Diavolo d'ossa	LM	10
Diavolo uncinato	LM	12
Eladrin ghaele	CB	10
Elementale (qualsiasi) Grande	N	8
Formian capitano	LN	12
Genio efreeti	LM	10
Guardinal leonal	NB	12
Mezzo-celestiale paladino	LB	9
Salamandra comune	Qualsiasi M	9
Segugio infernale, segugio da guerra di Nessus	LM	12
Slaad grigio	CN	10
Slaad verde	CN	9

Alleato planare superiore

Angelo planetar	Qualsiasi B	14
Arconte segugio eroe	LB	17
Basilisco abissale superiore	CM	18
Demone marilith	CM	16
Demone nalfeshnee	CM	14
Diavolo cornuto	LM	15
Diavolo della fossa	LM	18
Diavolo del ghiaccio	LM	14
Elementale (qualsiasi) Enorme	N	16
Falcofreccia anziano	N	15
Incubo cauchemar	NM	15
Salamandra nobile	Qualsiasi M	15
Slaad della morte	CN	15
Tojanida anziano	N	15
Xorn anziano	N	15

Araldo e alleati: Un githzerai stregone di 18° livello è un araldo comune per Wee Jas. Gli alleati sono formian sorveglianti, formian capitani e diavoli cornuti.

Reliquie: Lama di rubino, pergamene di provenienza incerta.

Yondalla

Divinità Maggiore (Legale Buono)

Yondalla è descritta nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Halfling, esploratori.

Domini: Bene, Comunità*, Creazione*, Legge, Protezione.

Addestramento dei chierici: I chierici di Yondalla istruiscono i nuovi seguaci prendendo in prestito un carro di una carovana halfling, e poi "prendendo in prestito" gli aspiranti chierici dalle loro famiglie per un mese o due. I chierici e i loro discepoli allora percorrono le strade secondarie del territorio, in cerca di punti di vista che nessuno dei pellegrini (insegnante e studenti allo stesso modo) ha mai visto prima.

Missioni: La salvezza del popolo halfling è la prima preoccupazione di Yondalla, ma essa è desiderosa di esplorare nuovi territori che le carovane halfling possono poi visitare. I suoi seguaci fungono da guardie e guide per le carovane e le compagnie commerciali, catturano i predoni che infestano le strade a grande percorrenza e guidano spedizioni in terre inesplorate.

Preghiere: Le preghiere a Yondalla sono modelli di inadeguatezza. Una preghiera per essere curati potrebbe cominciare con: "Sto proprio bene, però..." mentre una preghiera per avere intercessione potrebbe cominciare con: "Una piccola scoccatura mi è capitata..."

Templi: I templi di Yondalla sono luoghi di raccolta per la popolazione halfling, che altrimenti sarebbe semi-nomadica. Sono magazzini per cibo, armi e qualsiasi altra cosa necessaria per equipaggiare una carovana per un lungo viaggio. Aiuteranno un halfling in disgrazia e anche i suoi amici non halfling, se sembrano degni di fiducia.

Rituali: I rituali di Yondalla sono incentrati attorno alla famiglia e alla comunità, con matrimoni che hanno cerimonie particolarmente elaborate e allegre. Quando una carovana halfling si ferma in un paese vicino al periodo della mietitura, si può scommettere che i seguaci di Yondalla pensano di organizzare una carnevalesca Parata del Primo Frutto.

Araldo e alleati: Yondalla usa un arconte tromba con 18 DV che assomiglia a un halfling come suo araldo. Gli alleati sono arconti segugio, deva astrali e planetar.

Reliquie: Cornucopia dei bisognosi, mappa delle terre invisibili.

ALTRE DIVINITÀ DI GREYHAWK

Gli dei seguenti, presi dal mondo di campagna di Greyhawk, possono integrare il pantheon di D&D base se si vogliono più divinità nel proprio gioco.

In generale, queste divinità hanno aree di influenza che sono più piccole o meno importanti per gli avventurieri. Siccome è una divinità della pace, Rao è meno utile in molte partite di D&D di quanto non lo sia Pelor, il dio del sole. In molte campagne, queste divinità operano solamente dietro le

quinte. Ma possono divenire prominenti quando la campagna entra nella loro area di influenza.

Ad esempio, durante un lungo viaggio in mare, i personaggi potrebbero entrare in conflitto con Procan, divinità del mare, che crea una tempesta magica che li fa naufragare. Solo dopo che i personaggi hanno portato a termine una cerca nel regno corallino degli elfi di mare, la dea dei marinai Osprem potrà intercedere in nome dei PG presso Procan perché li lasci ritornare a casa.

Beltar

Divinità Minore (Caotico Malvagio)

Un tempo dea delle miniere, Beltar fu soppiantata da altre divinità comprendenti Moradin e Garl Glittergold. Brama vendetta, e odia quasi tutto ciò che non la venera. Ha l'aspetto di una strega decrepita. I suoi seguaci (principalmente abitanti barbarici in vaste caverne sotterranee) sono instancabili razziatori ed esploratori, che prendono tutto ciò che possono trovare nell'oscurità.

Area di influenza: Malizia, caverne.

Domini: Caos, Guerra, Male, Terra.

Bralm

Divinità Minore (Neutrale)

I chierici di Bralm spingono chiunque a prendere il proprio posto nella società con allegria, lavorando insieme come api in un alveare per il bene di tutti. Insegnano l'obbedienza all'autorità competente, la collaborazione e il lavoro di squadra. Bralm generalmente viene rappresentata come una bionda patriarca con ali da insetto.

Area di influenza: Insetti, industriosità.

Domini: Animale, Comunità*, Forza, Legge, Patto*.

Celestian

Divinità Intermedia (Neutrale)

Fratello di Fharlanghn, Celestian è rappresentato come un uomo dalla pelle d'ebano che viaggia nel cielo anziché via terra. La maggior parte dei suoi chierici sono astronomi o marinai, e sono esperti nelle divinazioni.

Area di influenza: Astronomia, vagabondi.

Domini: Conoscenza, Oracolo*, Protezione, Viaggio.

Cyndor

Divinità Minore (Legale Neutrale)

Condor, rappresentato come una statua umanoide scolpita grezzamente, ha tre doveri: meditare sulla natura dello spazio e del tempo, registrare le azioni di ogni creatura sul suo *Libro Perpetuo* e sorvegliare il tempo stesso da coloro che vorrebbero rubarlo o distorcerlo. I suoi chierici abbracciano una filosofia basata sulla causa e l'effetto. Le azioni hanno conseguenze che non possono essere evitate, solo ritardate.

Area di influenza: Tempo, infinito.

Domini: Legge, Oracolo*, Protezione, Viaggio.

Delleb

Divinità Minore (Legale Buono)

Delleb, un vecchio uomo che stringe un libro bianco, si preoccupa solo dell'accumularsi di conoscenze nei libri. I suoi chierici citano da libri e libri di scritture, ma le biblioteche in

TABELLA 5-2: ALTRE DIVINITÀ DI GREYHAWK

Nome	Area di influenza	AL	Domini	Arma preferita	Grado
Beltar	malizia, caverne	CM	Caos, Guerra, Male, Terra	guanto d'arme chiodato	Min
Bralm	insetti, industriosità	N	Animale, Comunità*, Forza, Legge, Patto*	bastone ferrato	Min
Celestian	astronomia, vagabondi	N	Conoscenza, Oracolo*, Protezione, Viaggio	lancia corta	Int
Cyndor	tempo, infinito	LN	Legge, Oracolo*, Protezione, Viaggio	fionda	Min
Delleb	conoscenze scritte, studio	LB	Bene, Conoscenza, Legge, Magia -	dardi	Min
Geshtai	fiumi, laghi	N	Acqua, Tempo Atmosferico*, Vegetale, Viaggio	lancia	Min
Incabulos	pestilenza, carestia, disastri	NM	Distruzione, Male, Morte, Pestilenza*	bastone ferrato	Mag
Istus	destino, futuro	N	Caos, Conoscenza, Fortuna, Legge, Oracolo*	pugnale	Mag
Iuz	falsità	CM	Caos, Inganno, Male	spadone	Semi
Joramy	vulcani, collera	N	Competizione*, Distruzione, Fuoco, Guerra	bastone ferrato	Min
Lirr	poesia, arte	CB	Bene, Caos, Conoscenza, Magia, Viaggio	stocco	Min
Llereg	bestie	CN	Animale, Caos, Competizione*, Forza	ascia da battaglia	Min
Mouqol	commercio, negoziazione	N	Conoscenza, Inganno, Patto*, Viaggio	balestra leggera	Min
Osprem	navi, viaggi in mare	LN	Acqua, Legge, Protezione, Viaggio	tridente	Min
Pholtus	luce, ordine, fermezza	LB	Bene, Conoscenza, Inquisizione*, Legge, Sole	bastone ferrato	Int
Procan	oceani, tempo atmosferico marino	CN	Acqua, Animale, Caos, Tempo Atmosferico*, Viaggio	tridente	Int
Pyremius	veleno, omicidi, fuoco	NM	Distruzione, Fuoco, Male	spada lunga	Min
Rao	pace, serenità	LB	Bene, Comunità*, Conoscenza, Fortuna, Purificazione*	mazza leggera	Mag
Telchur	inverno, freddo	CN	Aria, Caos, Forza, Freddo*	lancia	Min
Tharizdun	folia, entropia	NM	Caos, Distruzione, Follia*, Forza Cosmica*, Male	pugnale	Int
Trithereon	individualità, libertà	CB	Bene, Caos, Evocazione*, Liberazione*	lancia	Min
Wastri	fanatismo, anfibio	LN	Animale, Guerra, Legge, Purificazione*	falcione	Semi
Xan Yae	ombre, furtività	N	Celerità*, Conoscenza, Guerra, Inganno	falchion	Min
Zuoken	monaci, poteri mentali	N	Celerità*, Conoscenza, Forza, Guerra	nunchaku	Semi

*Nuovo dominio descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

un tempio di Delleb hanno libri di tutti gli argomenti, non solo religiosi.

Area di influenza: Conoscenze scritte, studio.

Domini: Bene, Conoscenza, Legge, Magia.

Geshtai

Divinità Minore (Neutrale)

Rappresentata come una giovane donna con una brocca per l'acqua di argilla, Geshtai è venerata dai contadini che si affidano all'irrigazione e dai viaggiatori che sfruttano i fiumi, a prescindere dal loro allineamento. Quando la pioggia gonfia un fiume fino a farlo straripare, quasi tutti quelli che vivono sugli argini implorano Geshtai di aiutarli. I suoi chierici predicano che il bene più grande è di vivere una tranquilla esistenza che scorra inesorabilmente dalla nascita fino alla morte.

Area di influenza: Fiumi, laghi.

Domini: Acqua, Tempo Atmosferico*, Vegetale, Viaggio.

Incabulos

Divinità Maggiore (Neutrale Malvagio)

Conosciuto come il Cavaliere Nero, Incabulos porta il disastro ovunque si rechi, compiacendosi della sofferenza dei mortali. I suoi culti segreti sono pieni di chierici paranoici,

poiché nessuno desidera una cabala che porti carestia e pestilenza nella propria comunità.

Area di influenza: Pestilenza, carestia, disastri.

Domini: Distruzione, Male, Morte, Pestilenza*.

Istus

Divinità Maggiore (Neutrale)

Signora del Fato, Istus è una divinità potente che prova un astratto interesse per i destini dei mortali e degli immortali allo stesso modo. Ha in mano un fuso dorato con cui tesse insieme i fili del fato, filando il futuro nel presente. I suoi chierici usano gli incantesimi di divinazione per tentare di comprendere cosa porterà il fato, poi celebrano oppure avvertono i loro seguaci di conseguenza.

Area di influenza: Destino, futuro.

Domini: Caos, Conoscenza, Fortuna, Legge, Oracolo*.

Iuz

Semidivinità (Caotico Malvagio)

Un mezzo-immondo da poco asceso al suo status, Iuz ha l'aspetto di un vecchio uomo raggrinzito. Diffonde culti e cabale ovunque vada e ama soprattutto impersonare altre divinità allo scopo di ingannare i loro seguaci e far loro compiere il male.

Area di influenza: Falsità.

Domini: Caos, Inganno, Male.

Joramy

Divinità Minore (Neutrale)

Nota come la Bisbetica, Joramy è conosciuta per il suo focoso temperamento. I suoi chierici sono ardenti oratori che spingono i loro seguaci ad agire e non ritirarsi mai dalla lotta. Quanti vivono vicino ai vulcani si impegnano in tutti i tipi di sacrifici e rituali per acquietare la rabbia di Joramy.

Area di influenza: Vulcani, collera.

Domini: Competizione*, Distruzione, Fuoco, Guerra.

Lirr

Divinità Minore (Caotico Buono)

Lirr di solito sembra un'adolescente con in mano un libro illustrato. I suoi templi sono piccoli, ma i suoi chierici sono mecenati influenti per artisti e bardi, che commissionano nuovi oggetti d'arte, poesie e canzoni.

Area di influenza: Poesia, arte.

Domini: Bene, Caos, Conoscenza, Magia, Viaggio.

Llery

Divinità Minore (Caotico Neutrale)

Il Grande Orso, Llery insegna ai suoi seguaci (principalmente barbari) una semplice filosofia. Siate più feroci possibile, o il mondo vi schiaccerà. Se perdetevi il contatto con il vostro animale interiore, siete già morti. La civiltà è una trappola... non fatevi ingannare.

Area di influenza: Bestie.

Domini: Animale, Caos, Competizione*, Forza.

Mouqol

Divinità Minore (Neutrale)

I chierici del Dio Mercante insegnano ai loro seguaci che nessuna ricompensa si ottiene senza rischi, ma che troppi rischi conducono inevitabilmente al disastro. Spesso si trovano nei mercati, dove i loro templi fungono anche da cambiavalute, istituzioni di prestito e mediatori per difficili negoziazioni.

Area di influenza: Commercio, negoziazione.

Domini: Conoscenza, Inganno, Patto*, Viaggio.

Osprem

Divinità Minore (Legale Neutrale)

La dea dei viaggi per mare, Osprem ode molte preghiere dai marinai sorpresi da forti tempeste. È rappresentata come una bellissima donna che cavalca un barracuda o una balena. Alcuni dei suoi chierici sono navigatori e dottori a bordo di galee, mentre altri si occupano dei bisogni delle comunità marinare vicino alla costa. I sacerdoti di Osprem insegnano il rispetto per il mare e la cautela in acqua.

Area di influenza: Navi, viaggi in mare.

Domini: Acqua, Legge, Protezione, Viaggio.

Pholtus

Divinità Intermedia (Legale Buono)

Pholtus, dall'aspetto di un uomo magro con una tunica bianca, rappresenta la legge e l'ordine inflessibili, anche davanti all'insolito o allo spaventoso. Odia i compromessi quasi quanto il caos. È un rivale di St. Cuthbert, che Pholtus

considera troppo pragmatico ed emotivo. Molti dei chierici di Pholtus fungono da giudici e arbitri, dove sono rinomati per la loro fedele adesione alla legge.

Area di influenza: Luce, ordine, fermezza.

Domini: Bene, Conoscenza, Inquisizione*, Legge, Sole.

Procan

Divinità Intermedia (Caotico Neutrale)

Mentre Osprem è la dea dei viaggi per mare, Procan è il dio delle tempeste marine. I suoi uragani e tifoni spesso minacciano i chierici di Osprem. Procan (e per estensione tutti i suoi chierici) è di temperamento volubile proprio come il mare stesso, in continua alternanza tra collera e calma. I suoi chierici sono pochi, ma chiunque si guadagni la vita sul mare viene trattato con rispetto. Molti sono i racconti di sfortunati marinai che dopo aver disprezzato un chierico di Procan, sono salpati e non hanno più fatto ritorno.

Area di influenza: Oceani, tempo atmosferico marino.

Domini: Acqua, Animale, Caos, Tempo Atmosferico*, Viaggio.

Pyremius

Divinità Minore (Neutrale Malvagio)

Pyremius in origine era un semidio degli assassini e degli omicidi, ma uccise una dea del fuoco e ne assunse l'area di influenza, i seguaci e tutto il resto. Ha l'aspetto di un tiefling con orecchie simili ad ali di un pipistrello, che porta una frusta e una spada lunga infuocate. I suoi seguaci, principalmente assassini e i chierici taciturni che danno loro gli ordini, si avventano con fiamme e veleni contro qualunque cosa li minacci. La nozione stessa di scontro leale è per loro ripugnante; i nemici di Pyremius sono spesso uccisi nel sonno.

Area di influenza: Veleno, omicidi, fuoco.

Domini: Distruzione, Fuoco, Male.

Rao

Divinità Maggiore (Legale Buono)

Il pacato dio Rao è una divinità della pace, che detesta la violenza se non contro nemici incapaci di ragionare (come molti non morti). I suoi chierici favoriscono l'azione diretta quando è necessaria a ripristinare la pace, ma preferiscono intavolare un dialogo piuttosto che una mischia. La chiesa di Rao sostiene molte biblioteche, monasteri e altri luoghi di pace, introspezione e apprendimento.

Area di influenza: Pace, serenità.

Domini: Bene, Comunità*, Conoscenza, Legge, Purificazione*.

Telchur

Divinità Minore (Caotico Neutrale)

Telchur, il dio dell'inverno e del freddo, di solito è rappresentato come un uomo molto magro con occhi scuri e la barba fatta di ghiaccioli. I suoi chierici raramente si allontanano dalle regioni artiche, dove aiutano le comunità a sopravvivere in condizioni di gelo rigido. Telchur ritiene che il freddo separi il debole dal forte, e controlli le passioni impetuose e la vita sovrabbondante. Ogni volta che il vento freddo spegne il fuoco della speranza, e che la neve copre il campo del contadino di bianco silenzio, Telchur è presente.

Area di influenza: Inverno, freddo.

Domini: Aria, Caos, Forza, Freddo*.

Tharizdun

Divinità Intermedia (Neutrale Malvagio)

Con ogni fibra del suo essere Tharizdun brama nient'altro se non l'annientamento dell'universo, distruggendo ogni cosa (se stesso compreso) nel processo. Di conseguenza, gli altri dei lo hanno imprigionato oltre i confini dell'universo che vuole distruggere. Ma i culti di Tharizdun persistono ancora, alla ricerca di modi per comunicare con il loro oscuro signore e per liberarlo perché possa ancora una volta scatenare la devastazione. Molti dei suoi chierici sono folli, e credono che Tharizdun darà loro posizioni di potere nel nuovo universo che intende creare quando avrà distrutto questo. Nel frattempo, compiono rituali indicibili perfino per gli standard delle altre divinità malvagie e cercano di scovare nuove forme di magia ovunque possano.

Nonostante il suo imprigionamento, Tharizdun può comunque concedere incantesimi ai folli cultisti che operano in suo nome.

Area di influenza: Follia, entropia.

Domini: Caos, Distruzione, Follia*, Forza Cosmica*, Male.

Trithereon

Divinità Minore (Caotico Buono)

Coloro che venerano Trithereon lottano per ottenere la libertà per se stessi e per gli altri. I suoi chierici operano con fervore per porre fine ai regimi tirannici o liberare quanti sono in schiavitù. I seguaci di Trithereon devono spesso viaggiare in incognito per evitare le vessazioni da parte di quanti sono in posizioni di potere. Alcuni affermano che nessun governante si sente mai completamente sicuro quando un santuario di Trithereon si trova all'interno dei suoi confini.

Area di influenza: Individualità, libertà.

Domini: Bene, Caos, Evocazione*, Liberazione*.

TABELLA 5-3: DIVINITÀ MOSTRUOSE

Nome	Area di influenza	AL	Domini	Arma preferita	Grado
Annam	giganti	N	Conoscenza, Magia, Sole, Vegetale	schianto o lancia corta	Mag
Blibdoolpoolp	kuo-toa	CM	Acqua, Distruzione, Male	bastone-tenaglia	Int
Callarduran Smoothhands	svirfneblin	N	Bene, Guarigione, Protezione, Terra	ascia da battaglia	Int
Deep Sashelas	elfi acquatici	CB	Acqua, Bene, Caos, Protezione	tridente	Int
Diirinka	derro	CM	Caos, Inganno, Magia, Male, Sogno*	pugnale	Int
Eadro	locathah, marinidi	N	Acqua, Animale, Protezione	lancia	Int
Grande Madre	beholder	CM	Caos, Forza, Male, Morte	morso o ascia bipenne	Mag
Grolantor	giganti delle colline, ettin, ogre	CM	Caos, Male, Morte, Terra	randello	Int
Hiatea	gigantesse	NB	Animale, Bene, Sole, Vegetale	lancia	Mag
Hruggek	bugbear	CM	Conoscenza, Legge, Magia	morning star	Int
Iallanis	giganti delle nuvole, giganti delle tempeste, giganti delle pietre	NB	Bene, Forza, Guarigione, Sole	schianto o ascia da battaglia	Min
Ilsensine	mind flayer	LM	Conoscenza, Legge, Magia, Male, Mente*	colpo senz'armi o tentacolo	Mag
Kaelthiere	salamandre, efreet, azer	NM	Distruzione, Fuoco, Guerra, Male	lancia	Int
Laduguer	duergar	LM	Dominazione*, Guerra, Legge, Male, Terra	martello da guerra	Int
Laogzed	trogloditi	CM	Caos, Distruzione, Male, Morte	giavellotto	Semi
Maglubiyet	goblin, hobgoblin	NM	Caos, Distruzione, Inganno, Male	ascia da battaglia	Mag
Memnor	giganti delle nuvole malvagi	NM	Inganno, Male, Morte	morning star	Int
Merrshaulk	yuan-ti	CM	Caos, Distruzione, Male, Vegetale	spada lunga	Int
Panzurriel	merrow, scrag, kraken	NM	Acqua, Distruzione, Guerra, Male	bastone ferrato	Int
Sekolah	sahuagin	LM	Forza, Guerra, Legge, Male	tridente	Min
Semuanya	lucertoloidi	N	Acqua, Animale, Vegetale	randello pesante	Min
Shekinester	naga	N	Conoscenza, Distruzione, Magia, Protezione	morso o pugnale	Mag
Skoraeus Stonebones	giganti delle pietre	N	Conoscenza, Guarigione, Protezione, Terra	martello da guerra	Int
Sixin	xill	LM	Forza, Legge, Male, Viaggio	spada corta	Int
Skerrit	centauri	NB	Animale, Guarigione, Sole, Vegetale	lancia	Min
Stronmaus	giganti delle tempeste, giganti delle nuvole	CB	Bene, Caos, Guerra, Protezione, Tempo Atmosferico*	martello da guerra	Mag
Surtr	giganti del fuoco	LM	Forza, Fuoco, Guerra, Legge, Male	spadone	Min
Thrym	giganti del gelo	CM	Caos, Distruzione, Freddo*, Guerra, Male	ascia bipenne	Min
Vaprak	ogre, troll	CM	Caos, Distruzione, Forza, Male	randello pesante	Semi

*Nuovo dominio descritto nel Capitolo 7 di questo volume.

Wastri**Semidivinità (Legale Neutrale)**

Wastri ha una strana area di influenza (supremazia umana e anfibi), quindi è una divinità strana: un umano con tratti da rana conosciuto come il Profeta Saltellante. Dai suoi templi-fortezza nella giungla, Wastri promuove crociate contro le "razze inferiori" (qualunque cosa che non sia umana) e spedizioni per proteggere la vita anfibia. Molti dei suoi seguaci sono chierici/monaci che balzano in battaglia sfruttando armi avvelenate per uccidere rapidamente i nemici.

Area di influenza: Fanatismo, anfibi.

Domini: Animale, Guerra, Legge, Purificazione*.

Xan Yae**Divinità Minore (Neutrale)**

Xan Yae ritiene che la padronanza dell'invisibile sia il sommo ideale; insegna ai suoi seguaci che qualsiasi cosa raggiunga il vero equilibrio scompare in un'invisibile perfezione. Di conseguenza, i suoi chierici e i suoi templi sono spesso ben nascosti e difficili da trovare. Un seguace di Xan Yae crede che le risposte ai più grandi misteri siano nascoste, quindi cercano di scovare rovine da tempo sepolte, dungeon proibitivi e altri posti in cui possono essere trovate antiche conoscenze. La Signora della Perfezione conta molti ladri e monaci tra le sue fila, soprattutto perché apprezzano il valore del rimanere invisibili.

Area di influenza: Ombre, furtività.

Domini: Celerità*, Conoscenza, Guerra, Inganno.

Zuoken**Semidivinità (Neutrale)**

Un tempo un umano specialista di arti marziali, Zuoken raggiunse una tale perfezione mentale e fisica che Xan Yae lo elevò a uno status divino parecchi secoli or sono. I suoi chierici proteggono le creature con poteri psionici o altri poteri mentali, salvaguardandole dall'essere ferite. Zuoken incoraggia i suoi seguaci a essere padroni disciplinati e sereni della propria mente e del proprio corpo. Il suo simbolo è un pugno imponente e la sua arma preferita è il nunchaku.

Area di influenza: Monaci, poteri mentali.

Domini: Celerità*, Conoscenza, Forza, Guerra.

La Tabella 5-3: "Divinità mostruose" presenta le principali divinità mostruose dell'ambientazione di Greyhawk. Alcune divinità mostruose, come Kurtulmak e Gruumsh, sono presentate nella Tabella 5-1: "Divinità base" poiché hanno aree di influenza che si estendono oltre la razza mostruosa che rappresentano. (Kurtulmak è tanto il dio delle trappole quanto il dio dei coboldi, quindi compare tra le divinità base; Semuanya, d'altra parte, si interessa ben poco alle faccende che non riguardano i lucertoloidi che lo venerano, quindi è elencato tra le divinità mostruose.)





Illustrazione di Scott Rolter

L'anticipazione degli eventi nell'aldilà determina il comportamento di molti personaggi. Dove vanno i fedeli quando muoiono? Cosa fanno quando sono nell'aldilà? Naturalmente, anche il modo in cui una religione si mostra nella vita di tutti i giorni influenza le azioni della gente. Una discussione esauriente del mondo divino comprende sia la vita ultraterrena che la vita quotidiana dei devoti.

COSA ACCADE DOPO LA MORTE

Per molti personaggi di D&D, l'aldilà è solo una destinazione temporanea. Gli alleati sono spesso pronti con incantesimi *rianimare morti* o *resurrezione* per riportare il personaggio in vita e per tornare all'avventura, spesso nel giro di pochi minuti.

Tuttavia talvolta i personaggi rimangono morti per un periodo di tempo più lungo. E a volte non tornano più indietro, abbandonando il reame degli avventurieri per sempre.

IL MOMENTO DELLA MORTE

Quando i personaggi muoiono, le loro anime (ovvero l'intrinseco "sé" e la forza vitale che trascende qualsiasi corpo che occupano) indugiano nel corpo per uno o due round. Se il cadavere è stato completamente distrutto, rimangono sospese nel luogo della morte. L'incantesimo *ultimo respiro* ha effetto nel modo descritto perché l'anima del deceduto non è ancora andata da nessuna parte.

Il personaggio morto non percepisce assolutamente nulla, non pensa e non ha idea né ricordo degli avvenimenti successivi al momento della morte. L'anima è oltre il potere della magia perché quest'ultima la individui o la influenzi. Non è incorporea, non è un fantasma e non è una creatura di nessun tipo con statistiche quantificabili.

L'incantesimo *giara magica* separa l'anima di un personaggio dal corpo senza ucciderlo. Le anime separate dai loro corpi mediante *giara magica* muoiono ogniqualvolta non abbiano un ricettacolo appropriato (la gemma o un corpo disponibile). Proprio come accade alle anime dei personaggi morti, le anime private di un corpo ospite percepiscono l'inesorabile strazio dell'aldilà dopo uno o due round, e quindi proseguono verso la loro destinazione finale. Similmente, l'incantesimo *intrappolare l'anima* fa esattamente quello, ovvero evitare che un'anima esca da una gemma fino a che l'incantesimo non è stato completato o che qualcuno non ha raccolto l'oggetto di attivazione.

Alcuni tipi di creature non hanno un'anima e semplicemente smettono di esistere quando muoiono. I costrutti semplicemente cadono a pezzi, ad esempio. Le creature non morte allo stesso modo cessano di esistere, sebbene distruggere una creatura non morta a volte liberi un'anima intrappolata al suo interno (come descritto più avanti).

IL TRAPASSO

Dopo qualche round trascorso a indugiare nel luogo della morte, all'anima può accadere una di varie cose.

- Per la stragrande maggioranza dei personaggi morti, l'anima viaggia fino a un piano esterno affiliato con l'allineamento o la divinità del deceduto. Il viaggio non richiede alcun incantesimo né portale; l'anima semplicemente si allontana dal punto in cui è morto il personaggio e appare da qualche parte su un altro piano.
- Alcune anime raccolgono ectoplasma incorporeo attorno a sé e diventano fantasmi (descritti nel *Manuale dei Mostri*). Questo processo spesso richiede giorni o mesi. Nessuno sa perché alcune anime proseguono fino ai Piani Esterni e altre sono "bloccate" dove muoiono, ma un tipico fantasma ha un senso istintivo del perché esiste precisamente come fantasma invece che proseguire per un'altra destinazione. Di solito c'è una situazione irrisolta che impedisce all'anima di riposare in pace, come ad esempio un amante che non è ritornato da una guerra lontana o un assassino che non è stato consegnato alla giustizia.
- Le anime dei personaggi che muoiono in modi specifici a volte diventano non morti. Quelli spinti al suicidio dalla follia diventano allip, mentre gli umanoidi distrutti dal male assoluto diventano bodak. Come per i fantasmi, l'anima crea un nuovo corpo, che sia incorporeo come quello di un allip oppure corporeo come quello di un bodak. L'anima viene piegata al male se non era già malvagia. La nuova creatura non morta conserva alcuni ricordi generali della sua vita precedente, ma non ha necessariamente gli stessi punteggi di caratteristiche mentali, abilità, talenti o altre capacità. Non tutte le vittime di suicidio diventano allip, e non tutti quelli distrutti dal male assoluto diventano bodak; come per i fantasmi, l'esatta natura della trasformazione è sconosciuta. Similmente, i lich sono personaggi che si sono volontariamente trasformati in non morti, intrappolando le loro anime in corpi scheletrici.
- Alcuni non morti come i vampiri e gli wight creano una progenie a partire da un personaggio che uccidono, intrappolando l'anima del deceduto in un corpo animato da energia negativa e controllato da un'intelligenza maligna. Talvolta la creatura non morta può accedere ai ricordi del defunto (vampiri, spettri, ghouls e ghastr possono) e a volte non può (come per le ombre, gli wight e i wraith).
- Il barghest può nutrirsi di un personaggio ucciso da poco, consumando il cadavere e anche parte dell'anima. Una parte dell'anima viene distrutta per sempre, mentre il resto prosegue verso i piani esterni. La metà delle volte, i resti sopravvissuti dell'anima sono danneggiati troppo gravemente per poter fare ritorno alla vita.
- Certi effetti di artefatti e divinità possono distruggere l'anima, come ad esempio una *sfera annientatrice*.

Indipendentemente da ciò che accade all'anima, il cadavere intatto (se ce n'è uno) conserva un'eco dell'anima e della personalità del personaggio. È a questa impronta che i chierici si collegano quando lanciano *parlare con i morti*. L'impronta ha la personalità e i ricordi base del defunto, ma non pensa da sola se non per rispondere alle domande. Non ha la capacità per misurare lo scorrere del tempo né per imparare qualcosa di nuovo; se si lancia una seconda volta *parlare con i morti*, l'impronta dell'anima non ricorderà la prima serie di domande.

Ogni volta che si contatta l'impronta dell'anima, questa risponde come se fosse morta solo da poco. Dal punto di vita dell'anima, il tempo non è passato.

LA DESTINAZIONE FINALE

Come questione pratica, va bene permettere a un PG di decidere su quale piano si rechi l'anima del suo personaggio morto. In generale, l'allineamento e la fedeltà determinano fino a quale piano esterno viaggia un'anima dopo la morte.

Se il personaggio era un chierico o un devoto seguace di una divinità particolare, la sua anima si reca sul piano esterno che è dimora della divinità, anche se l'allineamento del personaggio non coincide esattamente con quello della divinità. Per gli adoratori di Fharlanghn e Vecna, questo significa che l'anima appare in qualche luogo lontano sul Piano Materiale. Le anime fedeli a Fharlanghn spesso rimangono sospese vicino ai crocevia, mentre le anime fedeli a Vecna appaiono in una delle sue numerose roccaforti segrete.

Se il personaggio era un chierico di un intero pantheon, la sua anima si reca ovunque decida il pantheon. Questa destinazione potrebbe essere lo stesso piano su cui vive il pantheon, oppure potrebbe essere un diverso piano dell'"oltretomba".

Se il personaggio non venerava una divinità, oppure se la religione non era una parte importante della sua vita (come dimostrato dal suo comportamento, soprattutto appena prima della morte), la sua anima si reca su un piano esterno che coincide con il suo allineamento. In alcuni casi, possono essere appropriati svariati piani. Per esempio, l'anima di un personaggio caotico neutrale potrebbe andare su Ysgard, Limbo o Pandemonium. Bisognerebbe decidere quale piano si adatta al meglio al comportamento del personaggio, dando maggior peso a come il personaggio si è comportato poco prima della morte.

Quando il DM non è sicuro se un personaggio fosse abbastanza devoto da essere destinato con la propria divinità nell'oltretomba, è consigliabile propendere verso l'unione dell'anima con la divinità che venerava. Il contatto con le divinità nell'aldilà generalmente rende più memorabile l'oltretomba di D&D, e la divinità può comunque rimuovere successivamente dalla sua presenza un'anima non abbastanza devota se lo desidera.

Ecco come appare la destinazione finale su ogni piano:

Ysgard: Frammenti spezzati di armi e armature sono disseminati sui campi di battaglia della Pianura di Ida e ovunque a Ysgard. La vita nell'aldilà viene trascorsa a osservare (e a volte a partecipare a) epiche battaglie tra eserciti di berserker. Dopo che la battaglia di ogni giorno è terminata, il calore della sala del grog è un forte richiamo.

Gli adoratori di Kord gravitano intorno alla Sala dei Valerosi, un grande salone costruito con solido legno in cui si svolge sempre un banchetto... e un incontro di lotta nello spiazzo centrale.

Le anime devote al Dio Ridente finiscono nel Covo di Ollidammara, una bizzarra magione piena di labirinti, tesorerie segrete e balli in maschera.

Limbo: Le anime che viaggiano fino al Limbo hanno un posto in prima fila per grandi atti di creazione e distruzione, siccome il caos tumultuoso del piano produce pezzi di acqua, aria, fuoco e terra. Si dice che sia possibile vedere qualsiasi cosa creata nel Limbo se si attende abbastanza a lungo, e le anime dei morti hanno tutto il tempo che vogliono.

Pandemonium: Le anime su Pandemonium alla fine si affezionano alle urla trasportate dal vento che ruggisce attraverso i tunnel e le caverne del piano.

La Cittadella del Massacro è la dimora di Erythnul sul piano, una fortezza in rovina in cui soldati folli vagano per le sale attaccando chiunque incontrino. Al centro c'è un grande altare sacrificale dove Erythnul stesso fa scorrere il sangue di una fila infinita di vittime.

Abisso: Siccome esistono infiniti strati dell'Abisso, le anime inviate qui assistono a un'infinita varietà di atti crudeli, dalla tortura alla follia pura alla guerra senza fine. Ogni anima nell'Abisso subisce un unico tipo di tormento, dalla Foresta delle Lingue Viventi alla Frontiera degli Uomini Trafitti.

Le anime devote a Lolth in vita si ritrovano accalappiate nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache dopo la morte, dove possono vedere di persona le malvagie macchinazioni della regina ragno.

Carceri: Le anime inviate sul piano-prigione di Carceri spesso si ritrovano attaccate a uno o più prigionieri viventi, facendo esperienza della loro solitudine e disperazione. Alcune anime imparano a contribuire alla rassegnazione dei prigionieri sussurrando in modo oscuro nelle loro orecchie.

Necromanteion è il centro del reame di Nerull, un castello di ghiaccio nero in cui le anime osservano la creazione di innumerevoli non morti, assistono a rituali necromantici e vedono grotteschi esperimenti sulla carne necrotica.

Ade: Nelle Grigie Distese, le anime vanno alla deriva senza meta mentre la malinconia e l'apatia le opprimono con il passare di ogni anno. C'è ben poco da vedere o da fare, ma alcune anime sarebbero interessate a una nuova esperienza se venisse loro offerta.

Nove Inferi: Mentre le anime scendono attraverso i nove strati del piano, possono incontrare di tutto: da laghi di fuoco

a castelli che trasudano terrore gelato. Quelle anime che non erano affiliate a una divinità spesso si ritrovano dirottate verso un diavolo particolarmente potente, e a osservare silenziosamente in prima persona le sue malvagie macchinazioni e le sue astute crudeltà.

In una caverna vicino alla Colonna dei Teschi sul primo strato degli Inferi si trova Tiamat, il drago cromatico. Le anime che la veneravano in vita la osservano sorvegliare l'ingresso ai livelli inferiori, trucidando senza pietà le orde di demoni così come le crociate di combattenti sacri.

Acheronte: L'Acheronte è una serie di campi di battaglia sospesi nello spazio, e le anime che vi si recano vedono gli orrori della guerra rappresentati su base giornaliera. Eserciti di mercenari si scontrano senza alcun motivo apparente, senza chiedere né concedere grazia.

Wee Jas vive in un delicato castello di cristallo che è l'unica fonte di luce in uno spazio stracolmo di pezzi di ghiaccio affilati come rasoi. Mentre le sue anime guardano, essa sottopone a prove le creature rapite da altri piani, aumentando la difficoltà di esse fino a quando i prigionieri non falliscono.

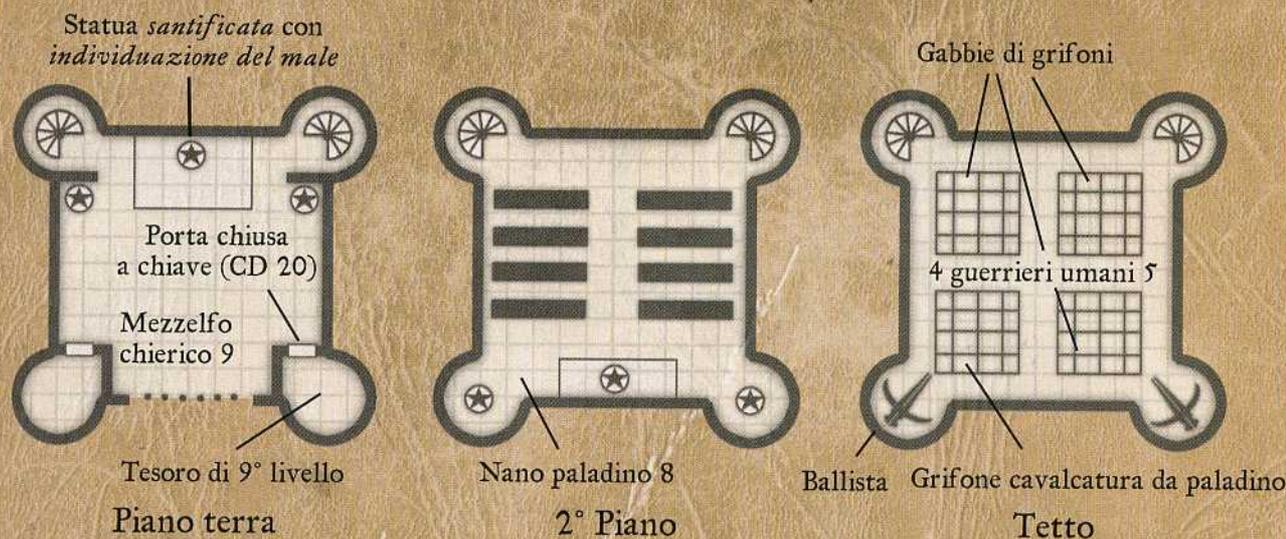
Sul cubo fluttuante di Nishrek, Gruumsh pianifica il successivo passo nelle sue guerre dalle città-fortezza di Occhio Marcio, Mano Bianca e Tre Zanne. Le anime a lui devote seguono i progressi della sua guerra, compresi gli interrogatori dei prigionieri, e la brutalità dei metodi di addestramento di Gruumsh.

Hextor vive a Forteflagello, un edificio di ferro e pietra. Qui le anime sono a conoscenza delle svariate crudeltà del Grande Coliseum, un'arena di bronzo e vetro in cui le legioni di Hextor imparano il mestiere della tortura e della guerra.

Mechanus: Le anime che viaggiano fino a Mechanus spesso si ritrovano affascinate dagli infiniti movimenti della

Cittadella celestiale di St. Cuthbert

Un quadretto = 1,5 metri



La cittadella vende grifoni ammaestrati per 8.000 mo l'uno. Concedono il loro uso agli alleati anche in tempo di grave necessità

struttura a ingranaggi del piano. Ogni cremagliera gira in accordo con le altre in un'ordinata processione supervisionata dai silenziosi abitanti del piano.

Arcadia: I frutteti e i campi di Arcadia stimolano le anime che vi si recano semplicemente a camminare tra i germogli di melo e le spighe di grano, godendosi una gioia serena nella gentile perfezione che è la caratteristica distintiva del piano.

La Basilica di St. Cuthbert è il luogo in cui le anime a lui devote giungono per riposare. Sono silenziosi osservatori mentre St. Cuthbert dispensa decisioni e giudizi di grande saggezza dal suo Seggio della Verità.

Celestia: Le anime che giungono al grande monte di Celestia lentamente ascendono attraverso i suoi Sette Cieli Ascendenti, alcune attardandosi nella Città Celestiale prima di scalare fino alla sommità che è il Cielo Illuminato.

Il Palazzo di Bahamut è vicino alla base del monte. È una meraviglia scintillante costruita in cima a un potente turbine, e le anime qui ascoltano molte delle profezie, della saggezza e delle canzoni del Drago di Platino.

I Campi Verdi di Yondalla sono liberi da predatori, anche se talpe, procioni e conigli siano molto comuni. Qui le anime vedono una successione senza fine di raccolti abbondanti e mite tempo atmosferico.

Erackinor è il luogo in cui Moradin mantiene le Forge delle Anime, grandi congegni che temprano gli spiriti dei nani. Le anime che vi si recano spesso si ritrovano modellate in un'arma particolare così da poter continuare a partecipare alle gesta di valore nanico.

Heironeous guida le sue crociate contro il male dall'Arsenale Radiante, vicino alla città celestiale di Yetsiraon sul sesto strato del monte. Le anime qui osservano Heironeous ricompensare i suoi seguaci fedeli, rendendo onore per la loro virtù e cavalleria.

Bytopia: Le anime di Bytopia hanno una scelta: il paesaggio pastorale di Dothion o le distese selvagge di Shurrock. La scelta non deve necessariamente essere permanente, poiché le anime possono viaggiare tra le montagne per raggiungere l'altro strato del piano.

Le anime che venerano Garl Glittergold si ritrovano in una regione di Dothion nota come le Colline Dorate, dove gli gnomi celestiali vivono il loro tradizionale stile di vita indolente senza preoccuparsi del mondo più grande.

Elysium: Le anime nei Campi Benedetti vagano tra le praterie, le foreste e i cieli assolati del piano, finendo per riposarsi quando trovano un posto che trasmette loro una sensazione unica di soddisfazione e felicità.

I fedeli a Pelor giungono alla Fortezza del Sole, una città dorata che funge da faro su un'isola. Le loro anime si sdraiano alla luce del sole che scalda i cuori dei buoni mentre illumina le gesta segrete del male.

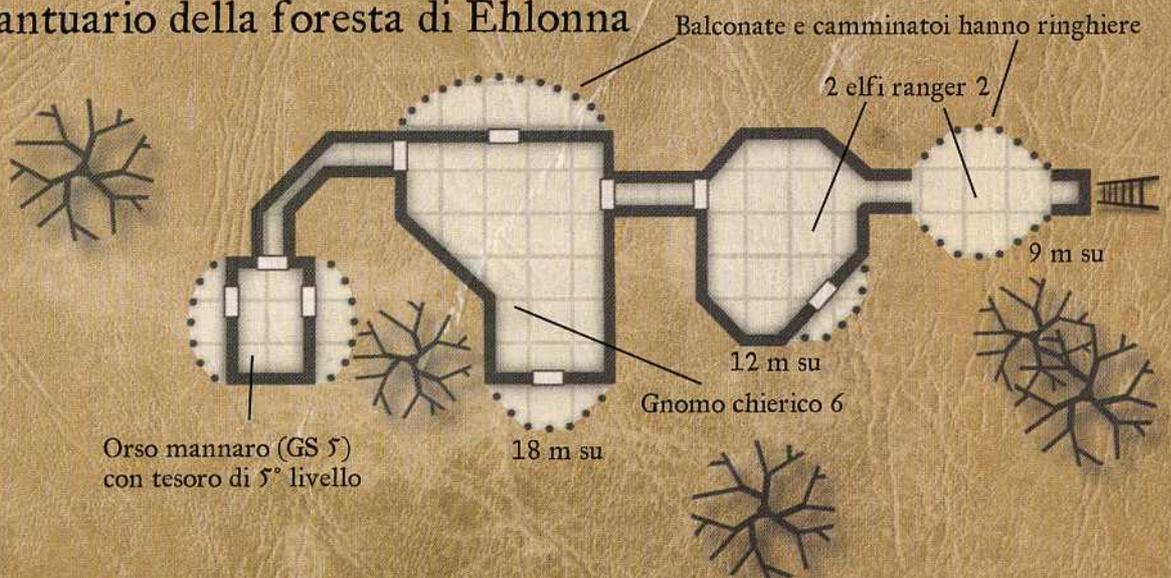
Terre Bestiali: Le foreste delle Terre Bestiali sono la dimora di molti animali e altre creature, e le anime spesso si ritrovano attaccate a una creatura particolare che aveva una certa risonanza con esse quando erano in vita. Molti coraggiosi cacciatori si ritrovano nelle Terre Bestiali dopo la morte, a inseguire le prede con un branco di lupi celestiali.

Il Boschetto degli Unicorni è il luogo in cui giungono le anime devote a Ehlonna. Sotto le sequoie giganti, corrono pacificamente accanto a mandrie di unicorni, centauri e altre creature dei boschi dal cuore buono.

Arborea: Molte anime che giungono ad Arborea seguono un particolare acquazzone, brezza o nuvola attraverso i bellissimi paesaggi del piano.

La Corte Elfica di Corellon Larethian si trova qui, e le anime diventano parte di un idealizzato stile di vita elfico con

Santuario della foresta di Ehlonna



I chierici del santuario inviano uno o due ranger come segugi o guide se i visitatori devono compiere missioni per combattere il male o proteggere la foresta

Un quadretto = 1,5 metri

battute di caccia durante il giorno e racconti attorno al falò nel corso della notte.

Terre Esterne: Le anime nelle Terre Esterne trascorrono il loro tempo gironzolando nelle praterie, sulle montagne e tra i fiumi mentre contemplano la grande guglia al centro del piano attorno a cui fluttua la città di Sigil. Quelle anime che studiano la guglia con sufficiente attenzione possono vedere tutta l'esistenza ruotare intorno alla sua asse fissa.

Le anime che in vita adoravano Obad-Hai sono tra le poche che trovano il Bosco Nascosto in cui vive la divinità della natura. Qui, queste anime fedeli assistono alle quattro stagioni in tutto loro splendore.

Boccob sfoglia senza fine la raccolta della sua Biblioteca del Sapere, un complesso labirintico pieno di libri, mappe e pergamene. Le anime possono curiosare sopra le spalle dei suoi ricercatori, imparando segreti che nessun mortale può nemmeno immaginare.

Piano Materiale: Le uniche anime che hanno il Piano Materiale come destinazione finale sono i seguaci di Fharlanghn e di Vecna. Le anime devote a Fharlanghn stazionano spesso ai crocevia e nelle taverne dove si accontentano di osservare il flusso e riflusso dei viventi che viaggiano da un posto all'altro. Dopo la morte, le anime degli adoratori di Vecna si fanno strada fino a una delle sue numerose cittadelle segrete. Alcune anime osservano silenziosamente le macchinazioni dei servitori di Vecna, mentre si dice che quest'ultimo scambi alcune anime come moneta per altri dei e immondi oscuri in cambio di potere.

ATTIVITÀ NELL'ALDILÀ

In base a certi fattori, diversi destini possono attendere un'anima. Come l'anima si è comportata mentre era viva, i capricci delle divinità e di esterni potenti e la natura volubile del fato stesso possono tutti giocare un ruolo nel destino dell'anima. Prendere in considerazione le opzioni sottostanti per un'ambientazione base; se il DM vuole creare una campagna in cui tutte le anime diventano demoni e angeli, è una sua prerogativa.

Diventare una cosa sola con il piano: La stragrande maggioranza di anime nell'oltretomba accetta silenziosamente la propria destinazione finale, che sia un luogo di straordinaria bellezza come Elysium o un luogo di folle crudeltà come l'Abisso. Man mano che il tempo passa, diventano sempre più simili al piano, assumendone le qualità e interessandosi sempre meno al tempo trascorso tra i vivi. Ad un certo punto smettono di avere un'esistenza indipendente e diventano una cosa sola con la natura stessa del piano. Sostanzialmente, le anime alla fine diventano essenze astratte del bene, male, legge, caos o neutralità con cui hanno vissuto quando erano vive.

Questo processo è il motivo per cui ogni ricco individuo nel mondo di D&D non torna indietro dai morti ripetutamente. Che siano buone o malvagie, molte anime trovano risonanza nella vita dell'aldilà: hanno la sensazione di essere dove si suppone che siano. Solo le anime con una forte personalità e una questione in sospeso tra i viventi (che include molti PG avventurieri) rispondono alla chiamata di un incantesimo *rianimare morti* o *resurrezione*.

Trovare un nuovo corpo: Alcune anime individuali attirano l'attenzione degli dei e di esterni potenti che vivono

sui piani, poiché le anime erano eccezionalmente buone o perverse in vita oppure perché la divinità vede grandi potenzialità in un'anima altrimenti priva di peculiarità. A queste anime vengono concessi nuovi corpi, diventando esterni noti come supplicanti. Molti supplicanti sono esterni con 2 Dadi Vita e con capacità simili a quelle degli esterni che abitano il loro piano particolare. I diavoli lemuri e i demoni dretch sono tipici supplicanti, ad esempio. I supplicanti servono gli dei e gli esterni che li hanno creati; a molti viene promessa la promozione a forme più potenti (demoniache o angeliche) se servono bene. In questo modo, le divinità ripopolano i ranghi dei loro schiere. A volte i supplicanti perseguono talmente bene i loro scopi da essere rimandati indietro tra i viventi in risposta a un incantesimo *alleato planare* o a una simile evocazione.

Rispondere a magia di resurrezione: Alcune anime non indugiano a lungo nell'aldilà e la loro destinazione finale si risolve non essere poi molto finale dopo tutto. Quando qualcuno tra i viventi lancia un incantesimo *reincarnazione*, *rianimare morti*, *resurrezione* o *resurrezione pura*, l'anima contattata conosce il nome, l'allineamento e la divinità patrona (se ne ha una) del personaggio che sta tentando di riportarla in vita. Ma l'anima non sa (e non può scoprire) le circostanze del suo ritorno alla vita. L'anima potrebbe ritornare nel bel mezzo di una grande battaglia, oppure l'incantatore potrebbe essere un burattino dei nemici della creatura defunta, ad esempio. L'anima percepisce vagamente da quanto tempo è morta, ma non ha un'esatta sensazione dello scorrere del tempo.

L'anima ha anche una sensazione di quale incantesimo la stia riportando in vita; può sapere quanto sarà doloroso il viaggio di ritorno in un corpo vivo. Può distinguere tra la resurrezione magica che provoca perdita di Costituzione o di livello e la magia che non la provoca.

Quando un personaggio ritorna nel mondo dei viventi, ricorda in termini generali com'era l'aldilà, ma i ricordi hanno una vaga qualità onirica e il personaggio non è in grado di richiamare alla mente gli avvenimenti specifici. A prescindere che la vita nell'aldilà fosse un tormento o una benedizione, il personaggio ha una buona idea di cosa lo attende se dovesse morire di nuovo... a meno che non modifichi il proprio comportamento abbastanza radicalmente da cambiare il proprio allineamento.

Le anime degli esterni e degli elementali sono così intrinsecamente legate all'essenza dei loro piani di origine che evaporano nel tessuto del piano piuttosto rapidamente. Ed è per questo che occorre un incantesimo *resurrezione pura* per riportarli indietro dai morti; la magia deve filtrare attraverso il piano e ricostituire le loro anime disperse.

Rispondere alle divinazioni: Molte divinità assegnano ad anime prescelte il compito di rispondere agli incantesimi di divinazione quali *comunione*, *contattare altri piani* e *divinazione*. Le divinità conferiscono alle anime un istintivo senso delle conoscenze che esse possono impartire agli incantatori viventi che cercano aiuto. È possibile per un PG incantatore finire a conversare con un mentore o un alleato deceduto come parte di un incantesimo *comunione*, ad esempio.

Unirsi alla divinità: Alcune anime diventano così legate alla forza deifica di una particolare divinità da diventare effettivamente parte di quella divinità. In base alla divinità, l'anima potrebbe o meno avere una scelta sull'argomento. Le

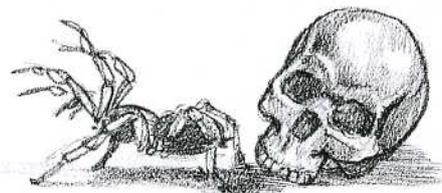
divinità buone talvolta assorbono l'essenza di esempi particolarmente splendidi della loro fede. Le divinità malvagie a volte consumano le anime come se stessero mangiando cibo normale.

Quando non è possibile tornare indietro

In generale, le anime possono scegliere di rispondere o meno alla magia di resurrezione; D&D è un gioco, dopotutto, e il giocatore del personaggio defunto vuole essere in grado di partecipare. Tuttavia a volte un personaggio specifico non può tornare indietro, quindi il giocatore deve iniziare a interpretare un nuovo personaggio.

I personaggi che muoiono di vecchiaia non possono tornare indietro dall'aldilà, neppure con incantesimi *resurrezione pura*, *desiderio* o *miracolo*. Le loro anime sono diventate troppo fragili per sopravvivere al viaggio di ritorno nel corpo.

I personaggi a cui sono stati concessi nuovi corpi come supplicanti non possono tornare indietro dall'oltretomba, poiché la creazione di un supplicante a tutti gli effetti lo fa tornare in vita. Sono nuove creature con almeno qualche ricordo (ma nessuna delle capacità o abilità) delle loro vite precedenti. Ovviamente, il DM può decidere che le cose funzionano diversamente nella sua campagna, se vuole.



RELIGIONI ORGANIZZATE NELLE CAMPAGNE DI D&D

Dagli imperi di fedeli a diffusione nazionale ai culti segreti nascosti nelle foreste, le religioni organizzate sono una parte integrante di quasi ogni partita di D&D. I personaggi che servono una divinità si rivolgeranno al clero organizzato della divinità per chiedere aiuto. I personaggi che non hanno un'affiliazione religiosa devono vedersela con alleati e nemici che ce l'hanno.

Proprio come per i gruppi secolari, le religioni possono essere organizzate su diversi livelli. Alcune fedi sono disperse in gruppi indipendenti, ciascuno dei quali stabilisce un proprio programma, sviluppa una sua dottrina e celebra i rituali come più lo aggrada. Dall'altro lato dello spettro c'è una chiesa gerarchica che ha ranghi, catene di comando e un modo prestabilito di fare le cose che ogni seguace conosce. Che una particolare religione sviluppi una vasta gerarchia oppure rimanga decentralizzata dipende dalla personalità della divinità, dal mondo secolare dentro cui si sviluppa la religione e dagli allineamenti dei fedeli. Le divinità legali che partecipano attivamente negli affari del mondo con ogni probabilità svilupperanno religioni gerarchiche, mentre le divinità caotiche e gli dei distanti tendono ad avere adoratori decentralizzati. Le organizzazioni secolari competono per l'attenzione anche dei devoti. Se ogni maschio robusto viene arruolato in un esercito nazionale e mandato nelle terre

di confine per combattere, questo potrebbe precludere la crescita di una chiesa della dea del sole nonostante sorgano ovunque culti dediti alle divinità della guerra.

Nota: Per semplicità, il termine "chiesa" si riferisce all'organizzazione di una religione, mentre "tempio" si riferisce agli edifici veri e propri in cui si svolgono i rituali.

TEOCRAZIE

All'estremità più ampia della gamma di organizzazioni ci sono le teocrazie: nazioni governate dal diritto divino dei seguaci più importanti. Essenzialmente, la nazione esiste per portare avanti gli ideali della religione e diffondere la fede.

Le decisioni religiose e secolari più importanti sono prese dalla divinità stessa oppure dai suoi rappresentanti di livello più alto (spesso ma non sempre chierici di alto livello). Le direttive dei capi filtrano attraverso una burocrazia che gestisce le questioni secolari e i molti templi locali che sono il centro della vita religiosa. Le teocrazie di solito si occupano di indottrinare i cittadini sui dogmi della fede fin dalla più tenera età, e il culto religioso è fondamentale nella vita di tutti i giorni. In una teocrazia costituita, i simboli di una divinità sono presenti ovunque e molte attività giornaliere quali mangiare, commerciare e lavorare sono profuse di un elemento di venerazione. I giorni di festa e i rituali dedicati a quella divinità sono comuni, ma i templi di altri dei di solito sono scoraggiati se non fuorilegge.

La Teocrazia del Chiarore, ad esempio, è una nazione devota al culto di Pholtus (descritto nel Capitolo 4). Il capo dello stato è un chierico di 16° livello, e i chierici hanno quasi tutte le posizioni di governo. La teocrazia sopprime tutte le altre religioni, ma esistono culti segreti dedicati a molte altre divinità. I chierici di Pholtus hanno una massiccia burocrazia che controlla direttamente il commercio, le sale di giustizia e i militari. Per più di 200 anni, gli inquisitori della chiesa di Pholtus hanno sradicato i chierici di altre divinità ogni volta che ne trovavano. I templari devoti adoratori di Pholtus comandano unità militari di ogni dimensione, e fanno rapporto direttamente ai chierici di alto livello. La Teocrazia del Chiarore è in gran misura una società chiusa, sebbene invii ondate di chierici evangelisti nelle nazioni vicine in cerca di individui da convertire.

Struttura: Le teocrazie hanno versioni religiose di tutti i tipi di governo secolare; l'autorità assoluta può essere riposta in una singola persona o in un piccolo gruppo di oligarchi. I chierici dominano la gerarchia, ma l'esperienza di altre classi è apprezzata quando è al servizio della divinità.

Le teocrazie generalmente hanno burocrazie complesse. Molti ufficiali devono rispondere a due prevosti: il loro superiore nella burocrazia e un altro capo responsabile delle questioni religiose. Siccome la lealtà nei confronti dello stato è legata alla lealtà nei confronti della divinità, l'agenzia della sicurezza dello stato spesso assume un'inclinazione inquisitoria. Tra i militari della teocrazia vi sono molti più chierici di quanti non ci si aspetterebbe in un esercito normale.

Ruolo dei PG: I PG di basso livello che vivono in una teocrazia potrebbero ricevere l'incarico di estirpare la corruzione locale se sono credenti (oppure di sfuggire all'inquisizione se venerano una divinità diversa da quella della teocrazia). I PG di livello medio sono ottimi evangelisti, inviati lontano dalla teocrazia per aiutare a far crescere una comunità di credenti.

I PG di alto livello potrebbero assumere un ruolo nel governo della nazione, guidando gli eserciti a combattere le orde di infedeli che minacciano la teocrazia.

PNG importanti: Se i PG stanno viaggiando in una teocrazia, incontreranno chierici di basso livello in quasi ogni attività che intraprendono. Alcune se non tutte le guardie cittadine sono chierici, i mercanti nei bazar sono chierici, e gli scriba nelle biblioteche e nei tribunali sono chierici. I mostri affiliati con la divinità della teocrazia sono molto più comuni di quanto non sarebbero altrimenti. Nella Teocrazia del Chiarore legale neutrale, per esempio, gli inevitabili spesso cacciano i più atroci fuorilegge.

Spunti d'avventura: La natura di una teocrazia sarebbe una parte importante delle seguenti avventure.

- I personaggi devono entrare in una teocrazia per riferire un messaggio segreto a una fede sotterranea.
- La corruzione imperversa nel governo della teocrazia e i personaggi devono annientarla.
- La rivalità tra due divinità provoca la guerra tra le rispettive teocrazie, e i PG devono portare la pace in una guerra religiosa.

CHIESE GLOBALI

Le chiese diffuse in tutto il mondo hanno una portata maggiore rispetto alle teocrazie, ma non possiedono il controllo sugli aspetti secolari della vita quali l'agricoltura, il commercio e la milizia. Possono avere un grande potere, ma esistono in un luogo particolare poiché il governo permette il loro culto. Siccome la loro organizzazione si estende attraverso confini nazionali, possono coordinare gli sforzi in diverse nazioni per conseguire uno scopo desiderato.

Gli adoratori di Pelor, ad esempio, esistono in ogni nazione e condividono una venerazione del dio del sole indipen-

temente dalla loro nazionalità. I sommi sacerdoti di templi potenti sono in contatto gli uni con gli altri e con l'autorità assoluta della religione. Se i capi secolari di una nazione impongono una tassa onerosa ai templi di Pelor, la notizia si diffonderà attraverso la gerarchia di Pelor. Altre nazioni potrebbero essere persuase dai loro seguaci di Pelor a fare pressioni diplomatiche perché la tassa venga revocata.

Struttura: Sotto molti aspetti, una chiesa globale funziona come una nazione, ma non ha nessun altro territorio se non i suoi templi. Tratta i propri seguaci (bene o male) come cittadini, e le collette nei templi funzionano come imposte. Alcune chiese globali mantengono perfino eserciti regolari pronti per la prossima crociata contro nemici della fede, anche se i soldati sono spesso dispersi in modo tale che le nazioni secolari non considerino la chiesa una potenza militare rivale. I capi di una chiesa globale sono spesso un concilio composto dai sacerdoti di più alto rango di ogni nazione. Quando il concilio prende una decisione (oppure viene loro data una direttiva dalla divinità) ogni membro del concilio ha la responsabilità di impartire gli ordini al clero della sua nazione.

Ruolo dei PG: Anche una chiesa globale non è onnipotente, quindi potrebbe chiedere ai PG di intraprendere una missione che li porti in una terra lontana. I PG di alto livello potrebbero essere importanti risolutori di problemi mandati da un posto all'altro per guidare i fedeli attraverso periodi difficili.

PNG importanti: Dal momento che venerano una divinità particolare, anche i PG di basso livello a volte possono ricevere sostegno da un ramo locale di una chiesa globale quando l'abitante medio guarderebbe con sospetto gli stranieri. Le chiese globali devono mantenere una rete di comunicazione globale tra i loro templi, quindi molti personaggi legati alla

Santuario sulla strada di Fharlanghn

Un quadretto = 1,5 metri



Stanze affittate per 1 mo per notte, incluso un pasto abbondante preparato in una cucina del villaggio

Il santuario vende cavalli da guerra leggeri, incluse gallette, per 180 mo e cavalli pesanti con selle da carico per 200 mo. Noleggiano questi cavalli a persone fidate per 40 mo e 50 mo al giorno, rispettivamente.

chiesa viaggiano da un posto all'altro. I ranghi superiori della gerarchia della chiesa sono quasi tutti chierici, e molti non sono nativi delle terre in cui predicano.

Spunti d'avventura: Le chiese globali hanno una notevole importanza nelle seguenti avventure.

- Un chierico in visita giunge da una terra lontana e assolda i PG come guide locali nella sua missione.
- I personaggi si arruolano per una crociata che promette di riunire seguaci da molti territori in un solo esercito imponente. I PG devono trattare con i loro strani camerati mentre combattono i nemici della chiesa.
- Una divinità ordina ai PG di unificare le sue diverse chiese nazionali in una singola comunità di seguaci: una chiesa globale.

SETTE E SCISMI

Anche all'interno di teocrazie e chiese globali, non tutti i credenti condividono le stesse opinioni su ogni argomento. Molte chiese di qualsiasi dimensione hanno fazioni che si trovano in conflitto, che sia garbato o aspro, su questioni esoteriche o comuni. Queste fazioni sono chiamate sette e i loro conflitti sono chiamati scismi.

La chiesa di Heironeous, ad esempio, ha una setta chiamata i Legislatori che crede che una serie codificata di leggi sia l'ideale estremo e che nessuno sia al di sopra della legge. La setta del Giustiziere, d'altra parte, crede che la giustizia stessa sia il bene supremo e che le leggi formali siano utili solo finché facilitano la punizione dei colpevoli. Le due fazioni non combattono apertamente in una chiesa bene organizzata come quella di Heironeous, ma i loro chierici sono rivali che si sforzano di mantenersi l'un l'altro fuori dalle posizioni di influenza all'interno della gerarchia.

Struttura: Le sette sono spesso non ufficiali, e descrivono una serie condivisa di credenze piuttosto che l'appartenenza formale a un'organizzazione. Le sette non ufficiali usano la stessa gerarchia che ha la chiesa nel suo insieme; il membro di una setta con il grado più alto in una chiesa più grande impone ordini ai subordinati che fanno parte di quella setta. Quando le sette sono più formali, è perché la spaccatura è emersa lungo linee organizzative fin dall'inizio. Il Ministero dell'Evangelismo di St. Cuthbert spesso entra in conflitto con il suo Ministero della Congregazione, poiché una setta vuole cercare nuovi convertiti mentre l'altra vuole occuparsi dei fedeli che già possiede.

Poche grandi chiese esistono a lungo senza almeno uno scisma minore in potenza. Anche quando una setta domina completamente una chiesa, ben presto si verifica uno di questi due eventi. La setta dominante si divide in due su una questione differente, oppure sorge una nuova setta per sfidare quella dominante.

Ruolo dei PG: I PG di basso livello che venerano una divinità particolare potrebbero essere reclutati in una setta specifica della loro fede, mentre i PG di medio livello potrebbero dover ostacolare le macchinazioni di una setta rivale. I PG di alto livello possono essere responsabili di uno scisma da parte loro se vengono in conflitto con i capi della chiesa. Se i seguaci dei PG si uniscono a loro, sarà nata una nuova setta.

PNG importanti: Non è sempre ovvio quali PNG adoratori siano affiliati a quale setta di una fede particolare. Mentre alcune sette hanno dei loro simboli, abiti paramenti o altri

segni distintivi evidenti, altri rivelano la loro affiliazione a una setta solo dopo una lunga conversazione su questioni di fede. Se lo scisma è particolarmente grave, le sette coinvolte potrebbero abbondare di membri segreti e agenti doppiogiochisti.

Spunti d'avventura: Gli scismi e le sette sono importanti per le seguenti idee d'avventura.

- Uno scisma si verifica nella chiesa, ed entrambe le parti vogliono che i PG dichiarino la loro affiliazione. Una volta che lo hanno fatto, hanno ottenuto l'inimicizia della setta e devono evitare gli attacchi e i loschi tentativi di macchinazioni.
- I PG devono acquisire una reliquia specifica come rituale di iniziazione a una setta particolarmente prestigiosa.
- Il capo di una setta si dichiara un semidio e i personaggi devono scoprire se è veramente divino e quali sono i suoi piani.

CHIESE REGIONALI E DISPERSE

Le chiese regionali funzionano come le chiese globali, con l'unica differenza che la loro portata non si estende oltre una specifica provincia o nazione. Le chiese disperse teoricamente sono di competenza globale, ma la loro sfera di influenza è talmente limitata che non si possono trovare ovunque.

Lolth ha una chiesa regionale, siccome i templi a lei dedicati si trovano solo tra i drow. Boccob ha una chiesa dispersa. I suoi templi-biblioteche possono essere incontrati in molte delle principali città del mondo, ma non si estendono nella campagna e non si interessano alle faccende che non riguardano la raccolta di conoscenze.

Struttura: Le chiese regionali e disperse tendono a riportare grande autorità nelle mani del sommo sacerdote del tempio locale. Anche se tali chiese possono avere capi di livello alto, questi non possono essere ovunque contemporaneamente e stabiliscono solo scopi globali per la chiesa. Le decisioni quotidiane sono prese interamente a livello di tempio.

Ruolo dei PG: Siccome i templi non possono fare affidamento su un aiuto esterno, spesso assoldano PG di livello basso e medio perché intraprendano cerche e missioni importanti per la chiesa. I PG di alto livello sono sicuramente in grado di gestire loro stessi un tempio.

PNG importanti: Le chiese regionali e disperse tendono ad avere meno chierici tra i loro ranghi, poiché la gerarchia della chiesa è meno verticale e l'addestramento dei chierici è più difficile da svolgere. Tuttavia, il sommo sacerdote di ogni tempio è quasi sempre un chierico.

Spunti d'avventura: Le seguenti idee per avventure prevedono chiese regionali e disperse.

- Un dio del mare vuole creare una rete di santuari indipendenti lungo un tratto di costa particolarmente pericoloso, e i personaggi devono pattugliare i mari per mantenere al sicuro i santuari.
- Un gruppo di pellegrini di un dio del cielo assoldano i personaggi perché li accompagnino da un tempio vicino fino a un monastero sulle montagne.
- I PG apprendono che due templi della stessa divinità sono aspri rivali, desiderosi di sovvertirsi l'uno con l'altro a ogni opportunità disponibile. I personaggi devono scoprire l'origine della rivalità e portare la pace all'interno della chiesa.



CULTI

Sebbene la parola "culto" possa portare alla mente immagini di chierici in tuniche nere che evocano creature malvagie nella radura di una foresta, in realtà descrive qualsiasi piccolo gruppo segreto di seguaci aventi le stesse inclinazioni. Molti di essi in effetti sono gli evocatori malvagi che molti credono che siano. In una nazione tirannica, tuttavia, i ribelli segreti che venerano Pelor ed Heironeous sono i cultisti, che tentano di eludere l'attenzione degli inquisitori di Hextor.

I culti di Vecna, per esempio, si raccolgono per rituali illeciti dediti alla falsità e al tradimento: Vecna è il dio dei segreti, dopotutto. Pianificano intrighi contro capi locali e soprattutto il clero degli altri dei.

Struttura: Generalmente i culti sono piccoli, con meno di un centinaio di membri. Molti hanno un solo sommo sacerdote o simile figura come capo, sebbene a volte il sommo sacerdote sia solo un prestanome e un altro personaggio (spesso un monaco) sia quello che tira le fila. I cultisti spesso prendono elaborate precauzioni per mantenere la sicurezza, compresi templi segreti, parole d'ordine, codici e altri strumenti di spionaggio.

Ruolo dei PG: I culti lavorano più spesso contro i PG che non insieme a loro, poiché i seguaci di divinità buone raramente hanno bisogno di celebrare in segreto. Tuttavia, in una terra malvagia (e per PG di alto livello, su un piano malvagio), i PG potrebbero essere rivoluzionari che

venerano le loro divinità in segreto e complottano contro i loro signori malvagi.

PNG importanti: I cultisti sono spesso i principali antagonisti di D&D: la maggior parte sono chierici di basso livello, ma gli incantatori arcani (soprattutto evocatori) sono ragionevolmente comuni. Il culto è spesso capeggiato da un chierico di alto livello, un esterno (quale un demone o un diavolo) oppure un'aberrazione (quale un beholder o un mind flayer). A volte i membri di basso rango del culto sono stati ingannati riguardo chi siano i loro veri signori.

Spunti d'avventura: I culti hanno un ruolo importante nelle seguenti avventure.

- Donne nubili stanno sparando da piccoli villaggi di pescatori. I PG devono trovare il culto che le sta rapendo per i suoi strani rituali.
- La corte del re è sempre più stridente nella sua retorica contro una nazione confinante. I PG vengono a sapere che un culto segreto tra alcuni membri del circolo interno del re sta tentando di scatenare una guerra, ed essi devono scoprire quali cortigiani siano cultisti e quali no.

- I personaggi si oppongono a un culto parecchie volte, solo per vederlo ritornare alla ribalta sempre più forte dopo ogni sconfitta. Per porre fine a questa minaccia, i PG devono infiltrarsi all'interno del culto, fingendo di essere loro stessi cultisti.

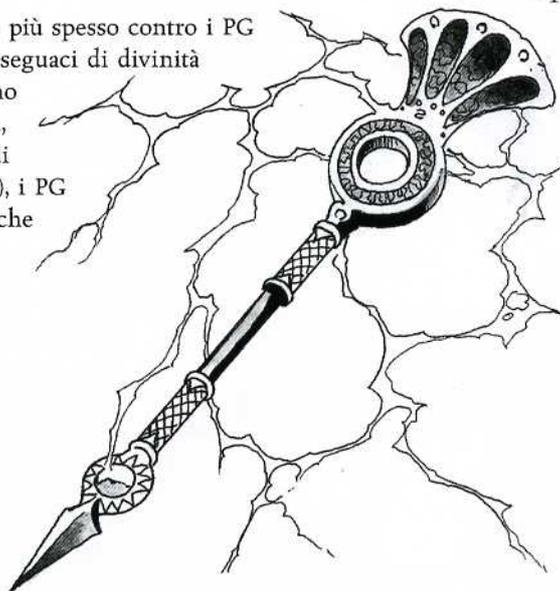


Illustrazione di W. Reynolds



Illustrazione di Scott Keller

I nuovi incantesimi nelle seguenti liste completano quelli descritti nel *Manuale del Giocatore*. Ognuno di questi nuovi incantesimi, descritto in questo capitolo, è indicato da un asterisco.

NUOVI INCANTESIMI DA BARDO

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA BARDO

Onda di afflizione*: Cono impone penalità di -3 a tiri per colpire, prove e tiri salvezza.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA BARDO

Intermittenza migliorata*: Come *intermittenza*, ma più sicuro e con più controllo.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA BARDO

Scagliare maledizione superiore*: Come *scagliare maledizione*, ma con penalità più gravi.

NUOVI INCANTESIMI DA CHIERICO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO

Alone di luce*: Luce solare illumina l'incantatore finché non viene rilasciata come un attacco per 1d8 danni +1 danno per livello.

Preavviso di pericolo**: Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro.

Ripristino*: Incantatore concede al soggetto una seconda possibilità a un tiro salvezza.

Vigore inferiore*: Creatura guarisce 1 pf per round (max 15 round).

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA CHIERICO

Maledizione della cattiva sorte*: Bersaglio subisce penalità di -3 a tiri per colpire, prove e tiri salvezza.

Onda di afflizione*: Cono impone penalità di -3 a tiri per colpire, prove e tiri salvezza.

Rovi**: Su arma di legno crescono spine che infliggono +1 danno per livello dell'incantatore (max +10).

Vendetta deifica*: Punizione della divinità infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (max 5d6).

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA CHIERICO

Agonia*: Rende creatura indifesa per il dolore.

Catena di occhi*: Incantatore invia sensore magico per infiltrarsi in un'area.

Fiamma della fede*: Conferisce all'arma la qualità di esplosione di fiamme.

Legame telepatico inferiore*: Come *legame telepatico di Rary*, ma incantatore e un'altra creatura.

Mira benedetta*: Bonus di +2 per gli attacchi a distanza degli alleati.

Reticolo di rovi*: Area intralcia creature e spine infliggono 2d6 danni.

Spine*: Come *rovi*, ma arma ottiene bonus di +2 e intervallo di minaccia raddoppiato.

Vigore*: Come *vigore inferiore*, ma 2 pf per round (max 25 round).

Vigore inferiore di massa*: Come *vigore inferiore*, ma più bersagli (max 25 round).

Volto della divinità inferiore*: Incantatore ottiene +4 Car e resistenza 10 a certi tipi di energia.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO

Arma della divinità*: L'arma dell'incantatore ottiene bonus di potenziamento e capacità speciale.

Artigli della bestia^M*: Mani dell'incantatore diventano armi naturali taglienti.

Castigare*: Rimprovero verbale assorda tutti coloro che ascoltano e danneggia quelli il cui allineamento differisce dall'incantatore.

Fato altalenante*: Foschia nera ostruisce la visuale, frastorna quelli all'interno.

Occhio del tempo atmosferico^M*: Incantatore predice con accuratezza il tempo atmosferico fino a una settimana di anticipo.

Recitazione*: Alleati ottengono bonus ad attacchi e tiri salvezza e nemici ottengono penalità.

Redivivo*: Riporta in vita creatura morta per 1 minuto per livello.

Ripristino di massa*: Come *ripristino*, ma più bersagli.

Vortice di energia*: Esplosione di energia centrata su incantatore danneggia creature vicine.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Agilità divina*: Incantatore migliora tiri salvezza sui Riflessi, Destrezza e manovrabilità in combattimento della creatura.

Danza dell'unicorno*: Foschia purificante pulisce l'aria da fumo, polvere e veleni.

Patto di prestanza^E*: Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando ridotto a metà punti ferita o meno.

Soffio del drago*: Incantatore sceglie un tipo di drago e riproduce la sua arma a soffio.

Sovvertire essenza planare^M*: Riduce riduzione del danno e RI del bersaglio.

Vigore superiore*: Come *vigore inferiore*, ma 4 pf per round.

DOMINI, INCANTESIMI E MATERIALE GIÀ PUBBLICATO

Questo capitolo fornisce sia nuovi domini e incantesimi che aggiornamenti del materiale esistente. Parecchi dei domini e degli incantesimi in questo capitolo hanno lo stesso nome di versioni pubblicate in precedenza. In questi casi, la versione qui presentata sostituisce le versioni originali. Per la maggior parte, gli incantesimi che non sono inclusi qui continuano a essere giocabili nella loro forma originale.

Alcuni incantesimi sono stati sottoposti a significative revi-

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

Cerchio vigoroso*: Come *vigore inferiore di massa*, ma 3 pf per round (max 40 round).

Cometa cadente*: Cometa cade sui nemici, danneggiandoli e mettendoli proni.

Patto dello zelota^E*: Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando attacca qualcuno di allineamento opposto.

Volto della divinità*: Come *volto della divinità inferiore*, ma incantatore diventa celestiale o immondo.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

Giusta ira dei fedeli*: Alleati ottengono bonus, soprattutto se venerano la divinità dell'incantatore.

Onda di fanghiglia^M*: Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde.

Patto di rinnovamento^E*: Creatura è automaticamente curata se avverse condizioni la influenzano.

Resistenza agli incantesimi di massa*: Come *resistenza agli incantesimi*, ma più bersagli.

Scagliare maledizione superiore*: Come *scagliare maledizione*, ma con penalità più gravi.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO

Patto della morte^M^E*: Divinità riporta automaticamente in vita l'incantatore.

Ragno mentale^M*: Ascolta i pensieri di un massimo di otto creature.

Tempesta furiosa*: Incantatore può volare e scagliare fulmini dagli occhi.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA CHIERICO

Volto della divinità superiore*: Come *volto della divinità inferiore*, ma incantatore diventa mezzo-celestiale o mezzo-immondo.

NUOVI DOMINI

I seguenti domini completano quelli presentati nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*. Ogni dominio elenca le divinità del pantheon base e spesso include altre opzioni.

DOMINIO DELLA CELERITÀ

Divinità base: Ehlonna, Fharlanghn, Olidammara.

Altre divinità: Xan Yae, Zuoken.

sioni e compaiono con nomi nuovi. In questi casi, suggeriamo decisamente di utilizzare le versioni aggiornate.

L'incantesimo *aspetto della divinità* di *Difensori della Fede* è stato modificato negli incantesimi *volto della divinità*.

Gli incantesimi focalizzati sulla rigenerazione dei *Signori delle Terre Selvagge* (*cerchio di rigenerazione*, *rigenera ferite critiche*, *rigenera ferite leggere*, *rigenera ferite moderate*, *anello rigenerante*, *rigenera ferite gravi*) compaiono in questo volume come incantesimi *vigore*.

Poteri concessi: La velocità sul terreno dell'incantatore è più rapida del normale per la sua razza di +3 metri. Questo beneficio è perso se indossa un'armatura media o pesante oppure trasporta un carico medio o pesante.

Incantesimi del dominio della Celerità

- 1 **Ritirata rapida:** Velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.
- 2 **Grazia del gatto:** Soggetto ottiene +4 a Des per 1 minuto per livello.
- 3 **Sfocatura:** Attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.
- 4 **Velocità:** Una creatura per livello si muove più rapidamente, +1 a tiri per colpire, CA e tiri salvezza sui Riflessi.
- 5 **Traslazione arborea:** Cammina da un albero a un altro molto lontano.
- 6 **Camminare nel vento:** Incantatore e alleati diventano vaporosi e viaggiano velocemente.
- 7 **Grazia del gatto di massa:** Come *grazia del gatto*, influenza un soggetto per livello.
- 8 **Intermittenza migliorata*:** Come *intermittenza*, ma più sicuro e con più controllo.
- 9 **Fermare il tempo:** Incantatore agisce liberamente per 1d4+1 round.

DOMINIO DELLA COMPETIZIONE

Divinità base: Kord.

Altre divinità: Joramy, Llerg.

Poteri concessi: L'incantatore apprezza la possibilità di mettersi alla prova contro i nemici. Come capacità straordinaria, ottiene un bonus di +1 a tutte le prove contrapposte che effettua.

Incantesimi del dominio della Competizione

- 1 **Rimuovi paura:** Sopprime la paura o fornisce +4 a tiri salvezza contro la paura per un soggetto + uno per ogni quattro livelli.
- 2 **Zelo*:** Incantatore si muove attraverso i nemici per attaccare il nemico che vuole.
- 3 **Preghiera:** Alleati ottengono +1 a molti tiri, e nemici subiscono -1.
- 4 **Potere divino:** Incantatore ottiene bonus di attacco, +6 a For e 1 pf per livello.
- 5 **Giusto potere:** Taglia dell'incantatore aumenta e ottiene bonus di combattimento.
- 6 **Patto dello zelota*:** Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando attacca qualcuno di allineamento opposto.
- 7 **Rigenerazione:** Diversi arti del soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 per livello (max +35).

INCANTESIMI ALLINEATI IN DOMINI NON ALLINEATI

Alcuni domini qui elencati includono incantesimi con un descrittore di allineamento, che significa che un personaggio con il dominio potrebbe non essere in grado di lanciare uno o più dei suoi incantesimi di dominio. Gli incantatori che sono limitati nel lanciare incantesimi di certi allineamenti devono conformarsi

8 **Momento di prescienza:** Incantatore ottiene bonus cognitivo a singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.

9 **Volto della divinità superiore*:** Come *volto della divinità inferiore*, ma incantatore diventa mezzo-celestiale o mezzo-immondo.

DOMINIO DELLA COMUNITÀ

Divinità base: Corellon Larethian, Garl Glittergold, Pelor, Yondalla.

Altre divinità: Bralm, Rao.

Poteri concessi: Utilizzare *calmare emozioni* come capacità magica una volta al giorno. Ottenere bonus di +2 a prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della Comunità

- 1 **Benedizione:** Alleati ottengono +1 al tiro per colpire e +1 a tiri salvezza contro paura.
- 2 **Status:** Controlla condizione e posizione degli alleati.
- 3 **Preghiera:** Alleati ottengono +1 a molti tiri, e nemici subiscono -1.
- 4 **Linguaggi:** Parlare qualsiasi linguaggio.
- 5 **Legame telepatico di Rary:** Legame permette agli alleati di comunicare.
- 6 **Banchetto degli eroi:** Cibo per 1 creatura per livello, cura e benedice.
- 7 **Rifugio^M:** Modifica oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
- 8 **Reggia meravigliosa di Mordenkainen^F:** Porta conduce a una reggia straordinaria.
- 9 **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma con parecchi soggetti.

DOMINIO DELLA CREAZIONE

Divinità base: Garl Glittergold, Moradin, Yondalla.

Altre divinità: Nessuna.

Poteri concessi: L'incantatore lancia incantesimi di Evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Creazione

- 1 **Creare acqua:** Crea 7,4 litri per livello di acqua limpida.
- 2 **Immagine minore:** Crea illusione uditiva e visiva di creazione dell'incantatore.
- 3 **Creare cibo e acqua:** Nutre tre umani (o un cavallo) per livello.
- 4 **Creazione minore:** Crea un oggetto di tessuto o di legno.
- 5 **Creazione maggiore:** Come *creazione minore*, più pietra e metallo.
- 6 **Banchetto degli eroi:** Cibo per 1 creatura per livello, cura e benedice.

a quelle restrizioni anche se l'incantesimo è un incantesimo di dominio. Ad esempio, un chierico caotico che sceglie il dominio dell'Inquisizione non può lanciare nessuno degli incantesimi di dominio con il descrittore della legge, come ad esempio *individuazione del caos*.

- 7 **Immagine permanente^F**: Include vista, suono e olfatto.
- 8 **Creazione vera^{E *}**: Come *creazione maggiore*, ma permanente.
- 9 **Padiglione della magnificenza^{*}**: Sono creati un banchetto e un grande padiglione.

DOMINIO DELLA DOMINAZIONE

Divinità base: Gruumsh, Hextor, St. Cuthbert, Wee Jas.

Altre divinità: Nessuna.

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il talento Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento).

Incantesimi del dominio della Dominazione

- 1 **Comando:** Un soggetto obbedisce a un comando di una parola per 1 round.
- 2 **Estasiare:** Cattura tutti entro 30 m + 3 m per livello.
- 3 **Suggestione:** Obbliga soggetto a seguire serie di azioni suggerita.
- 4 **Dominare persone:** Controlla umanoide telepaticamente.
- 5 **Comando superiore:** Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
- 6 **Costrizione/Cerca:** Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
- 7 **Suggestione di massa:** Come *suggestione*, più un soggetto per livello.
- 8 **Dominazione vera^{*}**: Come *dominare persone*, ma tiro salvezza a -4.
- 9 **Servitore mostruoso^{E *}**: Come *dominazione vera*, ma permanente e influenza qualsiasi creatura.

DOMINIO DELL'EVOCAZIONE

Divinità base: Nessuna.

Altre divinità: Trithereon.

Poteri concessi: Aggiungere +2 al livello dell'incantatore per tutti gli incantesimi di Evocazione (convocazione) o Evocazione (richiamo).

Incantesimi del dominio dell'Evocazione

- 1 **Evoca mostri I:** Richiama esterno perché combatta per l'incantatore.
- 2 **Evoca mostri II:** Richiama esterno perché combatta per l'incantatore.
- 3 **Evoca mostri III:** Richiama esterno perché combatta per l'incantatore.
- 4 **Alleato planare inferiore:** Scambia servizi con un esterno con 8 DV.
- 5 **Evoca mostri V:** Richiama esterno perché combatta per l'incantatore.
- 6 **Alleato planare:** Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 16 DV.
- 7 **Evoca mostri VII:** Richiama esterno perché combatta per l'incantatore.
- 8 **Alleato planare superiore:** Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 24 DV.
- 9 **Portale:** Collega due piani per viaggiare o convocare.

DOMINIO DELLA FOLLIA

Divinità base: Erythnul, Vecna.

Altre divinità: Tharizdun.

Poteri concessi: La demenza dell'incantatore gli fornisce un certo intuito. Sottrae 1 da tutte le prove di abilità basate

sulla Sagghezza e da tutti i tiri salvezza sulla Volontà. Tuttavia, una volta al giorno, l'incantatore può vedere e agire con la lucidità della vera follia: aggiungere metà del proprio livello a una singola prova di abilità basata sulla Sagghezza o tiro salvezza sulla Volontà. Deve scegliere di usare questo beneficio prima che la prova o il tiro salvezza sia effettuato.

Incantesimi del dominio della Follia

- 1 **Confusione inferiore:** Una creatura agisce a caso per 1 round.
- 2 **Tocco di follia^{*}**: Frastorna una creatura per 1 round per livello.
- 3 **Ira:** Soggetti ottengono +2 a For e Cos, +1 a tiri salvezza sulla Volontà, -2 a CA.
- 4 **Confusione:** Soggetto si comporta in modo strano per 1 round per livello.
- 5 **Fulmini diabolici^{*}**: Un raggio per round, frastorna per 1d3 round.
- 6 **Allucinazione mortale:** Illusione spaventosa uccide soggetto o infligge 3d6 danni.
- 7 **Demenza:** Soggetto subisce confusione continua.
- 8 **Urlo di follia^{*}**: Soggetto ha -4 a CA, nessuno scudo, tiro salvezza sui Riflessi solo con 20.
- 9 **Fatale:** Come *allucinazione mortale*, ma influenza tutti entro 9 m.

DOMINIO DELLA FORZA COSMICA

Divinità base: Nessuna.

Altre divinità: Tharizdun.

Poteri concessi: Manipolando le forze cosmiche dell'inerzia e della forza, una volta al giorno il chierico può tirare di nuovo qualsiasi tiro per i danni (per un'arma, un incantesimo o una capacità) e scegliere il migliore dei due tiri. Questo potere concesso è considerato una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio della Forza Cosmica

- 1 **Armatura magica^F**: Fornisce al soggetto bonus di armatura +4.
- 2 **Dardo incantato:** 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5).
- 3 **Scoppio di forza^{*}**: Raggio infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (max 5d6).
- 4 **Sfera elastica di Otiluke^M**: Globo di forza protegge ma intrappola un soggetto.
- 5 **Muro di forza^M**: Muro è immune ai danni.
- 6 **Repulsione:** Creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
- 7 **Gabbia di forza^M**: Cubo o gabbia di forza imprigiona tutti all'interno.
- 8 **Sfera telecinetica di Otiluke^M**: Come *sfera elastica di Otiluke*, ma incantatore sposta la sfera con telecinesi.
- 9 **Mano stritolatrice di Bigby^M**: Grande mano fornisce copertura, spinge o schiaccia nemici.

DOMINIO DEL FREDDO

Divinità base: Bahamut.

Altre divinità: Telchor.

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere creature del fuoco come un chierico buono scaccia non morti. Può anche intimidire o comandare le creature del

freddo come un chierico malvagio intimorisce non morti. Utilizza queste capacità un numero totale di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Questo potere concesso è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio del Freddo

- 1 **Tocco gelido:** Un tocco per livello infligge 1d6 danni e possibilmente 1 danno alla For.
- 2 **Gelare il metallo:** Metallo freddo danneggia quelli che lo toccano.
- 3 **Tempesta di nevischio:** Ostacola la visione e il movimento.
- 4 **Tempesta di ghiaccio:** Grandine infligge 5d6 danni in un cilindro largo 12 m.
- 5 **Muro di ghiaccio:** *Piano di ghiaccio* crea un muro con 15 pf +1 per livello, o *semisfera* può intrappolare creature all'interno.
- 6 **Cono di freddo:** 1d6 danni da freddo per livello.
- 7 **Controllare tempo atmosferico:** Cambia tempo atmosferico in area locale.
- 8 **Raggio polare:** Attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni da freddo per livello.
- 9 **Valanga obbediente*:** Valanga di neve schiaccia e seppellisce nemici.

DOMINIO DELLA GLORIA

Divinità base: Heironeous, Pelor.

Altre divinità: Nessuna.

Poteri concessi: Scacciare non morti con bonus di +2 alla prova di scacciare e +1d6 al tiro per i danni da scacciare.

Incantesimi del dominio della Gloria

- 1 **Distuggere non morti:** Infligge 1d6 danni a un non morto.
- 2 **Benedire un'arma:** Arma colpisce in modo accurato contro nemici malvagi.
- 3 **Luce incandescente:** Raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, di più contro non morti.
- 4 **Punizione sacra:** Danneggia e acceca creature malvage.
- 5 **Spada sacra:** Arma diventa +5, infligge +2d6 danni contro il male.
- 6 **Fulmine di gloria*:** Raggio di energia positiva infligge danni extra a esterni malvagi e non morti.
- 7 **Bagliore solare:** Acceca e infligge 4d6 danni.
- 8 **Corona di gloria^M*:** Incantatore ottiene +4 al Carisma e rende estasiati quelli che lo sentono.
- 9 **Portale:** Collega due piani per viaggiare o convocare.

DOMINIO DELL'INQUISIZIONE

Divinità base: Heironeous.

Altre divinità: Pholtus.

Poteri concessi: Ottenere bonus di +4 tutte le prove di dissolvere.

Incantesimi del dominio dell'Inquisizione

- 1 **Individuazione del caos:** Rivela creature, incantesimi od oggetti caotici.
- 2 **Zona di verità:** Soggetti entro raggio di azione non possono mentire.
- 3 **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.

- 4 **Rivela bugie:** Rivela le falsità deliberate.
- 5 **Visione del vero:** Vede tutte le cose come sono realmente.
- 6 **Costrizione/Cerca:** Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
- 7 **Dettame:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna soggetti non legali.
- 8 **Scudo della legge:** +4 CA, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi del caos.
- 9 **Imprigionare:** Seppellisce soggetto sotto terra.

DOMINIO DELLA LIBERAZIONE

Divinità base: Nessuna.

Altre divinità: Trithereon.

Poteri concessi: Se è soggetto a un effetto di charme, compulsione o paura e fallisce il tiro salvezza, l'incantatore può tentarlo una seconda volta 1 round dopo con la stessa CD. Ottiene solo questa possibilità extra di effettuare con successo il tiro salvezza. Questo potere concesso è considerato una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio della Liberazione

- 1 **Preavviso di pericolo*:** Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro.
- 2 **Allineamento imperscrutabile:** Nasconde l'allineamento per 24 ore.
- 3 **Ira:** Soggetti ottengono +2 a For e Cos, +1 a tiri salvezza sulla Volontà, -2 a CA.
- 4 **Libertà di movimento:** Soggetto si muove normalmente nonostante gli ostacoli.
- 5 **Spezzare incantamento:** Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazione.
- 6 **Dissolvi magie superiore:** Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
- 7 **Rifugio:** Modifica oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
- 8 **Vuoto mentale:** Soggetto è immune a magia mentale/emozionale e scrutamento.
- 9 **Slegare:** Libera chiunque nel raggio di azione dagli incantesimi che costringono o legano.

DOMINIO DELLA MENTE

Divinità base: Boccob, Olidammara, Wee Jas.

Altre divinità: Nessuna.

Poteri concessi: Ottenere un bonus di +2 a prove di Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggiare.

Incantesimi del dominio della Mente

- 1 **Comprensione dei linguaggi:** Capisce tutti i linguaggi scritti e parlati.
- 2 **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
- 3 **Legame telepatico inferiore*:** Legame con soggetto entro 9 m per 10 minuti per livello.
- 4 **Rivela bugie:** Rivela le falsità deliberate.
- 5 **Legame telepatico di Rary:** Legame permette agli alleati di comunicare.
- 6 **Sonda pensieri*:** Legge ricordi del soggetto, una domanda per round.
- 7 **Ragno mentale^M*:** Ascolta i pensieri di un massimo di otto creature.

- 8 **Vuoto mentale:** Soggetto è immune a magia mentale/emozionale e scrutamento.
- 9 **Fatale:** Come *allucinazione mortale*, ma influenza tutti entro 9 m.

DOMINIO DEL MISTICISMO

- Divinità base:** Nessuna.
- Altre divinità:** Nessuna. Divinità neutrali, legali neutrali e caotiche neutrali non avranno mai questo dominio.
- Poteri concessi:** Una volta al giorno, l'incantatore può usare un'azione gratuita per incanalare il potere della sua divinità per garantire a se stesso un bonus di fortuna ai tiri salvezza pari al proprio modificatore di Carisma (minimo +1). Questa è una capacità soprannaturale e i suoi effetti durano per 1 round per ogni livello da chierico.

Incantesimi del dominio del Misticismo

- 1 **Favore divino:** Incantatore ottiene bonus al tiro per colpire e per i danni, +1 per ogni 3 livelli.
- 2 **Arma spirituale:** Arma magica attacca per conto suo.
- 3 **Volto della divinità inferiore*:** La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della sua divinità.
- 4 **Arma della divinità*:** L'arma dell'incantatore ottiene bonus di potenziamento e capacità speciale.
- 5 **Giusto potere:** Taglia dell'incantatore aumenta e ottiene +4 alla Forza.
- 6 **Volto della divinità*:** Come *volto della divinità inferiore*, ma incantatore ottiene qualità da celestiale o immondo.
- 7 **Blasfemia/Parola sacra†:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna soggetti non malvagi/non buoni.
- 8 **Aura sacra/Aura sacrilega†:** +4 AC, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi del male/bene.
- 9 **Volto della divinità superiore†*:** Come *volto della divinità inferiore*, ma incantatore diventa mezzo-celestiale o mezzo-immondo.

† Scegliere un incantesimo di quelli indicati, in base al proprio allineamento, che è sempre il proprio incantesimo di dominio per questo livello.

DOMINIO DELL'ORACOLO

- Divinità base:** Boccob.
- Altre divinità:** Celestian, Cyndor, Istus.
- Poteri concessi:** L'incantatore lancia incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +2.

Incantesimi del dominio dell'Oracolo

- 1 **Identificare^M:** Determina singola caratteristica di un oggetto magico.
- 2 **Presagio^{MF}:** Apprende se un'azione sarà buona o cattiva.
- 3 **Divinazione^M:** Fornisce utile consiglio per specifica azione proposta.
- 4 **Scrutare^F:** Spia un soggetto da lontano.
- 5 **Comunione^F:** Divinità risponde a una domanda con risposta affermativa o negativa per livello.
- 6 **Conoscenza delle leggende^{MF}:** Apprendere storie su una persona, luogo o cosa.
- 7 **Scrutare superiore:** Come *scrutare*, ma più veloce e più lungo.
- 8 **Rivela locazioni:** Esatta posizione di creatura od oggetto.
- 9 **Previsione:** "Sesto senso" avverte di un pericolo imminente.

DOMINIO DEL PATTO

- Divinità base:** Nessuna.
- Altre divinità:** Bralm, Mouqol.
- Poteri concessi:** Aggiungere Intimidire, Percepire Intenzioni e Valutare al proprio elenco delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio del Patto

- 1 **Comando:** Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.
- 2 **Scudo su altri:** Incantatore subisce metà dei danni del soggetto.
- 3 **Parlare con i morti:** Cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.
- 4 **Divinazione:** Fornisce utile consiglio per specifica azione proposta.
- 5 **Patto di prestanza^F:** Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando ridotto a metà punti ferita o meno.
- 6 **Patto dello zelota^F:** Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando attacca qualcuno di allineamento opposto.
- 7 **Patto di rinnovamento^F:** Creatura è automaticamente curata se avverse condizioni la influenzano.
- 8 **Patto della morte^{ME} *:** Divinità riporta automaticamente in vita l'incantatore.
- 9 **Portale:** Collega due piani per viaggiare o convocare.

DOMINIO DELLA PESTILENZA

- Divinità base:** Nerull.
- Altre divinità:** Incabulos.
- Poteri concessi:** Immunità agli effetti di tutte le malattie, sebbene i chierici con questo potere possano comunque essere portatori di malattie infettive.

Incantesimi del dominio della Pestilenza

- 1 **Devastazione:** Un soggetto subisce -2 a tiro per colpire, danni, tiri salvezza e prove.
 - 2 **Evoca sciame:** Evoca sciame di pipistrelli, topi o ragni.
 - 3 **Contagio:** Infetta soggetto con malattia scelta.
 - 4 **Veleno:** Contatto infligge 1d10 danni a Cos, si ripete in 1 minuto.
 - 5 **Piaga dei topi*:** Evoca orda di topi malati.
 - 6 **Maledizione della licanthropia^M:** Provoca licanthropia temporanea nel soggetto.
 - 7 **Flagello^F *:** Infligge una malattia che deve essere curata magicamente, un soggetto per livello.
 - 8 **Creare non morti superiori†:** Creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
 - 9 **Sciame di otyugh:** Creare 3d4 otyugh o 1d3+1 otyugh Enormi.
- † Può solo essere usato per creare mummie.

DOMINIO DELLA PURIFICAZIONE

- Divinità base:** Nessuna.
- Altre divinità:** Rao, Wastri.
- Poteri concessi:** L'incantatore lancia incantesimi di abiurazione a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Purificazione

- 1 **Alone di luce*:** Luce solare illumina l'incantatore finché non viene rilasciata come un attacco per 1d8 danni +1 danno per livello.

- 2 **Vendetta deifica***: Punizione della divinità infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (max 5d6).
- 3 **Recitazione***: Alleati ottengono bonus a tiri per colpire e tiri salvezza e nemici ottengono penalità.
- 4 **Castigare***: Rimprovero verbale assorda tutti coloro che ascoltano e danneggia quelli il cui allineamento differisce dall'incantatore.
- 5 **Danza dell'unicorno***: Foschia purificante pulisce l'aria da fumo, polvere e veleni.
- 6 **Fiamme di purezza***: Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa.
- 7 **Giusta ira dei fedeli***: Alleati ottengono bonus, soprattutto se venerano la divinità dell'incantatore.
- 8 **Esplosione solare**: Acceca tutti entro 3 m, infligge 6d6 danni.
- 9 **Volto della divinità superiore***: Come *volto della divinità inferiore*, ma incantatore diventa mezzo-celestiale o mezzo-immondo.

DOMINIO DEL SOGNO

Divinità base: Nessuna.

Altre divinità: Diirinka.

Poteri concessi: Siccome ha per lungo tempo scavato nei sogni e negli incubi, l'incantatore è immune a effetti di paura.

Incantesimi del dominio del Sogno

- 1 **Sonno**: Induce 4 DV di creature a un sonno magico.
- 2 **Presagio^{M F}**: Apprende se un'azione sarà buona o cattiva.
- 3 **Sonno profondo**: Induce 10 DV di creature a dormire.
- 4 **Allucinazione mortale**: Illusione spaventosa uccide soggetto o infligge 3d6 danni.
- 5 **Incubo**: Invia visione che infligge 1d10 danni, affaticamento.
- 6 **Vista onirica***: Lo spirito dell'incantatore può udire e vedere a una certa distanza per 1 minuto per livello.
- 7 **Scrutare superiore^F**: Come *scrutare*, ma più veloce e più lungo.
- 8 **Parola del potere, stordire**: Stordisce creatura con 150 pf o meno.
- 9 **Fatale**: Come *allucinazione mortale*, ma influenza tutti entro 9 m.

DOMINIO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Divinità base: Fharlanghn, Obad-Hai.

Altre divinità: Geshtai.

Poteri concessi: Il tempo atmosferico inclemente ha meno effetto sull'incantatore. Pioggia e neve non penalizzano prove di Cercare e Osservare dell'incantatore. Egli può spostarsi attraverso terreno coperto di neve e ghiacciato alla sua velocità normale. Effetti del vento, naturali o magici, influenzano l'incantatore come se fosse di una categoria di taglia più grande.

Incantesimi del dominio del Tempo Atmosferico

- 1 **Foschia occultante**: Nebbia circonda incantatore.
- 2 **Folata di vento**: Soffia via o butta a terra creature più piccole.
- 3 **Invocare il fulmine**: Invoca fulmini (3d6 per fulmine) dal cielo.

- 4 **Tempesta di ghiaccio**: Grandine infligge 5d6 danni in un cilindro largo 12 m.
- 5 **Vento della costrizione***: Aria impedisce al bersaglio di muoversi, ostacola attacchi a distanza.
- 6 **Camminare tra le nubi***: Bersagli possono camminare sulle nuvole, volando a notevoli altitudini.
- 7 **Controllare tempo atmosferico**: Cambia tempo atmosferico in area locale.
- 8 **Turbine**: Ciclone infligge danni e può sollevare creature.
- 9 **Turbine superiore***: Come *turbine*, ma più grande e più distruttivo.

NUOVI INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA DRUIDO

Visione della natura*: Come *visione della morte*, ma su animali e vegetali.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

- Creare bogun^{M E *}**: Incantatore crea un servitore naturale Minuscolo.
- Destriero del cavaliere***: Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare.
- Mimetismo***: Garantisce bonus di +10 a prove di Nascondersi.
- Occhio di falco***: Incantatore ottiene +5 a prove di Osservare e tira meglio armi a distanza.
- Preavviso di pericolo^{F *}**: Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro.
- Sabbie brucianti***: Incantatore scaglia sabbia incandescente che infligge 1d6 danni non letali, stordisce nemici.
- Vigore inferiore***: Creatura guarisce 1 pf per round (max 15 round).
- Wose***: Spirito naturale esegue semplici incarichi per l'incantatore.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

- Corpo del sole***: Corpo dell'incantatore emana fuoco, infliggendo 1d4+1 danni.
- Decomposizione***: Ferite infliggono 1 danno extra ogni round.
- Freddo strisciante^{F *}**: Creatura sente freddo che aumenta ad ogni round.
- Olfatto acuto^{M *}**: Garantisce la capacità speciale di olfatto acuto.
- Reticolo di rovi**: Area intralcia creature e spine infliggono 2d6 danni.
- Rovi***: Su arma di legno crescono spine che infliggono +1 danno per livello dell'incantatore (max +10).
- Scroscio di pioggia***: Ostacola la visuale e gli attacchi a distanza, spegne fuochi normali.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

- Ali di fuoco^{F M *}**: Braccia dell'incantatore diventano ali che gli permettono di volare, infliggono 2d6 danni da fuoco.
- Artigli della bestia^{M *}**: Mani dell'incantatore diventano armi naturali taglienti.

Favore della natura*: Animale bersaglio ottiene un bonus al tiro per colpire e per i danni di +1 per ogni due livelli.

Infestazione di vermi*: Attacco di contatto infligge 1d4 danni alla Cos ogni round.

Occhio del tempo atmosferico^M*: Incantatore predice con accuratezza il tempo atmosferico fino a una settimana di anticipo.

Onda eretta*: Spinge in avanti magicamente barca o creatura natante.

Spine*: Come *rovi*, ma arma ottiene bonus di +2 e intervallo di minaccia raddoppiato.

Vigore*: Come *vigore inferiore*, ma 2 pf per round (max 25 round).

Vigore inferiore di massa*: Come *vigore inferiore*, ma più bersagli (max 25 round).

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Bottiglia di fumo^F*: Stappare una bottiglia crea cavallo veloce fatto di fumo.

Catena di occhi*: Incantatore invia sensore magico per infiltrarsi in un'area.

Foschia omicida*: Vapore infligge 2d6 danni, acceca creature.

Languore*: Raggio rallenta bersaglio e riduce la sua Forza.

Mimetismo di massa*: Come *mimetismo*, ma più bersagli.

Mimetismo superiore*: Incantatore ottiene +20 a prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi finché non si allontana.

Vortice di energia*: Esplosione di energia centrata su incantatore danneggia creature vicine.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Bozzolo di rin vigorimento^M*: Bozzolo di energia fa da scudo alla creatura, poi la cura.

Cervo fantomatico*: Cervo magico appare per 1 ora per livello.

Deflagrazione di aculei^M*: Incantatore scaglia aculei in una propagazione, infliggendo 1d6 danni e imponendo penalità.

Spine velenose*: Incantatore si fa crescere spine che avvelenano chi lo attacca.

Vento della costrizione*: Aria impedisce al bersaglio di muoversi, ostacola attacchi a distanza.

Vigore superiore*: Come *vigore inferiore*, ma 4 pf per round.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Bozzolo avvolgente^M*: Intrappola creatura bersaglio e nega tiro salvezza per incantesimo attaccato.

Cerchio vigoroso*: Come *vigore inferiore di massa*, ma 3 pf per round (max 40 round).

Cometa cadente*: Cometa cade sui nemici, danneggiandoli e mettendoli proni.

Disorientamento spettrale*: Inganna senso della direzione della creatura, rendendo difficile il movimento.

Fiamme di purezza*: Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa.

Guscio di tartaruga*: Creatura ottiene armatura naturale +6, +1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre l'11°.

Marea impetuosa*: Onda d'acqua infligge 1d8 danni per ogni due livelli e spinge.

Miasma*: Gas riempie bocca della creatura, soffocandola.

Sbriciolare*: Incantatore erode un edificio o altra struttura.

Tocco contagioso*: Incantatore infetta una creatura per round con malattia scelta.

Veemenza del sole di mezzogiorno*: Acceca le creature entro 3 m.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA DRUIDO

Aura brillante*: Armi degli alleati diventano di energia luminosa, ignorando l'armatura.

Camminare tra le nubi*: Bersagli possono camminare sulle nuvole, volando a notevoli altitudini.

Freddo strisciante superiore^F*: Come *freddo strisciante*, ma durata più lunga e più danni.

Onda di fanghiglia^M*: Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde.

Rampicanti velenosi*: Crescono rampicanti che avvelenano creature bloccate al loro interno.

Soffio d'acqua*: Colonna d'acqua a comando dell'incantatore infligge danni alle creature che tocca.

Torre della tempesta*: Nuvole vorticanti assorbono elettricità e *dardi incantati* e impediscono attacchi a distanza.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA DRUIDO

Lupo fantomatico*: Lupo incorporeo combatte per l'incantatore.

Maelstrom*: Vortice d'acqua a comando dell'incantatore infligge danni alle creature che tocca.

Risveglio di massa^{FE}*: Come *risveglio*, ma più creature.

Tempesta di furia elementale*: Nube magica crea vento tempestoso, poi grandinata di pietre, poi tempesta di pioggia e poi fiamme.

Tempesta furiosa*: Incantatore può volare e scagliare fulmini dagli occhi.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA DRUIDO

Avatar della natura*: Animale ottiene +10 al tiro per colpire e per i danni, attacco extra e 1d8 pf per livello dell'incantatore.

Orso fantomatico*: Orso incorporeo combatte per l'incantatore.

Paesaggio d'ombra*: Rende terreno naturale più pericoloso, crea guardiani che l'incantatore comanda.

Radici inflessibili*: Creatura fa crescere radici che la mantengono immobile e la curano ogni round.

Turbine superiore*: Come *turbine*, ma più grande e più distruttivo.

NUOVI INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA GUARDIA NERA

Bardatura dorata*: La cavalcatura dell'incantatore ottiene armatura di forza.

Destriero del cavaliere*: Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare.

Ripristino*: Incantatore concede al soggetto una seconda possibilità a un tiro salvezza.

Sacrificio divino*: Incantatore sacrifica punti ferita per infliggere danni extra.



PIN SPENCER

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA GUARDIA NERA

- Maledizione della cattiva sorte***: Bersaglio subisce penalità di -3 a tiri per colpire, prove e tiri salvezza.
- Mira benedetta***: Bonus di +2 per gli attacchi a distanza degli alleati.
- Onda di afflizione***: Cono impone penalità di -3 a tiri per colpire, prove e tiri salvezza.
- Zelo***: Incantatore si muove attraverso i nemici per attaccare il nemico che vuole.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA GUARDIA NERA

- Ripristino di massa***: Come *ripristino*, ma più bersagli.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA GUARDIA NERA

- Arma della divinità***: L'arma dell'incantatore ottiene bonus di potenziamento e capacità speciale.
- Cavalcatura alata***: Alla cavalcatura dell'incantatore crescono le ali e vola a velocità di 18 m.
- Inseguitore implacabile***: Incantatore sa dov'è la preda, finché questa si muove.
- Redivivo***: Riporta in vita creatura morta per 1 minuto per livello.
- Volto della divinità inferiore***: Incantatore ottiene +4 Car e resistenza 10 a certi tipi di energia.

NUOVI INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Corpo del sole***: Corpo dell'incantatore emana fuoco, infliggendo 1d4+1 danni.
- Olfatto acuto^M***: Garantisce la capacità speciale di olfatto acuto.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Legame telepatico inferiore***: Come *legame telepatico di Rary*, ma incantatore e un'altra creatura.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Agonia***: Rende creatura indifesa per il dolore.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Intermittenza migliorata***: Come *intermittenza*, ma più sicuro e con più controllo.
- Soffio del drago***: Incantatore sceglie un tipo di drago e riproduce la sua arma a soffio.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Fiamme di purezza***: Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa.
- Sonda pensieri***: Incantatore vaglia i pensieri, apprendendo la risposta a una domanda per round.
- Sovvertire essenza planare^M***: Riduce RD e RI del bersaglio.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Scagliare maledizione superiore***: Come *scagliare maledizione*, ma con penalità più gravi.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Slegare^M***: Libera chiunque nel raggio di azione dagli incantesimi che costringono o legano.

NUOVI INCANTESIMI DA PALADINO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

- Bardatura dorata***: La cavalcatura dell'incantatore ottiene armatura di forza.
- Destriero del cavaliere***: Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare.
- Ripristino***: Incantatore concede al soggetto una seconda possibilità a un tiro salvezza.
- Sacrificio divino***: Incantatore sacrifica punti ferita per infliggere danni extra.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA PALADINO

- Mira benedetta***: Bonus di +2 per gli attacchi a distanza degli alleati.
- Zelo***: Incantatore si muove attraverso i nemici per attaccare il nemico che vuole.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA PALADINO

- Benedizione di Bahamut^M***: Incantatore ottiene riduzione del danno 10/magia.
- Ripristino di massa***: Come *ripristino*, ma più bersagli.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA PALADINO

- Arma della divinità***: L'arma dell'incantatore ottiene bonus di potenziamento e capacità speciale.
- Carro spirituale***: Crea carro fantasma dietro alla cavalcatura dell'incantatore.
- Cavalcatura alata***: Alla cavalcatura dell'incantatore crescono le ali e vola a velocità di 18 m.
- Redivivo***: Riporta in vita creatura morta per 1 minuto per livello.
- Rifugio sacro***: Creatura ottiene bonus CA e incantatore può controllarla e curarla magicamente.
- Volto della divinità inferiore***: Incantatore ottiene +4 Car e resistenza 10 a certi tipi di energia.

NUOVI INCANTESIMI DA RANGER

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

- Destriero del cavaliere***: Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare.
- Mimetismo***: Garantisce bonus di +10 a prove di Nascondersi.

Occhio di falco*: Incantatore ottiene +5 a prove di Osservare e tira meglio armi a distanza.

Visione della natura*: Come *visione della morte*, ma su animali e vegetali.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Favore della natura*: Animale bersaglio ottiene un bonus al tiro per colpire e per i danni di +1 per ogni due livelli.

Olfatto acuto^{M*}: Garantisce la capacità speciale di olfatto acuto.

Reticolo di rovi: Area intralcia creature e spine infliggono 2d6 danni.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Allucinazione travicante*: Crea avversario illusorio perché il nemico lo insegua.

Bottiglia di fumo^{F*}: Stappare una bottiglia crea cavallo veloce fatto di fumo.

Individuazione del nemico prescelto*: Incantatore sa se ci sono nemici prescelti entro 18 m.

Marchio del cacciatore^{M*}: Runa sulla creatura rende più facile rintracciarla e attaccarla.

Mimetismo superiore*: Incantatore ottiene +20 a prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi finché non si allontana.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Arco anatema*: Arma diventa +5 anatema contro nemico prescelto.

Inseguire implacabile*: Incantatore sa dov'è la preda, finché questa si muove.

Mimetismo di massa*: Come *mimetismo*, ma più bersagli.

INCANTESIMI DA SHUGENJA

Gli shugenja possono lanciare i seguenti incantesimi divini.

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA SHUGENJA

Acqua **Creare acqua**: Crea 7,4 litri per livello di acqua limpida.

Cura ferite minori: Cura 1 danno.

Individuazione del veleno: Individua veleno in una creatura od oggetto.

Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm³ per livello di cibo o acqua.

Aria **Conoscere direzione**: Incantatore individua il nord.

Frastornare: Creatura umanoide con 4 DV o meno perde azione successiva.

Guida: +1 a un tiro per colpire, tiro salvezza o prova di abilità.

Suono fantasma: Finzione sonora.

Fuoco **Distruocere non morti**: Infligge 1d6 danni a un non morto.

Lampo: Abbaglia una creatura (-1 a tiri per colpire).

Luce: Oggetto risplende come una torcia.

Luci danzanti: Crea torce o altre luci.

Terra **Mano magica**: Telecinesi per 2,5 kg.

Resistenza: Soggetto ottiene +1 a tiri salvezza.

Riparare: Esegue riparazioni minori su un oggetto.

Virtù: Soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

Tutti **Individuazione del magico**: Individua incantesimi e oggetti magici entro 18 m.

Lettura del magico: Leggere pergamene e libri degli incantesimi.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Benedizione**: Alleati ottengono +1 a tiri per colpire e tiri salvezza contro la paura.

Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

Foschia occultante: Nebbia circonda incantatore.

Parlare con gli animali: Incantatore può comunicare con gli animali.

Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce +4 a tiri salvezza contro la paura per un soggetto + uno per ogni quattro livelli.

Aria **Caduta morbida**: Oggetti o creature cadono lentamente.

Camuffare se stesso: Cambia l'aspetto dell'incantatore.

Immagine silenziosa: Crea illusione minore a scelta dell'incantatore.

Individuazione di calappi e trabocchetti: Rivela trappole naturali o primitive.

Ritirata rapida: Velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.

Sonno: Induce 4 DV di creature a un sonno magico.

Fuoco **Incute paura**: Una creatura di 5 DV o meno fugge per 1d4 round.

Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.

Luminescenza: Circonda i soggetti con luce, annullando *sfocatura*, occultamento e simili.

Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).

Stretta folgorante: Contatto rilascia 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6).

Terra **Arma magica**: Arma ottiene bonus di +1.

Passare senza tracce: Un soggetto per livello non lascia tracce.

Pietra magica: Tre pietre ottengono +1 al tiro per colpire, infliggono 1d6+1 danni.

Santuario: Avversari non possono attaccare incantatore e lui non può attaccare.

Scudo della fede: Aura garantisce bonus di deviazione di +2 o maggiore.

Tutti **Contrastare elementi**: Essere a proprio agio in ambienti caldi o freddi.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Cura ferite moderate**: Cura 2d8 danni +1 per livello (max +10).

Localizza oggetto: Percepisce la direzione verso l'oggetto (specifico o tipo).

Nube di nebbia: Nebbia oscura la visuale.

Rimuovi paralisi: Libera una o più creature da paralisi o effetto di *lentezza*.

Ristorare inferiore: Dissolve penalità magica alla caratteristica o ripristina 1d4 danni alle caratteristiche.

Ritarda veleno: Fa sì che il veleno smetta di danneggiare il soggetto per 1 ora per livello.

Aria **Immagine minore**: Come *immagine silenziosa*, ma con qualche suono.

Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.

Levitazione: Soggetto si muove verso l'alto o verso il basso a piacimento dell'incantatore.

Silenzio: Nega i rumori in un raggio di 4,5 m.

Spruzzo colorato: Rende prive di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli.

Fuoco **Grazia del gatto:** Soggetto ottiene +4 a Des per 1 minuto per livello.

Lama infuocata: Attacco di contatto infligge danni 1d8+2 per ogni due livelli.

Produrre fiamma: 1d6 danni +1 per livello, toccare o lanciare.

Riscaldare il metallo: Rende il metallo così caldo che danneggia quelli che lo toccano.

Sfera infuocata: Crea palla di fuoco rotolante, 2d6 danni, dura 1 round per livello.

Terra **Blocca persone:** Paralizza un umanoide per 1 round per livello.

Forza del toro: Soggetto ottiene +4 a For per 1 minuto per livello.

Pelle coriacea: Garantisce bonus di +2 (o maggiore) ad armatura naturale.

Polvere luccicante: Acceca creature, evidenzia creature invisibili.

Rendere integro: Ripara un oggetto.

Resistenza dell'orso: Soggetto ottiene +4 a Cos per 1 minuto per livello.

Tutti **Resistere all'energia:** Ignora 10 (o più) danni per attacco da specifico tipo di energia.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Camminare sull'acqua:** Soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.

Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).

Respirare sott'acqua: Soggetti possono respirare sott'acqua.

Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche.

Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.

Rimuovi maledizione: Libera oggetto o persona da maledizione.

Aria **Chiaroudienza/chiaroveggenza:** Udire o vedere da lontano per 1 minuto per livello.

Folata di vento: Soffia via o butta a terra creature più piccole.

Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, più suono, odori ed effetti termici.

Invisibilità: Soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o fino a quando non attacca.

Muro di vento: Devia le frecce, le creature più piccole e i gas.

Velocità: Una creatura per livello si muove più velocemente, +1 a tiri per colpire, CA e tiri salvezza sui Riflessi.

Fuoco **Ali di fuoco*:** Braccia dell'incantatore diventano ali infuocate; può volare o bruciare cose.

Estremità affilata: Raddoppia il normale intervallo di minaccia dell'arma.

Invocare il fulmine: Invoca fulmini (3d6 per fulmine) dal cielo.

Luce diurna: Raggio di 18 m di luce intensa.

Luce incandescente: Raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, di più contro non morti.

Terra **Arma magica superiore:** +1 per ogni quattro livelli (max +5).

Crescita vegetale: Fa crescere la vegetazione, migliora i raccolti.

Fondersi nella pietra: Incantatore e sua attrezzatura si fondono con la pietra.

Pregiera: Alleati bonus di +1 a molti tiri, nemici penalità di -1.

Scolpire pietra: Scolpisce la pietra in qualsiasi forma.

Tutti **Dissolvi magie:** Annulla incantesimi ed effetti magici.

Evoca alleato naturale III (solo elementale Piccolo): Richiama creatura extraplanare per combattere per l'incantatore.

Glifo di interdizione^M: Iscrizione ferisce quelli che la oltrepassano.

Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Controllare acqua:** Fa sollevare o abbassare corpi d'acqua.

Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).

Localizza creatura: Indica la direzione verso una creatura familiare.

Neutralizza veleno: Rende soggetto immune a veleni, disintossica veleno in o su oggetto.

Ristorare^M: Ripristina livello e risucchi di punteggi di caratteristiche.

Aria **Camminare nell'aria:** Soggetto cammina in aria come se fosse solida (si arrampica ad un angolo di 45 gradi).

Individuazione dello scrutamento: Avverte l'incantatore che è spiato magicamente.

Muro illusorio: Parete, pavimento o soffitto sembra reale, ma qualsiasi cosa può attraversarlo.

Rivela bugie: Rivela le falsità deliberate.

Terreno illusorio: Rende un tipo di terreno simile a un altro (campo come foresta o simile).

Fuoco **Estinguere fuoco:** Estingue fuochi non magici o un oggetto magico.

Freccia infuocata: Frecce infliggono +1d6 danni da fuoco.

Fulmine: Elettricità infligge 1d6 danni per livello.

Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Attraversare il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.

Scudo di fuoco: Creature che attaccano incantatore subiscono danni da fuoco; incantatore è protetto da calore o freddo.

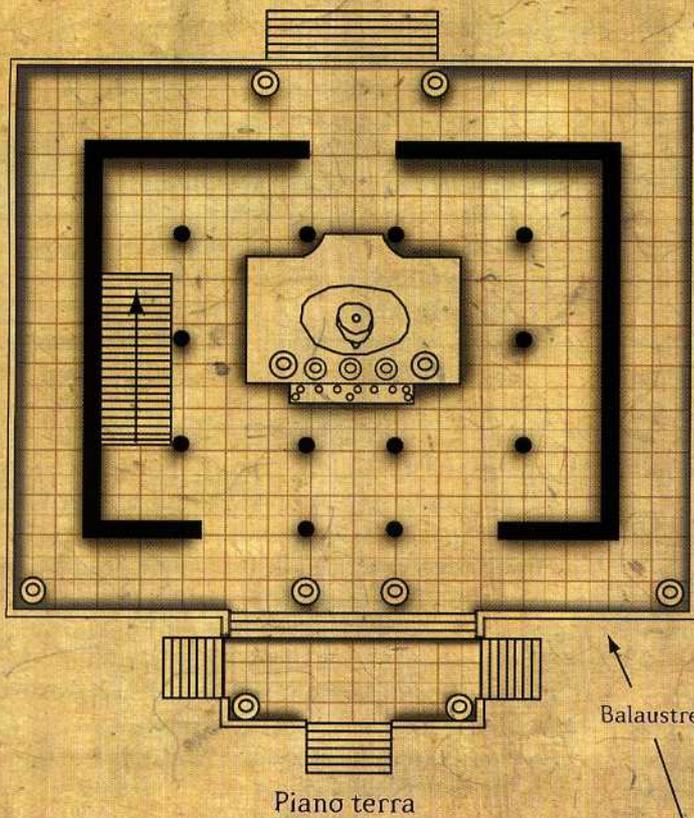
Terra **Ancora dimensionale:** Sbarra il movimento extradimensionale.

Congedo: Obbliga una creatura a ritornare sul suo piano di origine.

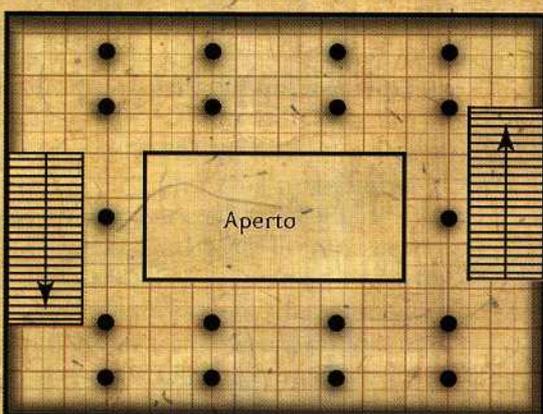
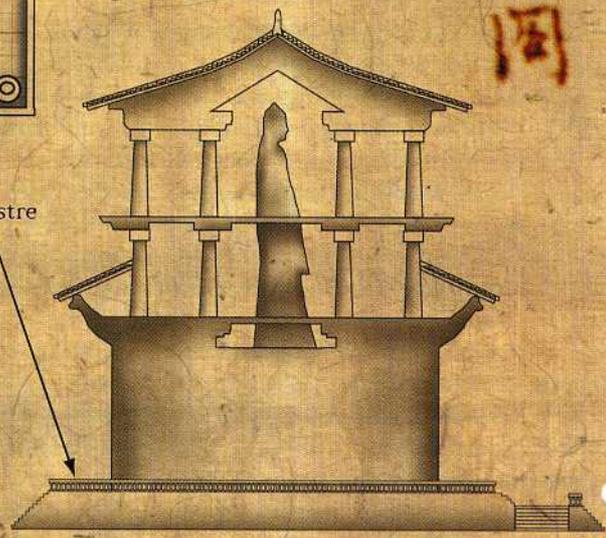
Pavimento e terrazze del tempio principale

同觀于凝香閣

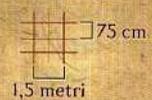
CAPITOLO 7
DOMINI E
INCANTESIMI



Balaustre



Prima terrazza



Immunità agli incantesimi: Soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.
Interdizione alla morte: Garantisce immunità a incantesimi di morte ed effetti di energia negativa.
Rocce aguzze: Creature nell'area subiscono 1d8 danni, possono subire lentezza.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello per molte creature.
Espiazione^{FE}: Rimuove carico dei misfatti dal soggetto.

Giusto potere: Taglia dell'incantatore aumenta e ottiene bonus di combattimento.

Muro di ghiaccio: *Piano di ghiaccio* crea un muro con 15 pf +1 per livello, o *semisfera* può intrappolare creature all'interno.

Scrutare^F: Spia un soggetto da lontano.

Aria **Controllare venti:** Cambia la direzione e la velocità del vento.

Immagine persistente: Come *immagine maggiore*, ma non è richiesta concentrazione.

Invisibilità superiore: Come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.

Miraggio arcano: Come *terreno illusorio*, più strutture.

Porta dimensionale: Teletrasporta incantatore per breve distanza.

Fuoco **Colpo infuocato:** Punisce nemici con fuoco divino (1d6 danni per livello).

Confusione: Soggetto si comporta in modo strano per 1 round per livello.

Regressione mentale: Int e Car del soggetto scendono a 1.

Soffio del drago (solo rosso o d'oro): Incantatore sceglie un tipo di drago e imita la sua arma a soffio.

Vortice di energia (solo fuoco)*: Esplosione di energia centrata sull'incantatore danneggia creature vicine.

Terra **Muro di ferro^M:** 30 pf per ogni quattro livelli; può cadere sui nemici.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere modellato.

Passapareti: Crea passaggio attraverso parete di legno o di pietra.

Resistenza agli incantesimi: Soggetto ottiene RI 12 + livello.

Tutti **Comunione con la natura:** Apprendere riguardo al terreno per 1,5 km per livello.

Evoca alleato naturale V (solo elementale medio): Richiama creatura per combattere.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Contingenza^F:** Stabilisce condizione di attivazione per un altro incantesimo.

Controllare tempo atmosferico: Cambia tempo atmosferico in area locale.

Guarigione: Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e condizioni mentali.

Marea impetuosa*: Onda d'acqua infligge 1d8 danni per ogni due livelli e spinge.

Visione del vero^M: Permette all'incantatore di vedere tutte le cose come sono realmente.

Aria **Camminare nel vento:** Incantatore e alleati diventano vaporosi e viaggiano velocemente.

Immagine permanente: Include vista, suono e olfatto.

Nube mortale: Uccide 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, 6 o più DV subiscono danni a Cos.

Teletrasporto: Trasporta all'istante l'incantatore a una distanza di 150 km per livello.

Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.

Fuoco **Fiamme di purezza*:** Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa.

Clifo di interdizione superiore: Come *glifo di interdizione*, ma fino a 10d8 danni o incantesimo di 6° livello.

Semi di fuoco: Ghiande e bacche diventano granate e bombe.

Veemenza del sole di mezzogiorno*: Acceca le creature entro 3 m.

Terra **Campo anti-magia:** Nega magia entro 3 m.

Esilio: Esilia 2 DV per livello di creature extraplanari.

Muovere il terreno: Scava trincee e crea colline.

Pelle di pietra^M: Ignora 10 danni per attacco.

Pietre parlanti: Parlare alla pietra naturale o lavorata.

Tutti **Dissolvi magie superiore:** Come *dissolvi magie*, ma +20 alla prova.

Evoca alleato naturale VI (solo elementale grande): Richiama creatura per combattere.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Freddo strisciante superiore*:** Come *freddo strisciante*, ma durata più lunga e più danni.

Resurrezione^M: Ripristina completamente soggetto morto.

Ristorare superiore^M: Ripristina livello e risucchi di punteggi di caratteristiche.

Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più veloce e più lungo.

Aria **Fuorviare:** Rende invisibile l'incantatore e crea duplicato illusorio.

Immagine programmata^M: Come *immagine maggiore*, più attivata da un evento.

Invisibilità di massa: Come *invisibilità*, ma influenza tutti nel raggio di azione.

Teletrasporto degli oggetti: Come *teletrasporto*, ma influenza un oggetto toccato.

Fuoco **Bagliore solare:** Acceca e infligge 4d6 danni.

Catena di fulmini: 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello, ognuno infligge danni dimezzati.

Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

Terra **Carne in pietra:** Trasforma la creatura bersaglio in una statua.

Disintegrazione: Fa scomparire una creatura od oggetto.

Riflettere incantesimo: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro l'incantatore.

Statua: Soggetto può diventare una statua a volontà.

Tutti **Evoca alleato naturale VII (solo elementale enorme):** Richiama creatura per combattere.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma con diversi soggetti.

Rigenerazione: Diversi arti del soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).

Rivela locazioni: Rivela l'esatta posizione di una creatura od oggetto.

Aria **Schermo:** Illusione nasconde area da visione e scrutamento.

Teletrasporto superiore: Come *teletrasporto*, ma senza limiti di portata e nessun arrivo fuori bersaglio.

Turbine: Ciclone infligge danni e può sollevare creature.

Fuoco **Esplosione solare:** Acceca tutti entro 3 m, infligge 6d6 danni.

Nube incendiaria: Nube infligge 4d6 danni da fuoco per round.

Parola del potere, accecare: Acceca creatura con 200 pf o meno.

Terra **Legame^M:** Sfrutta una gamma di tecniche per imprigionare una creatura.

Protezione dagli incantesimi^{MF}: Conferisce bonus di resistenza +8.

Terremoto: Intenso tremore scuote per raggio di 1,5 m per livello.

Tutti **Evoca alleato naturale VIII (solo elementale maggiore):** Richiama creatura per combattere.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA SHUGENJA

Acqua **Resurrezione pura^M:** Come *resurrezione*, più non sono necessarie vestigia.

Tempesta di vendetta: Tempesta fa piovere acido, fulmini e grandine.

Aria **Cerchio di teletrasporto^M:** Cerchio teletrasporta qualsiasi creatura all'interno fino a luogo indicato.

Forma eterea: Viaggiare nel Piano Etereo con compagni.

Fuoco **Implosione:** Uccide una creatura per round.

Sciame di meteore: Quattro sfere esplosive ognuna infliggono 6d6 danni da fuoco.

Terra **Antipatia:** Oggetto o locazione soggetto all'incantesimo respinge certe creature.

Imprigionare: Seppellisce soggetto sotto terra.

Tutti **Evoca alleato naturale IX (solo elementale anziano):** Richiama creatura per combattere.

Sciame elementale: Evoca più elementali.

INCANTESIMI DELL'ORDINE DELLO SHUGENJA

Ordine del Crogiuolo Impenetrabile

0 **Resistenza:** Soggetto ottiene +1 a tiri salvezza.

1 **Arma magica:** Arma ottiene bonus di +1.

2 **Suono dirompente:** Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.

3 **Arma magica superiore:** +1 per ogni quattro livelli (max +5).

4 **Congedo:** Obbliga una creatura a ritornare sul suo piano di origine.

5 **Interdizione alla morte:** Garantisce immunità a incantesimi di morte ed effetti di energia negativa.

6 **Esilio:** Esilia 2 DV per livello di creature extraplanari.

7 **Repulsione:** Creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

8 **Legame^M:** Sfrutta una gamma di tecniche per imprigionare una creatura.

9 **Imprigionare:** Seppellisce soggetto sotto terra.

Ordine della Desolazione Proibitiva

0 **Individuazione del magico:** Individua incantesimi e oggetti magici entro 18 m.

1 **Rimuovi paura:** Sopprime la paura o fornisce +4 a tiri salvezza contro la paura per un soggetto + uno per ogni quattro livelli.

2 **Olfatto acuto:** Garantisce la capacità speciale di olfatto acuto.

3 **Ristorare inferiore:** Dissolve penalità magica alla caratteristica o ripristina 1d4 danni alle caratteristiche.

4 **Cervo fantomatico*:** Cervo magico appare per 1 ora per livello.

5 **Danza dell'unicorno*:** Foschia purificante pulisce l'aria da fumo, polvere e veleni.

6 **Controllare tempo atmosferico:** Cambia tempo atmosferico in area locale.

7 **Scrutare superiore:** Come *scrutare*, ma più veloce e più lungo.

8 **Orrido avvizzimento:** Infligge 1d6 danni per livello entro 9 m.

9 **Cumulo strisciante:** Evoca 1d4+2 cumuli striscianti per combattere per l'incantatore.

Ordine della Fiamma Distruttiva

0 **Lampo:** Abbaglia una creatura (-1 a tiri per colpire).

1 **Mani brucianti:** Danni da fuoco 1d4 per livello (max 5d4).

2 **Produrre fiamma:** 1d6 danni +1 danno per livello, toccare o lanciare.

3 **Luce incandescente:** Raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, di più contro non morti.

4 **Palla di fuoco:** 1d6 danni per livello, raggio di 6 m.

5 **Colpo infuocato:** Punisce nemici con fuoco divino (1d6 danni per livello).

6 **Fiamme di purezza*:** Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa.

7 **Tempesta di fuoco:** Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

8 **Palla di fuoco ritardata:** 1d6 danni da fuoco per livello; incantatore può ritardare deflagrazione per 5 round.

9 **Sciame di meteore:** Quattro sfere esplosive ognuna infliggono 6d6 danni da fuoco.

Ordine del Mistero Ineffabile

0 **Resistenza:** Soggetto ottiene +1 a tiri salvezza.

1 **Scudo entropico:** Attacchi a distanza contro incantatore hanno 20% di probabilità di mancare il bersaglio.

2 **Oculta oggetto:** Maschera l'oggetto dallo scrutamento.

3 **Dissolvi magie:** Annulla incantesimi ed effetti magici.

4 **Immunità agli incantesimi:** Soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.

5 **Resistenza agli incantesimi:** Soggetto ottiene RI 12 + livello.

6 **Campo anti-magia:** Nega magia entro 3 m.

7 **Riflettere incantesimo:** Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro l'incantatore.

8 **Protezione dagli incantesimi^{MF}:** Conferisce bonus di resistenza +8.

9 **Disgiunzione di Mordenkainen:** Dissolve magia, disincanta oggetti magici.

Ordine dell'Occhio Onniveggente

0 **Guida:** +1 a un tiro per colpire, tiro salvezza o prova di abilità.

1 **Individuazione di calappi e trabocchetti:** Rivela trappole naturali o primitive.

2 **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.

- 3 **Chiaroudienza/chiaroveggenza:** Udire o vedere da lontano per 1 minuto per livello.
- 4 **Divinazione^M:** Fornisce utile consiglio per specifica azione proposta.
- 5 **Comunione con la natura:** Apprendere riguardo al terreno per 1,5 km per livello.
- 6 **Scopri il percorso:** Mostra via più diretta a una locazione.
- 7 **Conoscenza delle leggende^{M F}:** Permette all'incantatore di apprendere storie su una persona, luogo o cosa.
- 8 **Visione^{M E}:** Come *conoscenza delle leggende*, ma più rapido e faticoso.
- 9 **Previsione:** "Sesto senso" avverte di un pericolo imminente.

Ordine della Pioggia Delicata

- 0 **Cura ferite minori:** Cura 1 danno.
- 1 **Cura ferite leggere:** Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
- 2 **Presagio^{M F}:** Apprende se un'azione sarà buona o cattiva.
- 3 **Cura ferite gravi:** Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
- 4 **Cura ferite critiche:** Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
- 5 **Comunione^E:** Signore elementale risponde a una domanda con risposta affermativa o negativa per livello.
- 6 **Guarigione:** Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e condizioni mentali.
- 7 **Resurrezione^M:** Ripristina completamente soggetto morto.
- 8 **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma con parecchi soggetti.
- 9 **Legare anima^F:** Intrappola anima appena morta per evitare *resurrezione*.

Ordine della Scultura Perfetta

- 0 **Riparare:** Esegue riparazioni minori su un oggetto.
- 1 **Pietra magica:** Tre pietre ottengono +1 al tiro per colpire, infliggono 1d6+1 danni.
- 2 **Ammorbidire terra e pietra:** Trasforma pietra in argilla o terriccio in sabbia o fango.
- 3 **Scolpire pietra:** Scolpisce la pietra in qualsiasi forma.
- 4 **Sovvertire essenza planare*:** Riduce RD e RI del bersaglio.
- 5 **Trasmutare roccia in fango:** Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.
- 6 **Carne in pietra:** Trasforma la creatura bersaglio in una statua.
- 7 **Statua:** Soggetto può diventare una statua a volontà.
- 8 **Terremoto:** Intenso tremore scuote per raggio di 1,5 m per livello.
- 9 **Antipatia:** Oggetto o locazione soggetto all'incantesimo respinge certe creature.

Ordine dello zefiro primaverile

- 0 **Frastornare:** Creatura umanoide con 4 DV o meno perde azione successiva.
- 1 **Camuffare se stesso:** Cambia l'aspetto dell'incantatore.
- 2 **Sfocatura:** Attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.
- 3 **Invisibilità:** Soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o fino a quando non attacca.
- 4 **Camminare nell'aria:** Soggetto cammina in aria come se fosse solida (si arrampica ad un angolo di 45 gradi).
- 5 **Invisibilità superiore:** Come *invisibilità*, ma soggetto può attaccare e rimanere invisibile.

- 6 **Velo:** Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.
- 7 **Fuorviare:** Rende invisibile l'incantatore e crea duplicato illusorio.
- 8 **Schermo:** Illusione nasconde area da visione e scrutamento.
- 9 **Previsione:** "Sesto senso" avverte di un pericolo imminente.

NUOVI INCANTESIMI

I seguenti incantesimi completano quelli presentati nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*.

AGILITÀ DIVINA

Trasmutazione

Livello: Chierico 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

Invocando il potere divino della sua divinità patrona, l'incantatore infonde in una creatura vivente l'agilità e l'abilità in combattimento. L'incantatore conferisce il bonus ai tiri salvezza sui Riflessi base di un ladro del suo livello di personaggio totale, un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza e il talento Attacco Rapido al bersaglio per la durata dell'incantesimo.

AGONIA

Necromanzia [Male]

Livello: Chierico 3, mago/stregone 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Un umanoide

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un soggetto umanoide selezionato dall'incantatore viene straziato da un dolore tale che lo costringe a piegarsi in due e a crollare a terra. La faccia e le mani si coprono di vesciche e cominciano a sanguinare, e gli occhi si iniettano di sangue, rendendolo accecato. Per la durata dell'incantesimo, il soggetto è considerato indifeso e non può compiere azioni.

Anche quando termina l'incantesimo, il soggetto è ancora visibilmente scosso e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove per 3d10 minuti. La vista del soggetto ritorna normale al termine della durata dell'incantesimo.

ALI DI FUOCO

Trasmutazione [Fuoco]

Livello: Druido 3

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo trasforma le braccia dell'incantatore in ali di fuoco luminoso. Le fiamme non danneggiano l'incantatore né alcun oggetto che trasporta. Siccome le sue braccia sono state trasformate, l'incantatore non può impugnare oggetti con le mani né lanciare incantesimi che richiedano componenti somatiche mentre usa le *ali di fuoco*, tuttavia anelli, bracciali e altri oggetti indossati sulle braccia al momento del lancio dell'incantesimo continuano a funzionare normalmente. Le ali gli permettono di volare a una velocità di 18 metri (o 12 metri se indossa un'armatura media o pesante), con manovrabilità buona. L'incantatore può caricare ma non correre mentre vola, e in volo non può trasportare più di un carico leggero. Usare un incantesimo *ali di fuoco* richiede solo la stessa concentrazione di camminare, quindi l'incantatore può compiere altre azioni normalmente.

Se la durata dell'incantesimo termina mentre è in volo, l'incantatore scende a un ritmo di 18 metri per round per 1d6 round, poi cade per il resto della distanza se non è ancora atterrato. Siccome dissolvere un incantesimo ha lo stesso effetto di terminarlo, il soggetto scende in questo modo anche se *ali di fuoco* viene dissolto, ma non se viene negato da un *campo anti-magia*.

L'incantatore può compiere attacchi senz'armi con le *ali di fuoco*, ma non è considerato competente nel loro uso e quindi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire. Un colpo senz'armi riuscito infligge 2d6 danni da fuoco in aggiunta ai suoi normali danni da attacco senz'armi.

Le ali possono essere spente (e l'incantesimo annullato) da un incantesimo *estinguere fuoco*, dall'immersione in acqua o da un vento con forza di uragano o superiore.

Componente materiale: La piuma di un uccello, che l'incantatore deve bruciare quando lancia l'incantesimo.

Focus: Un amuleto d'oro con la forma di una fenice.

ALLUCINAZIONE TRAVIANTE

Illusione (Allucinazione)

[Influenza mentale]

Livello: Ranger 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un'immagine fantomatica del nemico più odiato dal soggetto, vagliando il suo subconscio. Solo l'incan-

tore e il soggetto possono vedere la creatura fantomatica, e l'allucinazione appare sfuocata e indistinta per l'incantatore.

Una creatura di Int 3 o meno insegue automaticamente un'allucinazione *traviante*, e probabilmente lo faranno anche creature più intelligenti, a meno che una tale azione non sia ovviamente sciocca.

Come azione di movimento, l'incantatore può spostare l'allucinazione fino a 18 metri in qualsiasi direzione. Siccome non è reale, l'allucinazione non è influenzata dal terreno che rallenta il movimento (sebbene l'incantatore possa rallentare volontariamente la progressione se desidera mantenere l'apparenza di realismo). Il bersaglio ottiene un tiro salvezza sulla Volontà se riesce ad attaccare l'allucinazione o a spostarsi adiacente ad essa.

ALONE DI LUCE

Invocazione [Luce]

Livello: Chierico 1, Purificazione 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello o finché non è scaricato (1)

Una luccicante corona di luce solare circonda il corpo dell'incantatore a pochi centimetri di distanza. L'alone luminoso permane fino a quando l'incantatore non lo rilascia come deflagrazione focalizzata di energia divina. L'alone di luce risplende come una lanterna, producendo un'illuminazione intensa nel raggio di 9 metri (e un'illuminazione fioca per altri 9 metri) centrata sull'incantatore.

Come azione di movimento, l'incantatore può concentrare l'energia dell'alone di luce intorno al proprio braccio steso, e poi come azione standard può scagliarla verso un nemico entro 9 metri. Come attacco di contatto a distanza, l'alone di luce infligge 1d8 danni +1 danno per ogni round che è trascorso da quando l'incantatore ha lanciato l'incantesimo (danni massimi 1d8 + livello dell'incantatore). Attaccare con l'alone di luce pone termine all'incantesimo, a prescindere che l'energia colpisca o meno il suo bersaglio.

ARCO ANATEMA

Invocazione

Livello: Ranger 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma a distanza toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No





Artigli della bestia

Questo incantesimo consente all'incantatore di incanalare potere divino in qualsiasi arma a distanza che scelga. L'arma ottiene un bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e per i danni, più la qualità di anatema (bonus di potenziamento +7 ai tiri per colpire e per i danni, più 2d6 danni aggiuntivi) contro nemici di un tipo specificato dall'incantatore. Quest'ultimo deve scegliere una delle categorie dei suoi nemici prescelti come tipo contro cui è efficace l'arco anatema. L'incantesimo è automaticamente annullato 1 round dopo che l'arma non è più in mano all'incantatore. L'incantatore non può avere più di un arco anatema alla volta.

Se questo incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i poteri dell'incantesimo sostituiscono tutti quelli che ha normalmente l'arma, rendendo il normale bonus di potenziamento e i poteri dell'arma inattivi per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non è cumulativo con altri incantesimi che modificano in qualche modo le armi.

Questo incantesimo non funziona sugli artefatti.

Nota: Il bonus ai tiri per colpire di un'arma perfetta non è cumulativo con un bonus magico di potenziamento ai tiri per colpire. Un proiettile tirato da un arco anatema perde le sue qualità magiche (assumendo invece quelle dell'arco anatema), ma conserva le sue qualità materiali ai fini del superamento della riduzione del danno. Ad esempio, un arco anatema può comunque tirare frecce d'argento che superano la riduzione del danno dei licantropi.

ARMA DELLA DIVINITÀ

Trasmutazione

Livello: Chierico 4, guardia nera 4, paladino 4

Componenti: V, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Bersaglio: Un'arma in mano all'incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore deve usare l'arma preferita della sua divinità per lanciare questo incantesimo. L'incantatore può usare l'arma come se fosse competente nel suo uso anche se normalmente non lo sarebbe. L'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai danni e una capacità speciale aggiuntiva (vedi l'elenco sotto). Un'arma doppia ottiene questo bonus di potenziamento e la capacità speciale solo per una delle due estremità, come scelto dall'incantatore. Quando l'incantatore raggiunge il 9° livello, il bonus di potenziamento dell'arma aumenta a +2. Al 12° livello, il bonus aumenta a +3, al 15° livello a +4 e al 18° livello a +5.

L'elenco sottostante comprende solo divinità dal pantheon base, insieme alle cinque componenti di allineamento. Se un chierico seguace di una divinità differente lancia questo incantesimo, il DM dovrebbe assegnare un'appropriata proprietà speciale dello stesso livello di potere di quelli indicati qui.

ARMI PREFERITE

Divinità	Arma
Bahamut	piccone pesante gelido+1
Boccob	bastone ferrato accumula incantesimi+1
Corellon Larethian	spada lunga affilata+1
Ehlonna	spada lunga gelida+1
Erythnul	morning star di incalzare rafforzato+1
Fharlanghn	bastone ferrato difensivo+1
Garl Glittergold	ascia da battaglia da lancio+1
Gruumsh	lancia corta ritornante+1
Heironeous	spada lunga folgorante+1
Hextor	mazzafrusto pesante di incalzare rafforzato+1
Kord	padone di incalzare rafforzato+1
Kurtulmak	lancia corta folgorante+1
Loth	frusta affilata+1
Moradin	martello da guerra da lancio+1
Nerull	falce affilata+1
Obad-Hai	bastone ferrato difensivo+1
Olidammara	stocco affilato+1
Pelor	mazza pesante infuocata+1
St. Cuthbert	mazza pesante di incalzare rafforzato+1
Vecna	pugnale gelido+1
Wee Jas	pugnale avvelenato
Tiamat	piccone pesante infuocato+1
Yondalla	spada corta difensiva+1

Allineamento	Arma
Buono	martello da guerra gelido+1
Malvagio	mazzafrusto leggero di incalzare rafforzato+1
Neutrale	mazza pesante difensiva+1
Legale	spada lunga infuocata+1
Caotico	ascia da battaglia folgorante+1

ARTIGLI DELLA BESTIA

Trasmutazione

Livello: Chierico 4, druido 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Artigli della bestia modifica le mani e le dita dell'incantatore, fornendogli lunghi artigli ricurvi e pesanti articolazioni. Questi artigli funzionano come armi da mischia taglienti, infliggendo 1d6 danni più qualsiasi bonus magico o normale come dalla Forza, con un intervallo di minaccia di 19-20. Gli

attacchi con le mani trasformate non provocano un attacco di opportunità. Gli artigli non ostacolano la destrezza manuale o la capacità di lanciare incantesimi dell'incantatore.

Componente materiale: L'artiglio di un uccello rapace, come un'aquila o un falcone.

AURA BRILLANTE

Trasmutazione

Livello: Druido 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: 1 persona per ogni 2 livelli, che devono tutte essere entro 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore avvolge gli alleati in un alone splendente, trasformando i loro attacchi in energia brillante.

Ogni persona influenzata da quest'aura emana luce come una torcia (raggio di 6 metri). I loro attacchi da arma (in mischia o a distanza) funzionano come se le loro armi fossero armi di energia luminosa: ignorano la materia non vivente, e i bonus di armatura e di potenziamento alla CA non contano contro di esse. Gli attacchi non possono ferire non morti, costrutti né oggetti. Inoltre, tutti gli attacchi ottengono un bonus di potenziamento ai danni pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10).

AVATAR DELLA NATURA

Invocazione

Livello: Druido 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Animale toccato

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore infonde nel soggetto lo spirito della natura. La creatura bersaglio ottiene un bonus morale di +10 ai tiri per colpire e per i danni e 1d8 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore, più gli effetti della velocità.

BARDATURA DORATA

Evocazione (Creazione) [Forza]

Livello: Guardia nera 1, paladino 1

Componenti: V, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Cavalcatura speciale toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore evoca una splendente bardatura dorata per la propria cavalcatura speciale.

La bardatura dorata creata dall'incantatore non ha penalità di armatura alla prova e non ha effetto sulla velocità della cavalcatura. Lesatta natura della bardatura dipende dal livello dell'incantatore.

2°-3°: Bardatura a scaglie (bonus di armatura +4).

4°-5°: Bardatura di maglia (bonus di armatura +5).

6°-7°: Bardatura a strisce (bonus di armatura +6).

8°-9°: Mezza bardatura (bonus di armatura +7).

10° o più: Bardatura completa (bonus di armatura +8).

Siccome la *bardatura dorata* è fatta di forza, le creature incorporee non possono ignorarla come fanno con le armature normali.

BENEDIZIONE DI BAHAMUT

Abiurazione [Bene]

Livello: Paladino 3

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

La pelle dell'incantatore assume una lucentezza di platino che lo protegge dalle armi dei nemici. Ottiene



Benedizione di Bahamut

una riduzione del danno di 10/magia per la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una piuma di canarino, che viene lanciata in aria.

BOTTIGLIA DI FUMO

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 4, ranger 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Una creatura simile a un cavallo fatta di fumo

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore usa una fonte di fuoco per creare una voluta di fumo da raccogliere in una speciale bottiglia che sta impugnando. Se la bottiglia successivamente viene aperta prima che termini la durata dell'incantesimo, il fumo fuoriesce a formare una creatura vagamente simile a un cavallo fatto di fili di fumo. Non emette rumore, e qualsiasi cosa lo tocchi semplicemente lo attraversa.

Per salire su questo cavallo di fumo, l'aspirante cavaliere deve effettuare con successo una prova di Cavalcare con CD 10 mentre tiene in mano la bottiglia. Chiunque tenti di montare senza la bottiglia semplicemente attraversa la forma del cavallo. Lasciar andare la bottiglia dopo essere montato fa cadere il cavaliere attraverso la forma fumosa del cavallo; il cavaliere non può poi rimontare senza la bottiglia intatta in mano. Se la bottiglia si rompe, l'incantesimo termina immediatamente e il cavaliere (se si trova in sella) cade a terra.

Il cavallo di fumo ha una velocità di 6 metri per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 72 metri. Può far fluttuare il fumo dietro di sé per ordine del cavaliere, lasciandosi dietro un banco di fumo largo 1,5 metri e alto 6 metri mentre si muove. Un vento che sia almeno molto forte (46,5 o più km/h), o un vento magico di qualsiasi tipo, disperdono il cavallo (e tutto il fumo che ha prodotto) all'istante. Diversamente, il banco di fumo dura 10 minuti, a partire dal turno in cui è stato sparso. Iniziare o interrompere la scia di fumo è un'azione gratuita. La cavalcatura e la scia di fumo che produce forniscono occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) a chiunque si trovi dietro di loro.

La cavalcatura è immune a tutti i danni e ad altri attacchi poiché gli oggetti materiali e gli incantesimi semplicemente la attraversano. Non può attaccare.

Il cavaliere può far tornare il cavallo di fumo nella bottiglia, e quindi interrompere l'incantesimo, in qualsiasi momento semplicemente stappandola (un'azione di movimento) e ritappandola (un'altra azione di movimento) nel round successivo dopo che il cavallo è dentro. Se la bottiglia viene riaperta più tardi, l'incantesimo si riattiva con la sua durata rimanente intatta. Indipendentemente da quanta durata rimane inutilizzata, l'incantesimo smette di funzionare 24 ore dopo che



Bozzolo avvolgente

è stato lanciato. Se dissolto in qualsiasi momento mentre la bottiglia è tappata, l'incantesimo termina.

Focus: Una bottiglia decorata, con un tappo del valore di almeno 50 mo.

BOZZOLO AVVOLGENTE

Invocazione

Livello: Druido 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Bozzolo di forza intorno a una creatura di taglia Grande o inferiore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un bozzolo di scintillante energia verde-azzurra racchiude una creatura di taglia Grande o inferiore, contenendola per la durata dell'incantesimo o fino a quando non viene distrutto. Il bozzolo ha durezza 10 e 10 punti ferita per livello dell'incantatore. Il bozzolo avvolgente

impedisce alla creatura intrappolata all'interno di muoversi o lanciare incantesimi con componenti somatiche. Il bozzolo è troppo aderente per permettere attacchi effettivi con qualsiasi oggetto più grande di un'arma naturale o leggera (e la creatura all'interno può attaccare solo il bozzolo ad ogni modo).

L'incantatore di un bozzolo avvolgente può aggiungere un secondo incantesimo al bozzolo lanciandolo sul bozzolo stesso. Quando l'incantesimo bozzolo avvolgente termina o viene interrotto, l'incantesimo aggiunto ha effetto automaticamente sulla creatura all'interno, senza concedere alcun tiro salvezza (sebbene si applichi comunque la resistenza agli incantesimi, se ne ha una). Se il bozzolo viene distrutto prima di essere interrotto o che termini l'incantesimo, l'incantesimo aggiunto è sprecato.

Uno qualsiasi dei seguenti incantesimi può essere aggiunto a un bozzolo avvolgente: *colpo infuocato*, *contagio*, *disorientamento spettrale*, *dominare animali*, *inardire*, *infestazione di vermi*, *languore*, *metamorfosi funesta*, *miasma*, *veleno* (il bersaglio fallisce il tiro salvezza iniziale ma può tentare un secondo tiro salvezza).

Componente materiale: Un bruco vivo.

BOZZOLO DI RINVIGORIMENTO

Evocazione (Guarigione)

Livello: Druido 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura consenziente toccata

Durata: 2 round

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con questo incantesimo, l'incantatore crea intorno a una creatura toccata un bozzolo di energia temporaneo che fornisce cure e una certa misura di protezione.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, si forma il bozzolo attorno al bersaglio. Lo splendente bozzolo color verdegiallastro è fatto di forza, ma è in qualche modo flessibile e risponde alla pressione dall'interno. Inizialmente il bozzolo si forma a pochi centimetri dal bersaglio, ma si deforma abbastanza da consentire al bersaglio di frugare in uno zaino, lanciare un incantesimo con una competente somatica, sguainare un'arma o compiere azioni simili. Tuttavia, il bersaglio non si può spostare dallo spazio in cui si trova mentre è all'interno del bozzolo. Né può andarsene prima dal *bozzolo di rinvigorismento* senza usare magia di teletrasporto o infliggere danni sufficienti a distruggere il bozzolo.

Il bozzolo ha durezza 10 e 10 punti ferita per livello dell'incantatore. Se viene distrutto, l'incantesimo termina.

Un round dopo che si forma, il bozzolo cura il bersaglio di 10 danni per livello dell'incantatore e lo epura da veleni e malattie. Alla fine del secondo round, il *bozzolo di rinvigorismento* si dissolve e il bersaglio ne esce fuori, in grado di muoversi e agire liberamente.

Componente materiale: Bozzolo di una farfalla.

CAMMINARE TRA LE NUBI

Trasmutazione

Livello: Druido 7, Tempo Atmosferico 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore crea cuscinetti gassosi di essenza di nuvola sotto i piedi del soggetto, permettendogli di camminare tra le nubi. Questi cuscinetti consentono a ogni soggetto di muoversi in linea retta verso l'alto



Camminare tra le nubi

o verso il basso a una velocità fino a 9 metri oppure lateralmente con una velocità di volare di 18 metri (manovrabilità perfetta), come desidera. (Il movimento laterale è possibile solo per un soggetto che sia già almeno a 27 metri dal terreno.) Per toccare di nuovo la terra, un soggetto deve usare un'azione standard per scrollarsi di dosso l'essenza di nuvola, cosa che pone termine all'incantesimo per quella creatura. L'incantatore può interrompere l'incantesimo, ma solo per tutti i soggetti contemporaneamente: un'azione che può avere significative conseguenze per i soggetti già in aria.

CARRO SPIRITUALE

Evocazione (Creazione)

Livello: Guardia nera 4, paladino 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una cavalcatura speciale

Durata: 1 ora per livello

Quando viene lanciato questo incantesimo, compare un carro fantasma dietro alla cavalcatura speciale del paladino. Il carro è grande e decorato ed è composto da energia trasparente, leggermente luminosa. Di solito sui lati del carro è rappresentato il simbolo sacro della divinità del paladino. La cavalcatura è correttamente imbrigliata al carro. Il carro può contenere 1 creatura Media o 2 creature Piccole più il conducente (di solito il paladino).

Sebbene sembri robusto e pesante, il carro e i suoi occupanti non hanno peso ai fini del carico della cavalcatura, quindi il cavallo può viaggiare a piena velocità. Se il carro venisse mai staccato dalla cavalcatura speciale, scomparirebbe. Il conducente del carro spirituale ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Addestrare Animali.

Il carro è costituito di forza magica ed è immune ai danni. Interagisce con altri incantesimi proprio come un *muro di forza*. Quanti sono nel carro hanno copertura in base alla loro taglia e alla posizione degli attaccanti.

In molte situazioni, le creature Medie all'interno del carro ottengono copertura (bonus di +4 alla CA, bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi).

CASTIGARE

Invocazione [Sonoro]

Livello: Chierico 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione con raggio di 3 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di rimproverare verbalmente i nemici. Urlando gli insegnamenti della sua divinità riguardo ad altri allineamenti, l'incantatore infligge dolore a quanti lo sentono, e coloro che sono nell'area non hanno bisogno di comprendere le sue parole divine per essere influenzati. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature che non possono sentire. Diversamente, l'incantatore assorda i nemici dello stesso allineamento per 1d4 round (tiro salvezza per dimezzare). I nemici entro un grado di allineamento dall'allineamento dell'incantatore (legale, neutrale, caotico; buono o malvagio) subiscono 1 danno per livello dell'incantatore (massimo 10). I nemici il cui allineamento è diverso per più di un grado dall'allineamento dell'incantatore subiscono 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d4). È consentito un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni derivanti da questo incantesimo.

CATENA DI OCCHI

Divinazione

Livello: Chierico 3, druido 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può usare la capacità di visione di una creatura al posto della propria. Anche se questo incantesimo non fornisce all'incantatore alcun controllo sulla creatura, ogni volta che si verifica il contatto fisico con un altro essere vivente, l'incantatore può scegliere di trasferire il proprio sensore sulla nuova creatura. In questo modo, il suo sensore può infiltrarsi in un'area strettamente sorvegliata. In un round durante il suo turno, l'incantatore può usare un'azione gratuita per passare dalla vista attraverso gli occhi della creatura del momento alla propria vista normale e viceversa.

CAVALCATURA ALATA

Trasmutazione

Livello: Guardia nera 4, paladino 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Cavalcatura dell'incantatore toccata

Durata: 10 minuti per livello

Questo incantesimo fa spuntare alla cavalcatura dell'incantatore un paio di gigantesche ali bianche piumate. Questo garantisce alla

cavalcatura una velocità di volare di 18 metri, con manovrabilità buona. La cavalcatura viene rallentata come di norma per il peso trasportato, la bardatura indossata e i fattori ambientali.

CERCHIO VIGOROSO

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chierico 6, druido 6

Durata: 10 round + 1 round per livello (max 40 round)

Questo incantesimo è identico a *vigore inferiore di massa*, con la differenza che garantisce guarigione rapida a un ritmo di 3 punti ferita per round.

CERVO FANTOMATICO

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Una creatura simile a un cervo quasi-reale

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una creatura corporea simile a un cervo di taglia Grande che conduce l'incantatore o una persona da lui designata in combattimento oppure in viaggio a grande velocità. Un cervo fantomatico ha un corpo nero e la testa con corna d'argento affilate, zoccoli color fumo e privi di sostanza che non fanno rumore. Non ha sella, briglie né morso, ma è eccezionalmente all'erta alle correzioni e ai cambiamenti di equilibrio del suo cavaliere.

Il cervo fantomatico ha una CA di 20 (-1 taglia, +6 armatura naturale, +5 Des) e 40 punti ferita +5 punti ferita per livello dell'incantatore. Attacca con le corna con un bonus di +10, infliggendo 1d8+9 danni (raddoppiati in caso di carica riuscita). Può anche travolgere nemici di taglia Media o inferiore, che devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o subire 1d6+9 danni quando il cervo si muove attraverso il loro spazio.

Un cervo fantomatico ha una velocità di 6 metri per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 90 metri. Può portare il peso del suo cavaliere più fino a un massimo 5 kg per livello dell'incantatore. Ignora gli elementi del terreno, quali sottobosco, detriti o fango che rallenterebbero il suo movimento.

I cervi fantomatici ottengono certi poteri in base al livello dell'incantatore. Le capacità di una cavalcatura sono cumulative in base alla progressione di livello. Di conseguenza, una cavalcatura creata da un incantatore di 16° livello possiede anche le capacità di 12° e di 14° livello dell'incantatore.

12° livello: Il cervo fantomatico può usare *camminare nell'aria* a volontà (come l'incantesimo, nessun'azione richiesta per attivare questa capacità) fino a 1 round per volta, dopo il quale scende a terra. Il cervo fantomatico ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA.

14° livello: Il cervo fantomatico può volare alla sua velocità (manovrabilità media). Il cervo fantomatico ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA.

16° livello: Le corna del cervo fantomatico hanno le qualità delle armi ferimento e tocco fantasma. Il cervo fantomatico ottiene un bonus di deviazione +6 alla CA.

18° livello: Il cervo fantomatico può usare *forma eterea* a favore del suo cavaliere (come l'incantesimo, 18° livello dell'incantatore). Il cervo fantomatico ottiene un bonus di deviazione +8 alla CA.

COMETA CADENTE

Evocazione (Creazione)

Livello: Chierico 6, druido 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Palla di roccia e ghiaccio di 200 kg

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una luminosa cometa splendente, che appare a mezz'aria sopra i nemici, e poi colpisce il terreno con forza tremenda. La cometa appare a 1,5 metri per livello dell'incantatore sopra il terreno o sul soffitto, quale dei due è più basso. La cometa cade immediatamente, infliggendo 2d6 danni per ogni 3 metri di caduta (massimo 20d6 danni) a qualunque cosa si trovi nell'area quadrata con lato di 3 metri direttamente sotto di essa.

La forza della cometa può anche avere effetto sulle creature prone. Le creature che falliscono il loro tiro salvezza sui Riflessi sono soggette a un tentativo di sbilanciare. La cometa ha un bonus di +11 (+7 per la Forza effettiva di 25 e +4 perché è Grande) alla prova di sbilanciare.

La cometa si frantuma con l'impatto, riempiendo di fitti detriti l'area quadrata con lato di 3 metri (come descritto a pagina 89 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

CORONA DI GLORIA

Invocazione

Livello: Gloria 8

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: 36 m

Area: Emanazione con raggio di 36 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è circondato da un'aura di autorità celestiale, che ispira timore reverenziale in tutte le creature inferiori che contemplano la sua terribile perfezione e rettitudine. L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +4 al Carisma per la durata dell'incantesimo.

Tutte le creature con meno di 8 DV o livelli interrompono qualsiasi cosa stiano facendo e sono costrette a prestare attenzione all'incantatore. Una di tali creature che vuole compiere un'azione ostile contro l'incantatore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per poterlo fare. Qualsiasi creatura che non supera questo tiro salvezza la prima volta che tenta un'azione ostile è *estasiata* per la durata dell'incantesimo (come per l'incantesimo *estasiare*), per tutto il tempo in cui rimane nell'area dell'incantesimo, né tenterà di allontanarsi dall'area per conto suo. Le creature con 8 o più



DV possono prestare attenzione all'incantatore, ma non sono soggette a questo incantesimo.

Quando parla, tutti gli ascoltatori capiscono telepaticamente l'incantatore, anche se non comprendono il suo linguaggio. Finché dura l'incantesimo, l'incantatore può formulare fino a tre suggerimenti per creature con meno di 8 DV nel raggio di azione, come se usasse l'incantesimo *suggestione di massa* (tiro salvezza sulla Volontà nega); le creature con 8 o più DV non sono soggette a questo potere. Solo le creature all'interno del raggio di azione nel momento in cui viene formulata una *suggestione* sono soggette ad essa.

Componente materiale: Un opale del valore di almeno 200 mo.

CORPO DEL SOLE

Trasmutazione [Fuoco]

Livello: Druido 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 1,5 m

Area: Emanazione con raggio di 1,5 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Attingendo al potere del sole, l'incantatore fa sì che il suo corpo emani fuoco. Questo fuoco si estende per 1,5 metri in tutte le direzioni dal suo corpo, illuminando l'area e infliggendo 1d4+1 danni da fuoco (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare) a qualsiasi creatura che lo tocchi, ad eccezione dell'incantatore stesso.

CREARE BOGUN

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 1

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Costrutto Minuscolo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Creare bogun permette all'incantatore di infondere magia vivente in un piccolo manichino da lui creato da materiale vegetale. Questo è l'incantesimo finale del procedimento per creare un bogun. Vedi la descrizione del bogun per maggiori dettagli.

Componente materiale: Il manichino da cui viene creato il bogun.

Costo in PE: 25 PE.

Bogun

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 2d10 (11 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 15 m (buona)

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/-5

Attacco: Foglie urticanti +1 in mischia (1d4-2 più veleno)

Attacco completo: Foglie urticanti +1 in mischia (1d4-2 più veleno)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Trattori dei costrutti

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 7, Des 16, Cos -, Int 8, Sag 13, Car 10

Abilità: Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +10

Talenti: Furtività

Ambiente: Qualsiasi (in genere foresta)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Qualsiasi neutrale (sempre lo stesso del creatore)

Avanzamento: 3-6 DV (Minuscolo)

Modificatore di livello: -

Un bogun è un piccolo servitore naturale creato da un druido. Come un omuncolo, è un'estensione del suo creatore, che condivide lo stesso allineamento e legame con la natura. Un bogun non combatte particolarmente bene, ma può compiere qualsiasi azione semplice, come attaccare, portare un messaggio o aprire una porta o una finestra. Principalmente, un bogun si limita a portare a termine le istruzioni del suo creatore. Poiché è conscio della propria esistenza e in qualche modo dotato di volontà, tuttavia, il suo comportamento non è interamente prevedibile. In rare occasioni (5% delle volte), un bogun può rifiutare di eseguire un compito particolare. In quel caso, il creatore deve effettuare una prova di Diplomazia con CD 11 per convincere la creatura a collaborare. Il successo significa che il bogun esegue il compito come richiesto; il fallimento indica che fa esattamente l'opposto oppure rifiuta di fare qualsiasi cosa per 24 ore (a scelta del DM).



Un bogun

Un bogun non può parlare, ma il processo di creazione genera un legame telepatico con il suo creatore. Il bogun conosce ciò che sa il suo creatore e può trasmettergli tutto ciò che vede e sente, fino a una distanza di 450 metri. Un bogun non si sposta mai oltre questa distanza volontariamente, anche se può essere rimosso con la forza. In tal caso, fa tutto ciò che è in suo potere per riprendere contatto con il suo creatore. Un attacco che distrugga un bogun infligge anche al suo creatore 2d10 danni. Se il creatore viene ucciso, muore anche il bogun e il suo corpo crolla in un mucchietto di vegetazione putrescente.

Un bogun ha l'aspetto di un cumulo di concime vagamente umanoide. Il creatore determina i suoi tratti precisi, ma la tipica versione è alta all'incirca 45 cm e ha un'apertura alare di circa 60 cm. La pelle è ricoperta di ortiche e rametti.

Combattimento: Un bogun attacca sfiorando gli avversari con le foglie urticanti che rilasciano un veleno irritante.

Veleno (Str): Foglie urticanti, tiro salvezza sulla Tempra con CD 11; danni iniziali e secondari 1d6 danni temporanei alla Destrezza. Il creatore di un bogun è immune al suo veleno.

Tratti dei costrutti: Un bogun è immune a veleni, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti necromantici, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, affaticamento, esaurimento o risucchi di energia. Non può guarire se stesso ma può essere riparato. Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.

Costruzione: A differenza di un omuncolo, un bogun viene creato con materiali naturali reperibili in qualsiasi foresta. Quindi, non c'è alcun costo in monete d'oro per la sua creazione. Tutti i materiali usati diventano parti permanenti del bogun.

Il creatore deve essere almeno di 7° livello e possedere il talento Creare Oggetti Meravigliosi per realizzare un bogun. Prima di lanciare qualsiasi incantesimo, il creatore deve tessere una forma fisica dal materiale vegetale vivente (o quasi vivente) che contenga poi l'energia magica. Anche un pezzo del corpo del creatore, come pochi capelli, peli o una goccia di sangue, deve essere incorporato in questo grezzo manichino. Il creatore può assemblare il corpo personalmente o assoldare

qualcun altro per farlo. Creare il manichino richiede una prova di Artigianato (costruire cesti o tessitura) con CD 12.

Una volta che il corpo è finito, il creatore deve animarlo mediante un prolungato rituale magico che richiede una settimana per essere completato. Il creatore deve lavorare per almeno 8 ore ogni giorno in completa solitudine in una foresta; ogni interruzione da parte di un'altra creatura senziente disfa la magia. Se il creatore sta tessendo personalmente il corpo della creatura, quel procedimento e il rituale possono essere eseguiti insieme.

Quando non lavora attivamente al rituale, il creatore deve riposare e non può compiere nessun'altra attività se non mangiare, dormire o parlare. Perdere anche solo un giorno fa sì che il procedimento fallisca. A quel punto, il rituale deve essere ricominciato da capo, anche se il corpo precedentemente assemblato e la foresta possono essere riutilizzati.

L'ultimo giorno del rituale, il creatore deve lanciare personalmente *controllare vegetali*, *scolpire legno* e *creare bogun*. Questi incantesimi possono provenire da fonti esterne, come pergamene, piuttosto che essere preparati, se il creatore lo preferisce.

CREAZIONE VERA

Evocazione (Creazione)

Livello: Creazione 8

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Oggetto non magico incustodito di materia non viva, fino a 27 dm³ per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un oggetto non magico incustodito di qualsiasi tipo di materiale. Gli oggetti creati sono permanenti e non possono essere negati mediante *dissolvi magie* né negando poteri. Sotto tutti i punti di vista, questi oggetti sono assolutamente reali. Il volume dell'oggetto creato non può superare i 27 dm³ per livello dell'incantatore. L'incantatore deve effettuare con successo un'appropriata prova di abilità per ottenere un oggetto complesso, come una prova di Artigianato (costruire archi) per creare frecce diritte o una prova di Artigianato (tagliare pietre preziose) per creare una gemma tagliata e levigata.

A differenza degli oggetti creati dagli incantesimi di livello inferiore *creazione minore* e *creazione maggiore* (vedi il *Manuale del Giocatore* per le descrizioni di questi incantesimi), gli oggetti creati lanciando *creazione vera* possono essere usati come componenti materiali.

Componente materiale: Un piccolo pezzo di materia dello stesso tipo dell'oggetto che l'incantatore progetta di creare: una scheggia di legno per creare frecce, un minuscolo frammento della pietra appropriata per creare una gemma levigata, e così via.

Costo in PE: Il valore in monete d'oro dell'oggetto in PE, o un minimo di 1 PE, quale dei due + maggiore (vedi il *Manuale del Giocatore* per i costi degli oggetti).

DANZA DELL'UNICORNO

Abiurazione

Livello: Druido 5, Purificazione 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (1)

L'incantatore si circonda di una vorticosa foschia purificante con un raggio di 1,5 metri per livello dell'incantatore che pulisce l'aria da fumo, polveri e veleni. Gli agenti contaminanti non magici, compresi i veleni inalati, sono negati automaticamente all'interno della nuvola. Gli effetti magici, compresi *nebbia acida*, *nube mortale* e il soffio di drago verde, sono negati solo se il livello dell'incantatore circondato dalla foschia è maggiore del livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo di attacco (o dei DV del drago). Se il suo livello è minore rispetto al livello dell'incantatore dell'incantesimo di attacco, la *danza dell'unicorno* garantisce a chiunque all'interno della foschia un bonus di +4 ai tiri salvezza contro l'effetto.

La nube di foschia rende bagnata qualunque cosa all'interno della sua area.

DECOMPOSIZIONE

Necromanzia

Livello: Druido 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 15 m

Area: Tutti i nemici all'interno di una emanazione con 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 (i danni non letali non hanno effetto), si apre una ferita purulenta che infligge 1 danno aggiuntivo per ogni round successivo per la durata dell'incantesimo. Una prova di Guarire con CD 15 effettuata con successo o l'applicazione di qualsiasi incantesimo *curare* o altra magia di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* ecc.) interrompono il processo di 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, qualsiasi nuova ferita subita mentre il soggetto è all'interno dell'area (prima che l'incantesimo termini) ricomincia da capo il processo.

Per esempio, un soggetto che subisce 6 danni da un attacco mentre è all'interno dell'area di un incantesimo *decomposizione* subisce 1 danno per la purulenza nel round successivo, e un altro danno nel round seguente. Nel round successivo, quel soggetto riceve 4 punti di guarigione da un incantesimo *cura ferite leggere*, quindi il processo viene interrotto e il soggetto non subisce alcun danno dalla purulenza per quel round. Il round successivo, il soggetto rimane dentro all'emanazione e subisce altri 3 danni in battaglia. La ferita si riapre, infliggendo 1 danno da purulenza nel round successivo.

DEFLAGRAZIONE DI ACULEI

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Area: Propagazione con raggio di 6 m, centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dalla pelle dell'incantatore spuntano aculei appuntiti come spilli al momento del lancio di questo incantesimo, dopodiché essi vengono sparati in ogni direzione quando l'incantesimo viene completato. Le creature all'interno della propagazione di una *deflagrazione di aculei* sono colpite da uno o più aculei, in base alla loro taglia:

Taglia della creatura	Numero di aculei
Minuscola o inferiore	1
Piccola	1d4
Media	2d6
Grande	3d6
Enorme o superiore	4d6

Le creature che effettuano il tiro salvezza sono colpite dalla metà degli aculei; le creature di taglia Minuscola o inferiore evitano completamente gli aculei.

Ogni aculeo infligge 1d6 danni perforanti e si conficca nella carne di qualsiasi creatura vivente che colpisca. Gli aculei conficcati impongono una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per ogni aculeo. Un aculeo può essere rimosso in modo sicuro come azione standard con una prova di Guarire con CD 20. Diversamente, rimuovere un aculeo infligge 1d6 danni extra.

Componente materiale: Aculeo di porcospino.

DESTRIERO DEL CAVALIERE

Trasmutazione

Livello: Druido 1, guardia nera 1, paladino 1, ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Area/Effetto/Bersaglio: Animale o bestia magica toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rende una cavalcatura più capace di sopportare i rigori del viaggio via terra, a spese della sua volontà di combattere.

L'animale o bestia magica toccata ottiene un bonus di potenziamento alla velocità di +3 metri, e può andare veloce senza subire danni né diventare affaticato finché l'incantesimo è attivo. Tuttavia, la cavalcatura non attacca più in combattimento. Il destriero porta volentieri il suo cavaliere in battaglia; semplicemente non può usare le sue armi naturali per la durata dell'incantesimo.

DISORIENTAMENTO SPETTRALE

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale]

Livello: Druido 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea terreno e punti di riferimento illusori che cambiano in continuazione e che confondono il soggetto quando tenta di muoversi. La terra stessa sembra muoversi e contorcersi sotto i piedi del soggetto, e il paesaggio sembra muoversi per proprio conto. Il soggetto trova praticamente impossibile camminare in linea retta.

Ogni round in cui il soggetto di un *disorientamento spettrale* vuole muoversi, deve superare una prova di Sopravvivenza con CD 20 per distinguere i punti di riferimento reali da quelli illusori. Se ha successo, si muove normalmente. Se fallisce, si sposta invece in una direzione a 90 gradi da una parte o dall'altra (pari probabilità di andare a destra o a sinistra). A causa del *disorientamento spettrale*, il soggetto non comprende che si sta dirigendo nella direzione sbagliata fino a

Deflagrazione di aculei quando non interagisce in modo significativo con ciò che lo circonda (compiendo un attacco o manipolando un oggetto come una porta, ad esempio) oppure fino a che non termina il round. Se il soggetto scopre che si sta muovendo nella direzione sbagliata prima che il round sia finito, può effettuare una nuova prova di Sopravvivenza per tentare di muoversi nella direzione giusta, ma non saprà se ha fallito la seconda prova fino a che non interagisce di nuovo con l'ambiente circostante o che non termina il round.

Un incantesimo *disorientamento spettrale* influenza solo il movimento. Le creature soggette a esso possono comunque combattere, lanciare incantesimi e per il resto agire normalmente.

DOMINAZIONE VERA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Dominazione 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può controllare le azioni di qualsiasi umanoide che sia di taglia Media o inferiore. Stabilisce un legame telepatico con la mente del soggetto. Se è condiviso un linguaggio comune, l'incantatore di solito può costringere il soggetto a fare quello che vuole lui, entro i limiti delle sue capacità. Se non è condiviso alcun linguaggio, l'incantatore può comunicare solo ordini di base, come "Vieni qui", "Vai là", "Combatti" e "Rimani fermo". L'incantatore sa cosa sta provando il soggetto, ma non riceve informazioni sensoriali dirette da lui.

I soggetti hanno una possibilità di resistere a questo controllo (tiro salvezza sulla Volontà per evitare gli effetti quando viene lanciato l'incantesimo). Coloro che sono soggetti all'incantesimo e costretti a compiere azioni contro la propria natura ricevono un nuovo tiro salvezza con una penalità di -4. Ovviamente gli ordini autodistruttivi possono essere eseguiti, a meno che il soggetto non possa effettuare un tiro salvezza con la penalità di -4. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione a cui può essere esercitato è illimitato, purché l'incantatore e il soggetto siano sullo stesso piano. L'incantatore non ha bisogno di vedere il soggetto per controllarlo.

Protezione dal male o un incantesimo simile può impedire all'incantatore di esercitare il controllo o usare il legame telepatico mentre il soggetto è protetto, ma non impedisce che venga stabilita la dominazione né la dissolve.

FATO ALTALENANTE

Illusione (Trama)

Livello: Chierico 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 24 m

Effetto: Otto cubi con spigolo di 3 m che si estendono dalla posizione dell'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riempie un'area con una nera foschia illusoria e raccapricciante che assomiglia vagamente a migliaia di sottili tentacoli striscianti. L'incantatore e una creatura da lui toccata sono immuni agli effetti di questo incantesimo e possono vedere attraverso la foschia

senza difficoltà. Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore decide se l'effetto rimane stazionario o se si allontana da lui a un ritmo di 3 metri per round.

La foschia oscura tutti i tipi di visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Una creatura entro 1,5 metri ha metà occultamento (gli attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature più lontane hanno occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde il *fato altalenante* in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) disperde la foschia in 1 round.

Inoltre, le creature all'interno della sua area devono effettuare tiri salvezza sulla Volontà o essere frastornate per tutto il tempo in cui rimangono all'interno della nube. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

FAVORE DELLA NATURA

Invocazione

Livello: Druido 3, ranger 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

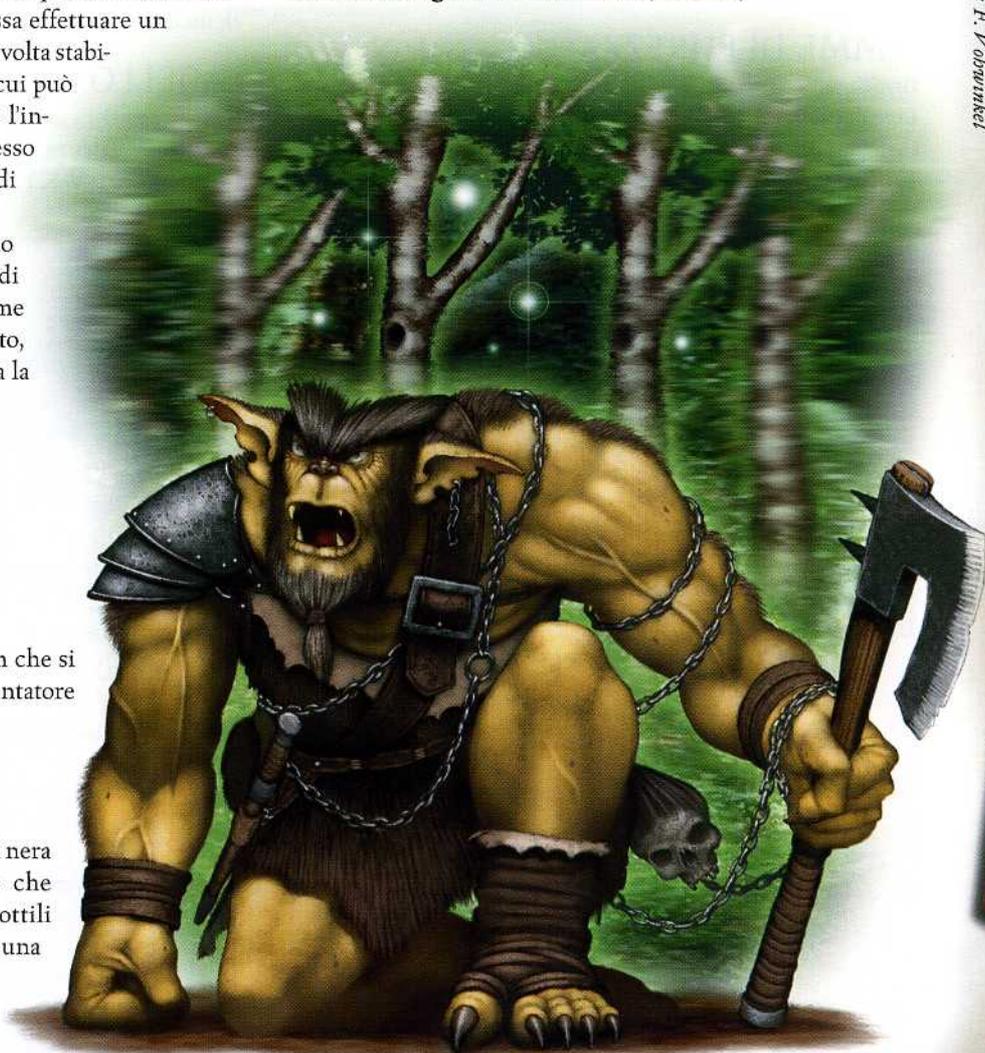
Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Animale toccato

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)



Disorientamento spettrale

Invocando il potere della natura, l'incantatore garantisce all'animale bersaglio un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +3).

FIAMMA DELLA FEDE

Invocazione

Livello: Chierico 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma non magica toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può trasformare temporaneamente qualsiasi singola arma da mischia normale o magica in un'arma magica infuocata. Per la durata dell'incantesimo, l'arma funziona come un'arma con esplosione di fiamme+1 che infligge +1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Con un colpo critico, l'arma infligge +1d10 danni da fuoco bonus se il moltiplicatore per il critico dell'arma è x2, +2d10 danni se il moltiplicatore per il critico dell'arma è x3 e +3d10 danni se il moltiplicatore è x4. Questo effetto di incantesimo non si somma con il bonus di potenziamento di un'arma né con il bonus *infuocato* o *esplosione di fiamme* di un'arma.

Focus materiale: Un grumo di fosforo, con cui si tocca l'arma bersaglio.

FIAMME DI PUREZZA

Invocazione [Fuoco]

Livello: Druido 6, mago/stregone 6, Purificazione 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega (innocuo); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo); vedi testo

La creatura toccata dall'incantatore si copre di fiamme magiche che non danneggiano il bersaglio, ma sono decisamente in grado di infliggere danni a chiunque altro che venga a contatto con esse.

Con un attacco in mischia messo a segno, il soggetto infligge 1d6 danni da fuoco extra +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Se il difensore ha resistenza agli incantesimi, la applica a questo effetto.

Le creature che colpiscono il soggetto sono suscettibili degli stessi danni a meno che non attacchino con armi che hanno una portata eccezionale, quali le lance lunghe. Qualsiasi creatura che subisca danni da fuoco dalle *fiamme di purezza* deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi oppure prendere fuoco. Le creature che hanno preso fuoco bruciano per 1d4 round e subiscono 1d6 danni da fuoco ogni round, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sui Riflessi (con la CD dell'incantesimo) nei round successivi o che non si immergano in acqua (vedi "Prendere fuoco", pagina 304 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

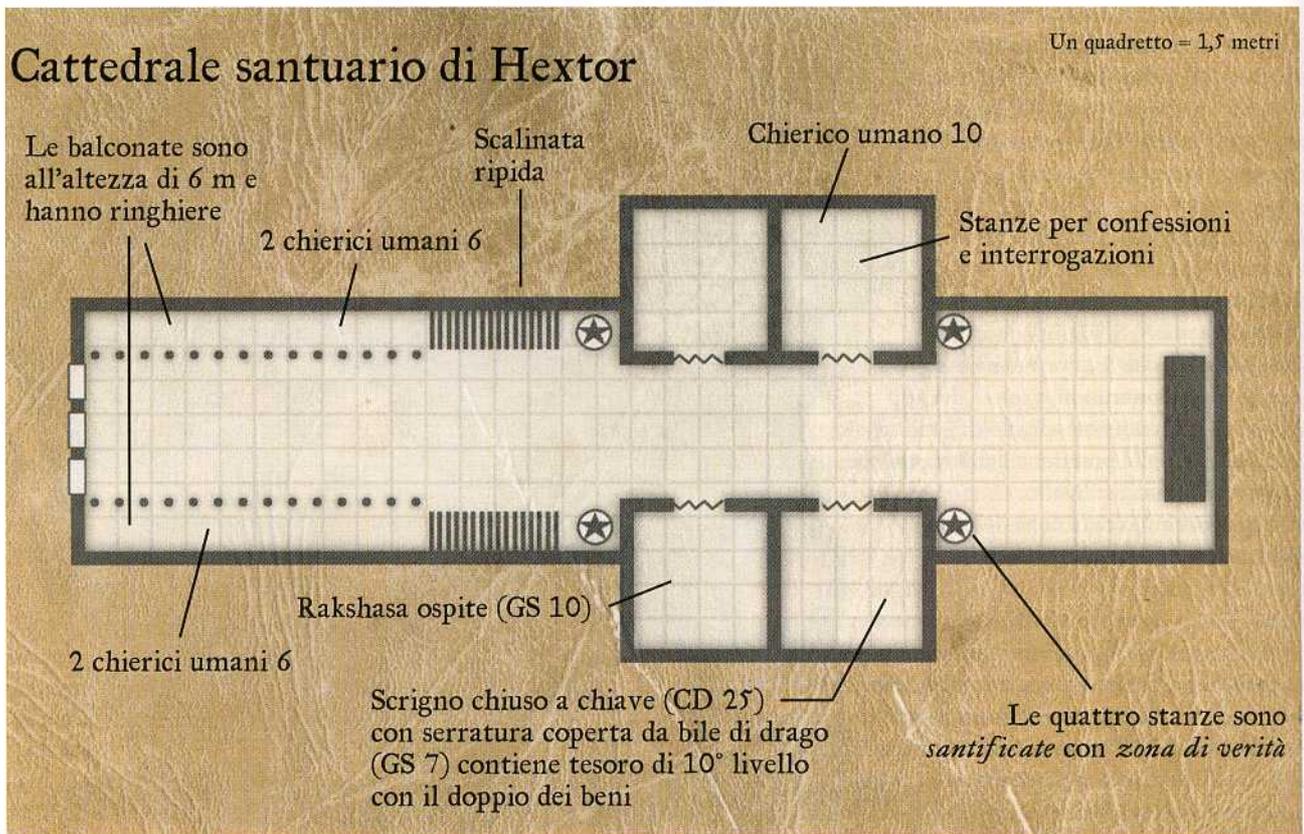
Il bersaglio subisce solo danni dimezzati dagli attacchi basati sul fuoco. Se un tale attacco consente un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, il bersaglio non subisce alcun danno in caso di tiro salvezza effettuato con successo.

FLAGELLO

Necromanzia

Livello: Pestilenza 7

Componenti: V, S, F, FD





Devoti pregano per incantesimi

Illustrazione di Kyle Anderson

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersagli: Una creatura vivente per livello, che non possono trovarsi a più di 15 m l'una dall'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo crudele incantesimo provoca una grave malattia e debolezza in coloro che falliscono i tiri salvezza. Le creature afflitte sono immediatamente colpite da un flagello rivoltante che si diffonde rapidamente su tutto il corpo. Il soggetto soffre di vescicole annerite, pustole rosso-violacee, ferite viola, ascessi stillanti e cisti maligne atrocemente dolorosi e fortemente debilitanti.

La malattia infligge 1d3 danni temporanei alla Forza e alla Destrezza ogni giorno, a meno che la creatura non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra quel particolare giorno. Come per la putrefazione della mummia, i tiri salvezza effettuati con successo non consentono alla creatura di recuperare. I sintomi persistono fino a quando la creatura non trova qualche metodo magico per curare la malattia (come *guarigione*, *rimuovi malattia* o *ristorare*).

Focus: Una frusta nera o frustino da cavaliere, che viene schioccato in direzione delle vittime designate durante il lancio dell'incantesimo.

FOSCHIA OMICIDA

Invocazione

Livello: Druido 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Nube che si propaga in un raggio di 9 m, alta 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una nuvola di vapore bollente che si sposta in linea retta, allontanandosi da lui, a una velocità di 3 metri per round. Chiunque si trovi all'interno della nuvola subisce 2d6 danni ed è accecato in modo permanente. Se una creatura all'interno dell'area effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi, subisce solo danni dimezzati e non è accecata.

Tutte le creature all'interno della nuvola hanno occultamento. I venti non hanno effetto sulla direzione o la velocità della nuvola. Tuttavia, un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nube in 4 round, e un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

FREDDO STRISCIANTE

Trasmutazione [Freddo]

Livello: Druido 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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 il sudore del soggetto in ghiaccio, creando vesciche man mano che si forma il ghiaccio sopra

e sotto la pelle. L'incantesimo infligge 1d6 danni da freddo cumulativi per ogni round in cui è attivo (cioè, 1d6 al 1° round, 2d6 al 2° e 3d6 al 3°). È concesso solo un tiro salvezza contro l'incantesimo; se ha successo dimezza i danni ogni round.

Focus: Un piccolo vaso di vetro o ceramica del valore di almeno 25 mo riempito di ghiaccio, neve o acqua.

FREDDO STRISCIANTE SUPERIORE

Trasmutazione [Freddo]

Livello: Druido 7

Durata: Vedi testo

Questo incantesimo funziona come *freddo strisciante*, ma aggiunge un quarto round alla durata, durante il quale infligge 4d6 danni. Se l'incantatore è almeno di 15° livello, l'incantesimo aggiunge un quinto round a 5d6 danni. Se l'incantatore è almeno di 20° livello, l'incantesimo aggiunge un sesto round a 6d6 danni.

Fulmini diabolici

FULMINE DI GLORIA

Invocazione [Bene]

Livello: Gloria 6

Componenti:

V, S, FD

Tempo di lancio:

1 azione standard

Raggio di azione:

Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza:

Nessuno

Resistenza agli

incantesimi: Sì

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore proietta un fulmine di energia dal Piano dell'Energia Positiva contro una creatura. L'incantatore deve compiere un attacco di contatto a distanza riuscito per colpire il bersaglio. Una creatura colpita subisce danni variabili, in base alla sua natura o al suo piano di esistenza natio e al livello dell'incantatore:

Origine/Natura della creatura	Danni massimi	Valore
Piano Materiale, Piano Elementale, esterno neutrale	1d6 per ogni 2 livelli	7d6
Piano dell'Energia Negativa, esterno malvagio, creatura non morta	1d6 per livello	15d6
Piano dell'Energia Positiva, esterno buono	—	—

FULMINI DIABOLICI

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Follia 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo garantisce all'incantatore la capacità di compiere un attacco con il raggio per round. Il raggio frastorna una creatura vivente, annebbiando la sua mente in modo tale che non compia alcuna azione per 1d3 round. La creatura non è stordita (quindi gli attaccanti non ottengono vantaggi speciali contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali e così via.



GIUSTA IRA DEI FEDELI

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Chierico 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersagli: Tutti gli alleati all'interno di un'esplosione con raggio di 9 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore infiamma i suoi alleati e compagni con una follia o collera divina che potenzia decisamente le loro capacità di combattimento. Gli alleati che stanno combattendo al fianco dell'incantatore ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e tiri salvezza contro effetti di paura, più 1d8 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo.

Gli alleati che venerano la stessa divinità dell'incantatore sono trasfusi di *giusta ira*. Ottengono un attacco in mischia aggiuntivo ogni round, al loro bonus di attacco più alto, e un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e per i danni e ai tiri salvezza. Ottengono 1d8 punti ferita temporanei aggiuntivi (per un totale di 2d8) e un bonus morale di +3 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di influenza mentale.

Quando termina la durata dell'incantesimo, tutti gli alleati che sono stati soggetti alla completa *giusta ira* sono affaticati (-2 alla Forza, -2 alla Destrezza, non possono caricare né correre) per 10 minuti.

GUSCIO DI TARTARUGA

Trasmutazione

Livello: Druido 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Area/Effetto/Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Guscio di tartaruga conferisce l'armatura di una tartaruga sul torso di una creatura e una spessa pelle simile al cuoio in tutto il resto del corpo. L'effetto conferisce un bonus di potenziamento +6 alla Classe Armatura esistente della creatura. Questo bonus di potenziamento aumenta di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre l'11°, fino a un massimo di +9 al 20° livello.

Il bonus di potenziamento fornito dal *guscio di tartaruga* si somma al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura senza armatura naturale ha un effettivo bonus di armatura naturale di +0, proprio come un personaggio che indossa solo abiti normali ha un bonus di armatura di +0.

Guscio di tartaruga rallenta il movimento di una creatura come se indossasse un'armatura pesante. Un elfo soggetto a *guscio di tartaruga*, ad esempio, avrebbe una velocità di 6 metri e correrebbe a 18 metri per round. L'incantesimo influenza solo la velocità di una creatura; *guscio di tartaruga* non ha una penalità di armatura alla prova né una probabilità di fallimento incantesimi arcani.

INDIVIDUAZIONE DEL NEMICO PRESCELTO

Divinazione

Livello: Ranger 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può percepire la presenza di un nemico prescelto. La quantità di informazioni rivelate dipende da quanto a lungo l'incantatore studia un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di un nemico prescelto nell'area.

2° round: Tipi di nemici prescelti nell'area e quantità per ogni tipo.

3° round: La posizione e i DV di ogni individuo presente.

Nota: Ogni round l'incantatore può girarsi per individuare elementi in una nuova area. L'incantesimo può attraversare gli ostacoli, ma 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio bloccano l'individuazione.

INFESTAZIONE DI VERMI

Necromanzia

Livello: Druido 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per ogni 2 livelli

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un attacco di contatto in mischia messo a segno, l'incantatore infesta una creatura con creature vermiformi. Queste infliggono 1d4 danni temporanei alla Costituzione ogni round. Il soggetto effettua un nuovo tiro salvezza sulla Tempra ogni round per negare i danni di quel round e porre fine all'effetto.

L'infestazione può essere rimossa con un incantesimo *guarigione* o *rimuovi malattia*.

Componente materiale: Una manciata di mosche morte e rinsecchite.

INSEGUITORE IMPLACABILE

Divinazione

Livello: Guardia nera 4, ranger 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello); vedi testo

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo, l'incantatore diventa un segugio infallibile, consapevole all'istante della posizione della sua preda ogni volta che questa si muove. L'incantesimo *inseguitore implacabile* fornisce all'incantatore la direzione e la distanza dalla creatura bersaglio ogniqualvolta questa finisce un turno a più di 3 metri da dove era partita.

La difficoltà del tiro salvezza contro *inseguitore implacabile* dipende dal rapporto tra l'incantatore e il soggetto. L'incantatore applica il suo bonus di nemico prescelto (se ne ha uno) alla CD del tiro salvezza sulla Volontà che effettua il bersaglio.

Una volta che l'incantatore è riuscito a prendere di mira una creatura con *inseguitore implacabile*, conoscerà la sua posizione finché quella si muove, indipendentemente da dove si reca, purché si trovi sullo stesso piano. Anche se lascia il piano, *inseguitore implacabile* dice all'incantatore su quale piano si è recata la creatura bersaglio. L'incantesimo non fornisce successivamente ulteriori informazioni finché l'incantatore e la creatura bersaglio non sono sullo stesso piano, nel qual caso *inseguitore implacabile* ricomincia a funzionare normalmente.

INTERMITTENZA MIGLIORATA

Trasmutazione

Livello: Bardo 5, Celerità 8, mago/stregone 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Come per l'incantesimo arcano di 3° livello *intermittenza*, l'incantatore si sfasa avanti e indietro tra i piani materiale ed etereo. Tuttavia, è in grado di controllare il tempismo della sua intermittenza e di conseguenza sfruttarla al meglio. L'intermittenza mediante questo incantesimo ha diversi effetti.

Gli attacchi fisici contro l'incantatore hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e il talento *Combattere alla Cieca* non aiuta l'attaccante. Se l'attacco è in grado di colpire creature invisibili o incorporee, la probabilità di mancare il bersaglio è solo del 20%. Un attaccante che può sia vedere che colpire le creature eteree non subisce penalità. L'incantatore non ha possibilità di interferire con i propri attacchi.

Gli incantesimi con bersaglio individuale hanno una probabilità del 50% di fallire contro l'incantatore mentre è soggetto a *intermittenza*, a meno che l'attaccante non possa mirare creature invisibili o eteree. L'incantatore non ha possibilità di interferire con i propri incantesimi. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi ad area (oppure danni completi da quelli che si estendono sul Piano Etereo).

Mentre è soggetto a *intermittenza*, l'incantatore colpisce come una creatura invisibile (bonus di +2 ai tiri per colpire), negando al bersaglio qualsiasi bonus di *Destrezza alla CA*. L'incantatore subisce solo danni dimezzati per una caduta, siccome è soggetto alla gravità solo mentre è sul Piano Materiale.

L'incantatore può preparare un'azione per sfuggire mediante l'*intermittenza* a uno specifico attacco nemico, fisico o magico. Se lo fa, l'attacco manca il bersaglio automaticamente, a meno che non possa anche colpire bersagli eterei.

L'incantatore si muove a tre quarti della sua velocità, siccome il movimento sul Piano Etereo è a velocità dimezzata e l'incantatore trascorre circa la metà del tempo in quel luogo e metà del tempo in forma materiale.

Mentre è soggetto a *intermittenza*, l'incantatore può passare attraverso (ma non vedere attraverso) gli oggetti solidi. Non rischia di materializzarsi all'interno di un oggetto solido a meno che non termini il proprio movimento dentro a uno di essi, nel qual caso si materializza ed è deviato nel più vicino spazio aperto. Subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri percorsi in questo modo.

Dal momento che l'incantatore trascorre la metà del tempo sul Piano Etereo, può vedere e perfino attaccare creature eteree. Interagisce con le creature eteree all'incirca allo stesso modo in cui interagisce con quelle materiali (i loro attacchi hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio contro l'incantatore e così via).

LANGUORE

Trasmutazione

Livello: Druido 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Questo incantesimo rende deboli e lente le creature che colpisce. Un soggetto che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà è soggetto a *lentezza* e subisce una penalità di potenziamento

cumulativa alla Forza pari a 1d6-1 per ogni due livelli dell'incantatore (minimo penalità aggiuntiva di 0, massimo di -10) ogni round. Se la Forza del soggetto scende sotto 1, questo è indifeso. L'effetto di *lentezza* dell'incantesimo contrasta ed è contrastato da *velocità*. Tuttavia, la penalità alla Forza non è contrastata da *velocità*.

LEGAME TELEPATICO INFERIORE

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chierico 3, mago/stregone 3, Mente 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersagli: Incantatore e una creatura consenziente entro 9 m

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore stabilisce un legame telepatico con un'altra creatura con un punteggio di Intelligenza di 6 o più. Il legame può essere creato solo con un soggetto consenziente. L'incantatore può comunicare telepaticamente mediante il legame indipendentemente dal linguaggio. Non viene stabilito alcun potere né influenza speciale come risultato del legame. Una volta che il legame è creato, funziona a qualsiasi distanza (anche se non da un piano all'altro).

LUPO FANTOMATICO

Evocazione (Convocazione)

Livello: Druido 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Un lupo fantomatico evocato

Durata: Concentrazione fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un lupo bianco incorporeo con mascelle gelate di dimensioni abnormi. Questo lupo fantomatico segue gli ordini mentali dell'incantatore, agendo a suo nome finché rimane entro il raggio di azione e l'incantatore continua a concentrarsi su di esso.

Il lupo fantomatico appare dove è stato designato dall'incantatore e agisce secondo le istruzioni impartite da egli durante il proprio turno. L'incantatore non ha bisogno di mantenere la linea di effetto una volta che l'incantesimo è stato lanciato, ma l'incantesimo termina se il lupo fantomatico fuoriesce dal raggio di azione dell'incantesimo.

Lupo fantomatico: Bestia magica Grande (incorporeo); DV 12d10+48; pf 113; Iniz +9; Vel volare 18 m (buona); CA 25, contatto 25, colto alla sprovvista 16; Att base +12; Lotta -; Att +21 contatto in mischia (2d6 più 3d6 da freddo, morso); Att comp +22 contatto in mischia (2d6 più 3d6 da freddo, morso); AS presenza terrificante; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei; AL N; TS Temp +12, Rifl +17, Vol +7; For -, Des 29, Cos 18, Int 11, Sag 17, Car 26.

Abilità e talenti: Ascoltare +20, Osservare +20; Allerta, Arma Focalizzata (morso), Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Presenza terrificante: Le creature con meno di 12 DV entro 9 metri da un lupo fantomatico che attacca devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o essere spaventate per 3d6 round. Un avversario che effettua con successo il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante di quello stesso lupo fantomatico per 24 ore.

Tratti degli incorporei: Un lupo fantomatico è ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione di effetti di forza o attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Può passare attraverso oggetti solidi, ma non effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano l'armatura naturale, l'armatura e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare se non lo vuole lei stessa.

MAELSTROM

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Un vortice largo 36 m e profondo 18 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega (e vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

Maelstrom provoca la formazione in acqua di un vortice letale. Deve essere presente un corpo d'acqua largo almeno 36 metri e profondo 18 metri, oppure l'incantesimo è sprecato.

Le creature o gli oggetti acquatici entro 15 metri dal vortice (sotto e su tutti i lati) devono effettuare con successo tiri salvezza sui Riflessi o essere risucchiati all'interno. I nuotatori addestrati possono invece tentare prove di Nuotare se il loro modificatore di abilità è maggiore del loro bonus ai tiri salvezza sui Riflessi. I vascelli in acqua evitano di essere risucchiati se i loro comandanti effettuano prove di Professione (marinaio) contro la stessa CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Queste creature e oggetti subiscono 3d8 danni nel momento in cui vengono risucchiati.

Una volta all'interno, le creature e gli oggetti subiscono 3d8 danni contundenti ogni round. Rimangono intrappolati per 2d4 round. I soggetti di taglia Grande o inferiore sono espulsi dal fondo del vortice. I soggetti ancora più grandi vengono espulsi dall'alto.

MALEDIZIONE DELLA CATTIVA SORTE

Trasmutazione

Livello: Chierico 2, guardia nera 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

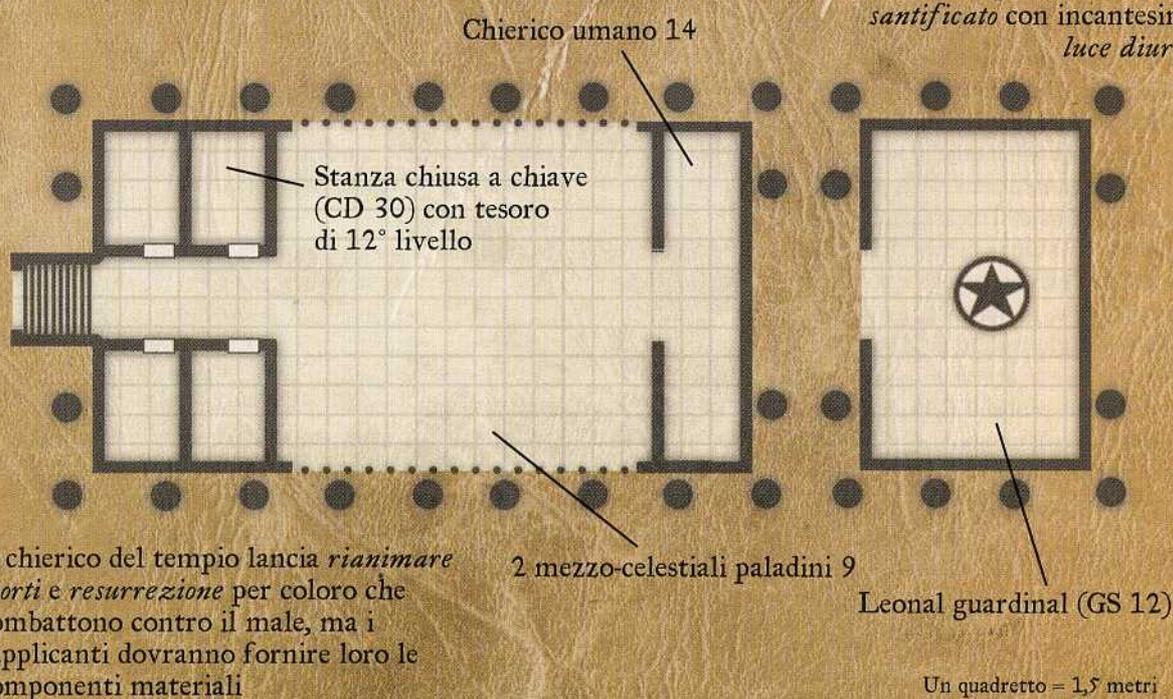
Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore affibbia una maledizione temporanea al soggetto, imponendogli una penalità di -3 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità. *Maledizione della cattiva sorte* è negata da qualsiasi incantesimo che rimuova un incantesimo *scagliare maledizione*.

Tempio del sole di Pelor



MALEDIZIONE DELLA LICANTROPIA

Necromanzia

Livello: Pestilenza 6

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Umanoide toccato

Durata: Permanente; vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può provocare la licantropia temporanea su un umanoide da lui toccato. Un umanoide che fallisce il tiro salvezza contrae la licantropia, e la condizione si manifesta con la successiva luna piena. A differenza di altre forme di licantropia, l'effetto di questo incantesimo può essere interrotto da *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

L'incantatore può indurre qualsiasi tipo di licantropia comune (e i chierici malvagi molto spesso sperimentano nuovi tipi). Come regola generale, la forma animale del licantropo può essere qualsiasi predatore di una taglia compresa tra un piccolo cane e un grosso orso. La fonte della componente materiale determina la forma animale della vittima. (Maggiori informazioni sui licantropi possono essere trovate nell'Appendice 3 del *Manuale dei Mostri*.)

Componente materiale: Mezzo litro di sangue animale.

MARCHIO DEL CACCIATORE

Divinazione

Livello: Ranger 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura, che deve essere un nemico prescelto dell'incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Volgendo il proprio viso verso uno dei suoi nemici prescelti, l'incantatore lo marchia con una runa splendente che può vedere solo l'incantatore stesso. I bonus per i nemici prescelti dell'incantatore contro un nemico con un *marchio del cacciatore* sono più alti di +4 di quanto non sarebbero altrimenti.

Inoltre, la runa evidenzia il nemico, rendendolo più facile da attaccare da parte dell'incantatore. Il soggetto di un *marchio del cacciatore* non ottiene bonus alla Classe Armatura contro gli attacchi dell'incantatore da nessuna copertura inferiore a copertura totale, né ottiene una probabilità di mancare il bersaglio contro gli attacchi dell'incantatore da nessun occultamento inferiore a occultamento totale. Altri effetti che garantiscono una probabilità di mancare il bersaglio (come l'essere incorporeo) funzionano normalmente.

Componente materiale: Un pezzo di pelle o osso del tipo di nemico prescelto relativo.

MAREA IMPETUOSA

Invocazione [Acqua]

Livello: Druido 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Una o più creature in un'esplosione con raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore crea un'enorme onda d'acqua che si schianta contro uno o più bersagli entro il raggio di azione. Se non è presente un grande bacino d'acqua naturale (un fiume, un lago o l'oceano) all'interno del raggio di azione dell'incantesimo, l'incantatore può colpire solo un bersaglio. Se esiste un tale bacino d'acqua all'interno del raggio di azione dell'incantesimo, l'incantesimo crea un'esplosione centrata su una locazione che designa l'incantatore. In entrambi i casi, l'acqua infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 7d8) al bersaglio o alle creature all'interno dell'area.

Inoltre, tutte le creature colpite subiscono un attacco di spinta, che le costringe a effettuare prove di Forza contrapposte contro l'onda d'acqua. L'acqua ha una Forza effettiva di 16 ed è considerata di taglia Media (o Forza 20 e taglia Grande se lanciato in una zona in cui è presente l'acqua). L'incantatore indica la direzione in cui spinge l'onda quando lancia l'incantesimo; le creature che perdono la prova di Forza contrapposta sono spinte indietro di 1,5 metri, più 1,5 metri aggiuntivi per ogni 5 punti con cui l'onda batte le prove di Forza, in quella direzione. È possibile che un'onda si sollevi da uno specchio d'acqua e spinga i personaggi nell'acqua.

L'onda spegne torce, falò, lanterne esposte e altre fiamme aperte se sono trasportati dal bersaglio o posizionati all'interno dell'area e sono di taglia Grande o inferiore. Se l'onda colpisce un fuoco magico, quelle fiamme sono soggette a un effetto di *dissolvi magie* come se l'incantatore avesse lanciato l'incantesimo.

MIASMA

Invocazione

Livello: Druido 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 3 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Riempendo la bocca e la gola della vittima di gas irrespirabile, l'incantatore la costringe a non fare altro se non tossire e sputare. La vittima non può parlare. La conversazione è impossibile, gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati, non è possibile utilizzare la musica bardica, e non è possibile emettere alcun suono che non sia tossire e sputare. La vittima può trattenere il fiato per 2 round per ogni punto di Costituzione che possiede ma deve superare una prova di Costituzione (CD 10 +1 per ogni successo precedente) ogni round successivo per continuare a farlo. Il fallimento di una tale prova (o il ricominciare volontariamente a respirare) fa sì che la vittima cada priva di sensi (0 pf). Nel round successivo, la vittima scende a -1 punti ferita ed è morente; nel terzo round, soffoca (vedi "Soffocamento", pagina 304 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

MIMETISMO

Trasmutazione

Livello: Druido 1, ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore cambia il colore della propria pelle e dei vestiti per adeguarsi all'ambiente circostante. Per tutta la durata dell'incantesimo, la sua colorazione cambia istantaneamente per adeguarsi allo sfondo di qualsiasi nuovo ambiente in cui entra, senza alcuno sforzo da parte sua. Questo effetto gli garantisce un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

MIMETISMO DI MASSA

Trasmutazione

Livello: Druido 4, ranger 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Qualsiasi numero di creature, che non possono trovarsi a più di 18 m l'una dall'altra

Durata: 10 minuti per livello

Come *mimetismo*, con la differenza che l'effetto si sposta con il gruppo. L'incantesimo è interrotto per qualsiasi individuo che si allontani di più di 18 metri dal membro più vicino del gruppo. (Se sono soggetti solo due individui, quello che si allontana dall'altro perde il mimetismo. Se entrambi si allontanano l'uno dall'altro, diventano tutti e due visibili quando la distanza tra di loro supera 18 metri.)

MIMETISMO SUPERIORE

Trasmutazione

Livello: Druido 4, ranger 3

Questo incantesimo garantisce all'incantatore un bonus di competenza +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. L'incantesimo termina se l'incantatore si allontana per più di 3 metri da dove si trovava quando ha lanciato l'incantesimo. Per il resto è uguale a *mimetismo*.

MIRA BENEDETTA

Divinazione

Livello: Chierico 3, guardia nera 2, paladino 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Effetto: Propagazione di 18 m, centrata sull'incantatore

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo garantisce un bonus morale di +2 a tutti gli attacchi a distanza per gli alleati dell'incantatore all'interno della propagazione.

OCCHIO DI FALCO

Trasmutazione

Livello: Druido 1, ranger 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Questo incantesimo fornisce all'incantatore la capacità di vedere in modo accurato a grandi distanze. L'incremento di gittata delle armi da tiro dell'incantatore aumenta del 50% e l'incantatore ottiene un bonus di competenza +5 a tutte le prove di Osservare.



Mimetismo superiore

OCCHIO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Divinazione

Livello: Chierico 4, druido 3

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Raggio di 1,5 km + 1,5 km per livello

Area: Raggio di 1,5 km + 1,5 km per livello, centrato sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può predire in modo accurato il tempo atmosferico naturale fino a una settimana nel futuro. Se forze innaturali al momento influenzano il tempo atmosferico, allora *occhio del tempo atmosferico* rivela tante informazioni quante un incantesimo *individuazione del magico*.

Componente materiale: Incenso.

Focus divino: Un congegno di scrutamento di qualche tipo (bacile, specchio, palla di cristallo ecc.).

OLFATTO ACUTO

Trasmutazione

Livello: Druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore garantisce al bersaglio un senso dell'olfatto particolarmente affinato, equivalente alla capacità di olfatto acuto di alcuni mostri. Vedi "Olfatto acuto", pagina 294 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Componenti materiali arcane: Un pizzico di senape e pepe, e una goccia di sudore.

ONDA DI AFFLIZIONE

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Bardo 2, chierico 2, guardia nera 2

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Cono

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutti coloro che si trovano all'interno del cono quando viene lanciato l'incantesimo sono sopraffatti dalla dolore e dalla sofferenza. Subiscono una penalità morale di -3 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità.

Componente materiale: Tre lacrime.

ONDA ERETTA

Trasmutazione

Livello: Druido 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Onde sotto una creatura od oggetto all'interno del raggio di azione

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore ordina all'acqua di sollevare una creatura o un oggetto e spingerlo in avanti. Un oggetto così sollevato può contenere alcune creature o altri oggetti. Cosa può sollevare l'onda 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

Londa eretta sposta la creatura od oggetto sollevato in linea retta a una velocità di 18 metri sull'acqua. L'incantesimo scompare quando l'onda tocca terra, depositando il proprio carico illeso sulla spiaggia.

ONDA DI FANGHIGLIA

Evocazione (Convocazione)

Livello: Chierico 7, druido 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione con raggio di 4,5 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un'onda di fanghiglia verde che comincia alla distanza scelta dall'incantatore e si propaga violentemente fino ai limiti dell'area. L'onda bagna e macchia mentre passa; un po' di fanghiglia si attacca a tutti i muri o soffitti. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici al solo contatto, e scioglie perfino il metallo. Ogni creatura presente nell'area viene coperta da una chiazza di fanghiglia.

Una chiazza di fanghiglia verde infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione per round mentre divora la carne. A legno e metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

Nel primo round di contatto, la fanghiglia può essere grattata via da una creatura (con ogni probabilità distruggendo lo strumento per grattare), ma dopo deve essere congelata, bruciata o tagliata via (applicando i danni anche alla vittima). Il freddo o il caldo estremo, la luce del sole o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono la fanghiglia verde. A differenza della normale fanghiglia verde, la fanghiglia creata da questo incantesimo evapora gradualmente, scomparendo alla fine della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Alcune gocce di acqua stagnante.

ORSO FANTOMATICO

Evocazione (Convocazione)

Livello: Druido 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Un orso fantomatico evocato

Durata: Concentrazione fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Come *lupo fantomatico*, ma l'incantatore evoca invece un orso incorporato con un ruggito spaventoso.

Orso fantomatico: Bestia magica Enorme (incorporeo); DV 14d10+48; pf 113; Iniz +9; Vel volare 18 m (buona); CA 25, contatto 25, colto alla sprovvista 16; Att base +14; Lotta -; Att +23 contatto in mischia (2d6 più 3d6 da freddo, artiglio); Att comp +23 contatto in mischia (2d6 più 3d6 da freddo, 2 artigli) e +21 in mischia (2d8 più 3d6 da freddo, morso); AS ruggito spaventoso; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei; AL N; TS Temp +13, Rifl +17, Vol +7; For -, Des 29, Cos 20, Int 11, Sag 17, Car 28.

Abilità e talenti: Ascoltare +20, Osservare +20; , Arma Focalizzata (morso), Mobilità, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Ruggito spaventoso: Un orso fantomatico può scatenare un ruggito spaventoso ogni 1d4 round. Tutte le creature ad eccezione dell'incantatore dell'incantesimo *orso fantomatico* entro 36 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 26 o essere spaventate per 3d6 round. Quelle che sono entro 9 metri quando falliscono il tiro salvezza sono in preda al panico anziché spaventate.

Tratti degli incorporei: Un orso fantomatico è ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, ad eccezione di effetti di forza o attacchi compiuti con armi con tocco fantasma. Può passare attraverso oggetti solidi, ma non effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano l'armatura naturale, l'armatura e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare se non lo vuole lei stessa.

PADIGLIONE DELLA MAGNIFICENZA

Evocazione (Creazione)

Livello: Creazione 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Padiglione extradimensionale, fino a cinque cubi con spigolo di 3 m per livello (F), più banchetto per 12 creature per livello

Durata: 1 giorno per livello (I) più 12 ore; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una grande tenda delle dimensioni di un padiglione dotato di una singola entrata sul piano da cui è stato lanciato l'incantesimo. L'ingresso ha l'aspetto di un debole scin-

tillio nell'aria, ed è largo 3 metri e alto 4,5 metri. Solo coloro che sono designati dall'incantatore possono entrare nel padiglione, e l'ingresso viene chiuso e reso invisibile dietro all'incantatore quando entra. L'incantatore può riaprirlo dalla propria parte a volontà. Una volta oltrepassato l'ingresso, gli osservatori si trovano in una tenda spaziosa decorata con i colori della fede dell'incantatore. L'illuminazione può variare dall'oscurità alla luce diurna, e la temperatura da 5°C a 33°C, a discrezione dell'incantatore quando lancia l'incantesimo.

Il padiglione è arredato in modo sontuoso, compreso un pasto completo per una dozzina di persone per livello dell'incantatore. Chiunque trascorra un'ora intera cenando all'interno del padiglione ottiene benefici identici a quelli di un *banchetto degli eroi*. Mentre sono nel padiglione, le creature guariscono naturalmente al doppio del ritmo normale (esclusa la guarigione rapida o la rigenerazione).

PAESAGGIO D'OMBRA

Illusione (Ombra)

Livello: Druido 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione con raggio di 1,5 km, centrata su un punto nello spazio

Durata: 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Infondendo nel paesaggio attiguo il potere attinto dal Piano delle Ombre, l'incantatore rende il terreno circostante un posto più selvaggio e pericoloso.

Gli effetti precisi dell'incantesimo variano con il terreno su cui viene lanciato.

Collina: Anche le dolci colline diventano più minacciose sotto gli effetti di un incantesimo *paesaggio d'ombra*. Il sottobosco rado diventa sottobosco fitto nel terreno collinare sotto gli effetti di *paesaggio d'ombra*, e i pendii sembrano più ripidi di quanto la loro elevazione non indichi. Sono necessari due quadretti per muoversi in salita su un pendio graduale, e quattro quadretti per muoversi in salita su un pendio ripido. Le rupi hanno parecchie sporgenze e sono fatte di roccia friabile, che richiede una prova di Scalare con CD 25 per salire o scendere.

Deserto: *Paesaggio d'ombra* trasforma un deserto in un posto in cui nessuno si reca volentieri. La temperatura media aumenta di 50 gradi, o diminuisce di 50 gradi se il deserto in realtà è una tundra (vedi "Pericoli del caldo" e "Pericoli del freddo", pagine 303-304 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Le tempeste di sabbia (o di neve se in una tundra) soffiano attraverso un deserto con *paesaggio d'ombra* ogni ora.

Foresta: Le foreste alterate da un incantesimo *paesaggio d'ombra* diventano luoghi spaventosi in cui le chiome di foglie marcescenti bloccano il sole e tutti gli alberi sono stranamente contorti. Gli spazi con sottobosco rado presentano invece un sottobosco fitto, e gli spazi coperti da un sottobosco fitto afferrano i passanti come se fosse stato lanciato su di essi un incantesimo *intralciare* (Riflessi parziale con la CD di *paesaggio d'ombra*).

Montagna: Le montagne diventano luoghi con picchi frastagliati, pendii scivolosi e venti ululanti. Rupì e baratri

richiedono una prova di Scalare con CD 25 per essere scalati. Le creature che falliscono le prove di Scalare o emettono forti rumori hanno una probabilità del 10% di provocare una valanga (descritta a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Gli effetti dell'altitudine sono peggiori di una categoria: le aree più basse di 1.500 metri sono considerate come la categoria tra i 1.500 e i 4.500 metri, e qualsiasi cosa oltre i 1.500 metri è considerata come se fosse oltre i 4.500 metri.

Palude: Le paludi sembrano più stagnanti e insidiose. La metà degli spazi di sottobosco nella palude diventano sabbie mobili (descritte a pagina 88 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Pianura: Solo le praterie naturali cambiano come risultato di *paesaggio d'ombra*, ma diventano vasti spazi aperti con macchie di fitti cespugli in cui sono frequenti temporali e tornadi. Metà degli spazi con sottobosco (rado o fitto) afferrano i passanti come se fosse stato lanciato su di essi un incantesimo *intralciare* (Riflessi parziale con la CD di *paesaggio d'ombra*).

Sottoterra: I dungeon comuni non sono soggetti a *paesaggio d'ombra*, ma lo sono le caverne create naturalmente. I pavimenti di pietra naturale richiedono 4 quadretti di movimento per ogni spazio per entrare. Le stalagmiti coprono il 10% dello spazio di pavimento disponibile.

In aggiunta agli effetti specifici del terreno, l'incantesimo *paesaggio d'ombra* peggiora il tempo atmosferico all'interno dell'area dell'incantesimo. Quando si tira il tempo atmosferico casuale sulla Tabella 3-23 della *Guida del DUNGEON MASTER* (o una simile tabella specifica all'area locale), si deve tirare due volte e prendere il risultato maggiore. In un terreno pianeggiante, tirare tre volte e prendere il risultato maggiore. Non si deve tirare il tempo atmosferico casuale sottoterra.

L'incantatore non subisce gli effetti specifici del terreno (terreno intralciante, ostacoli al movimento, effetti dell'altitudine, CD per Scalare maggiori ecc.) di un *paesaggio d'ombra* che ha creato. Quando lancia *paesaggio d'ombra*, l'incantatore può indicare una creatura per ogni quattro livelli dell'incantatore come viaggiatore designato. Le creature così designate non subiscono gli effetti specifici del terreno di un *paesaggio d'ombra*, ma sono comunque soggetti al brutto tempo atmosferico.

L'incantatore può anche designare uno o più animali, vegetali o bestie magiche native dell'area dell'incantesimo come guardiani d'ombra del paesaggio. L'incantatore può designare 1 DV di creature per livello dell'incantatore, suddiviso in qualsiasi modo lo desideri. Ad esempio, un druido di 20° livello potrebbe designare due treant (7 DV ciascuno) e un lupo crudele (6 DV) come guardiani d'ombra. Finché i guardiani designati rimangono all'interno dell'area dell'incantesimo, hanno un atteggiamento amichevole nei confronti dell'incantatore e dei viaggiatori che ha designato, e inoltre ottengono le seguenti qualità speciali: resistenza al freddo 10, scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/magia, eludere e visione crepuscolare. Se la creatura possiede già una o più di queste qualità speciali, utilizzare il valore migliore.

PATTO DELLA MORTE

Necromanzia [Male]

Livello: Chierico 8, Patto 8

Componenti: V, S, M, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata

Durata: Permanente finché attivato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette al bersaglio di stipulare un accordo vincolante con la divinità dell'incantatore che riporterà in vita il bersaglio se mai venisse ucciso.

Quando viene lanciato questo incantesimo, la Costituzione del bersaglio si riduce di 2 punti in modo permanente. In cambio di questo, se dovesse morire, sarebbero portati ad effetto diversi incantesimi. Per prima cosa, il bersaglio è teletrasportato in un luogo sicuro designato dall'incantatore al momento del lancio come se soggetto a un incantesimo *parola del ritiro*. In secondo luogo, il bersaglio è riportato in vita con un incantesimo *rianimare morti* con la perdita standard di un livello. Infine, il bersaglio è curato con un incantesimo *guarigione*. Non recupera i 2 punti di Costituzione quando ritorna in vita.

Se un incantesimo *rianimare morti* non potesse riportare in vita il bersaglio (ad esempio, se fosse stato disintegrato o fosse morto per vecchiaia), neppure il *patto della morte* potrebbe riportarlo in vita. Se l'incantesimo è dissolto prima che il bersaglio muoia, non recupera i 2 punti di Costituzione persi.

Componente materiale: Un diamante del valore almeno di 500 mo.

Costo in PE: 250 PE.

PATTO DI PRESTANZA

Invocazione

Livello: Chierico 5, Patto 5

Componenti: V, S, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata

Durata: Permanente finché attivato, poi 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo consente al bersaglio di stipulare un accordo impegnativo con una divinità che gli fornisce una certa protezione quando c'è la necessità impellente.

Una volta che viene lanciato questo incantesimo, il patto rimane sopito fino a quando il bersaglio non è ridotto a metà o meno dei suoi normali punti ferita totali. Il bersaglio ottiene subito 5 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore, riduzione del danno 5/magia e un bonus di fortuna +4 ai tiri salvezza. I punti ferita, la riduzione del danno e il bonus ai tiri salvezza scompaiono quando termina l'incantesimo.

Costo in PE: 250 PE.

PATTO DI RINNOVAMENTO

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chierico 7, Patto 7

Componenti: V, S, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

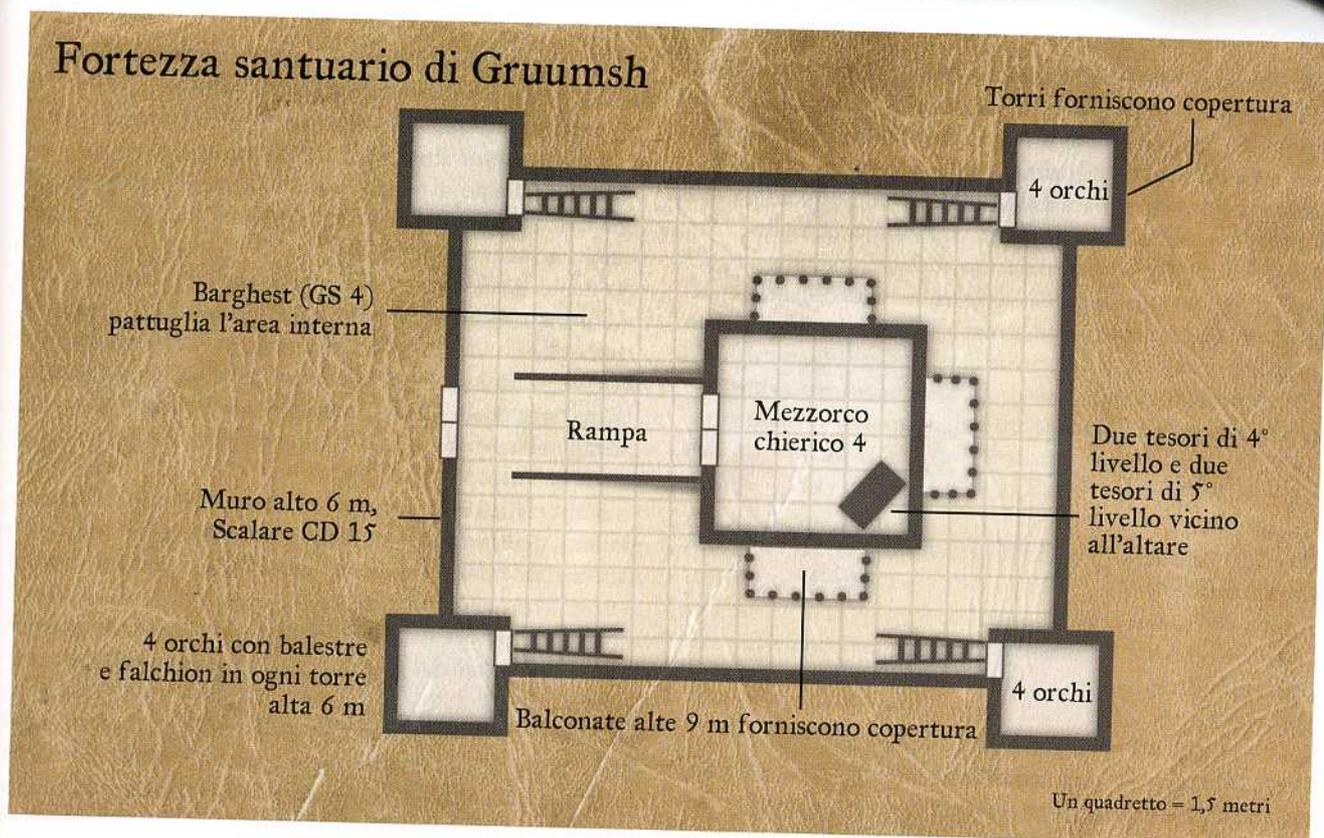
Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata

Durata: Permanente finché attivato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Fortezza santuario di Gruumsh



Questo incantesimo crea un patto tra il bersaglio e una divinità che sfrutta l'energia divina per spazzare via una qualsiasi tra diverse condizioni che possono affliggere il bersaglio.

Una volta che questo incantesimo è stato lanciato, gli effetti del patto rimangono sopiti fino a quando il bersaglio non è soggetto a una o più delle seguenti condizioni avverse: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, *confuso*, danni alle caratteristiche, demente, esausto, frastornato, infermo, nauseato, soggetto a *regressione mentale* o stordito. Un round dopo che il bersaglio è afflitto da una condizione che attiva il *patto di rinnovamento*, il bersaglio riceve un incantesimo *guarigione* (livello dell'incantatore pari all'incantatore del *patto di rinnovamento*).

Una creatura può essere soggetta solo a un *patto di rinnovamento* alla volta. Lanciare *patto di rinnovamento* su un bersaglio che ha già un *patto di rinnovamento* non attivato annulla il patto precedente.

Costo in PE: 500 PE.

PATTO DELLO ZELOTA

Invocazione

Livello: Chierico 6, Patto 6

Componenti: V, S, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata

Durata: Permanente finché attivato, poi 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo crea un accordo impegnativo tra una divinità e il bersaglio che garantisce a quest'ultimo una certa quantità di potere divino per schiacciare i nemici della divinità.

Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, il patto rimane sopito fino a quando il bersaglio non mette a segno un colpo contro un nemico il cui allineamento sia esattamente l'opposto di quello della divinità. I successivi attacchi in mischia del bersaglio ottengono un bonus di +4, infliggono danni raddoppiati e confermano automaticamente i colpi critici per la durata dell'incantesimo. Inoltre, gli attacchi in mischia del bersaglio hanno descrittori di allineamento che concordano con la divinità con cui ha stretto il patto. Il bersaglio è costretto ad attaccare nemici di allineamento opposto ogni round se è in grado di farlo. Il bersaglio sa quali creature entro 18 metri sono di allineamento opposto (come se fossero stati lanciati i relativi incantesimi di individuazione).

Se l'incantatore crea un *patto dello zelota* con una divinità completamente neutrale quale Obad-Hai, deve scegliere un allineamento dalla seguente lista che attiva il *patto dello zelota*: legale buono, legale malvagio, caotico malvagio o caotico buono.

Una creatura può essere soggetta a un solo *patto dello zelota* alla volta. Lanciare *patto dello zelota* su un bersaglio che ha già un *patto dello zelota* non attivato annulla il patto precedente.

Costo in PE: 500 PE.

PIAGA DEI TOPI

Evocazione (Convocazione)

Livello: Pestilenza 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Uno sciame di topi per ogni 2 livelli, ciascuno dei quali deve essere adiacente ad almeno un altro sciame

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un numero di sciami di topi pari a uno per ogni due livelli, fino a un massimo di sei sciami al 12° livello. Ogni sciame deve essere evocato in modo da essere adiacente ad almeno un altro sciame (cioè, l'insieme degli sciami devono riempire un'area contigua). L'incantatore può evocare lo sciame di topi in modo che condividano l'area di altre creature. Ogni sciame attacca qualsiasi creatura stazionaria di cui occupa l'area. Gli sciami rimangono nella stessa area dopo essere stati evocati, e non inseguiranno nemici che fuggono.

Vedi pagina 221 del *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni sugli sciami di topi.

PREAVVISO DI PERICOLO

Divinazione

Livello: Chierico 1, druido 1

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

Una breve supplica concede all'incantatore (e solo a lui) una visione che lascia presagire quanto potrebbe essere pericoloso l'immediato futuro. In base a una valutazione degli immediati dintorni dell'incantatore e del probabile percorso di viaggio, l'incantatore riceve una delle tre visioni: salvezza, pericolo o grave pericolo.

La probabilità base di ricevere una risposta accurata è del 70% + 1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; il DM compie il tiro di dado di nascosto.

Se il *preavviso di pericolo* ha successo, l'incantatore ottiene una delle tre visioni, che dura solo uno o due secondi:

- **Salvezza.** L'incantatore non è in pericolo immediato. Se continua sul suo attuale percorso (o rimane dov'è se è stato fermo per un po' di tempo prima di lanciare l'incantesimo), non affronterà mostri, trappole né altre sfide significative nella prossima ora circa.
- **Pericolo.** L'incantatore affronterà sfide tipiche di un'avventura: mostri stimolanti ma non schiacciati, trappole pericolose e altri rischi nella prossima ora circa.
- **Grave pericolo.** La vita stessa dell'incantatore è a rischio. Con ogni probabilità affronterà PNG potenti o trappole letali nella prossima ora.

Se il tiro fallisce, l'incantatore ottiene uno degli altri due risultati, determinato a caso dal DM, e l'incantatore non sa necessariamente che ha fallito poiché il DM tira di nascosto.

Scegliere quale visione sia "corretta" richiede qualche esperta congettura da parte del DM, che dovrebbe valutare le probabili azioni del gruppo e quali pericoli è possibile che incontrino.

L'esatta forma che assume un *preavviso di pericolo* dipende dal fatto che l'incantatore sia seguace di una divinità specifica, veneri la natura come un druido o semplicemente sostenga principi astratti. Un druido potrebbe vedere una colomba bianca per la salvezza, una nube nera che oscura il sole per il pericolo e una foresta in fiamme per il grave pericolo. Un chierico di Fharlanghn potrebbe avere una visione di una strada diritta per la salvezza, un crocevia per il pericolo e un ponte infranto per il grave pericolo.

A differenza del più potente *presagio*, un *preavviso di pericolo* non risponde a una domanda specifica. Indica solo il probabile livello di pericolo nell'ora successiva, ma non quale forma assumerà il pericolo.

Focus: Una serie di bastoncini, ossa o oggetti simili del valore di almeno 25 mo.

RADICI INFLESSIBILI

Trasmutazione

Livello: Druido 9

Componenti: V, S, ED

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Area/Effetto/Bersaglio: Creatura consenziente toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)



Radici inflessibili

Alla creatura toccata dall'incantatore crescono spesse radici d'albero che la ancorano al terreno e le forniscono una guarigione di sostentamento vitale. (Se la creatura che l'incantatore tocca non sta toccando terra, l'incantesimo *radici inflessibili* non ha effetto.)

Per la durata dell'incantesimo, la creatura toccata non può muoversi dal suo spazio attuale, né può essere mossa dalla sua posizione mediante azioni di spinta, azioni di oltrepassare, magia quale *mano possente di Bigby* o qualsiasi effetto che non sia un massiccio terremoto. Tali tentativi semplicemente falliscono. Se contro la creatura con *radici inflessibili* viene compiuto un tentativo di oltrepassare, la creatura radicata deve bloccare invece che evitare di essere oltrepassata. La creatura radicata vince automaticamente la prova di Forza per fermare il tentativo di oltrepassare e può effettuare una prova di Forza (contrapposta alla prova di Forza o Destrezza della creatura che sta oltrepassando) per buttare a terra prona la creatura che sta tentando di oltrepassare.

Le radici traggono energia vitale dal terreno che nutre la creatura toccata, guarendo fino a 30 danni per round, neutralizzando automaticamente i veleni e spazzando via i livelli negativi (come per l'incantesimo *ristorare*). La creatura toccata ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra e Volontà finché le radici permangono, ma ha una penalità di -4 ai tiri salvezza sui Riflessi.

RAGNO MENTALE

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chierico 8, Mente 7

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersagli: Fino a otto creature viventi entro il raggio di azione

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di spiare con un'azione standard i pensieri di un massimo di otto altre creature contemporaneamente, ascoltando a scelta:

- L'incessante caos di pensieri superficiali e immagini
- I flussi individuali di pensieri in qualunque ordine desideri l'incantatore
- Le informazioni di tutte le menti riguardo a un particolare argomento, cosa o essere, al ritmo di una singola informazione per livello dell'incantatore
- Uno studio dei pensieri e dei ricordi di una creatura del gruppo in dettaglio

Una volta per round, se l'incantatore non compie uno studio dettagliato della mente di una creatura, può tentare (con un'azione standard) di insinuare una *suggestione* nella mente di una qualsiasi delle creature soggette. La creatura può effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà per resistere alla *suggestione*, usando la CD del tiro salvezza del *ragno mentale*. (Creature con resistenza speciale agli incantesimi di amma- liamento possono sfruttare questa resistenza per evitare di

essere soggette alla *suggestione*.) Il successo di questo tiro salvezza non nega gli altri effetti del *ragno mentale* per quella creatura.

L'incantatore può influenzare tutti gli esseri intelligenti di sua scelta all'interno del raggio di azione (fino al limite di otto), iniziando con esseri conosciuti o dotati di un nome. Il linguaggio non è un ostacolo, e l'incantatore non ha bisogno di conoscere personalmente le creature: può scegliere, ad esempio, "le otto guardie più vicine che devono essere in quella stanza." L'incantesimo non può raggiungere quelli che effettuano con successo un tiro salvezza sulla Volontà.

Componente materiale: Un ragno di qualsiasi taglia o tipo. Può essere morto, ma deve comunque avere tutte le otto zampe.

RAMPICANTI VELENOSI

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 7

Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un groviglio di rampicanti, che provocano gli stessi effetti di un incantesimo *intralciare*, con la differenza che i rampicanti sono anche velenosi (contatto, 1d6 Des/2d6 Des). Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo è richiesto solo nel momento del primo ingresso nell'area dell'incantesimo (e di nuovo 1 minuto dopo); le creature non hanno bisogno di effettuare il tiro salvezza ogni volta che entrano (o ogni round in cui rimangono all'interno). L'incantatore è immune al veleno dei rampicanti che crea, e può selezionare un numero di altri bersagli pari al suo livello con cui condividere questa immunità.

RECITAZIONE

Evocazione (Creazione)

Livello: Chierico 4, Purificazione 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione con raggio di 18 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Recitando un passaggio o una dichiarazione sacra, l'incantatore invoca la benedizione della sua divinità su di sé e sui suoi alleati mentre provoca confusione e debolezza tra i suoi nemici. L'incantesimo ha effetto su tutti gli alleati e i nemici all'interno dell'area dell'incantesimo nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo. Gli alleati ottengono un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, oppure un bonus di fortuna +3 se venerano la stessa divinità patrona dell'incantatore. I nemici subiscono una penalità di fortuna -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Dopo aver lanciato l'incantesimo, l'incantatore è libero di compiere altre azioni durante la durata dell'incantesimo se lo desidera.

Focus divino: In aggiunta al proprio simbolo sacro, questo incantesimo richiede un testo sacro come focus divino.

REDIVIVO

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chierico 4, guardia nera 4, paladino 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Alleato morto toccato
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore tocca un alleato ucciso da poco e lo riporta temporaneamente in vita perché possa continuare a combattere. Il bersaglio può essere morto da un lasso di tempo non superiore a 1 round per livello dell'incantatore. Il bersaglio funziona come se fosse stato lanciato su di lui un incantesimo *rianimare morti*, con la differenza che non perde un livello e ha la metà dei suoi normali punti ferita totali. È vivo (invece che non morto) per la durata dell'incantesimo e può essere curato normalmente, ma muore non appena termina l'incantesimo. Mentre il bersaglio è sotto l'influenza di questo incantesimo, non è soggetto a *rianimare morti* né a *resurrezione*.

Il bersaglio ottiene un bonus morale di +1 al tiro per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove contro la creatura che lo ha ucciso.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI DI MASSA

Abiurazione
Livello: Chierico 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Fino a una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Ogni creatura bersaglio ottiene resistenza agli incantesimi pari a 12 + livello dell'incantatore. Dividere la durata equamente tra tutte le creature bersaglio.

Al fine di influenzare con un incantesimo una creatura che ha resistenza agli incantesimi, un incantatore deve ottenere

o superare la resistenza agli incantesimi della creatura con 1d20 + livello dell'incantatore. Una creatura con resistenza agli incantesimi può, come azione standard, abbassarla volontariamente per accettare un incantesimo.

RETICOLO DI ROVI

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, druido 2, ranger 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Vegetali in una propagazione con raggio di 6 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa sì che sui fili d'erba, sulle erbacce, sui cespugli e perfino sugli alberi crescano delle spine e poi si avvolgano e contorcano intorno a creature che si trovano all'interno o che entrano nell'area.

Le creature che effettuano con successo un tiro salvezza contro questo incantesimo non sono influenzate se non perché devono muoversi a velocità dimezzata all'interno dell'area di effetto.

Se una creatura fallisce il tiro salvezza iniziale, ha tre opzioni: rimanere perfettamente immobile, tentare di liberarsi dalle spine o continuare ad agire normalmente.

Una creatura che fallisce il tiro salvezza ma rimane perfettamente immobile è intralciata (-2 al tiro per colpire, -4 Destrezza), non subisce nessun altro effetto né alcun danno. Chiunque sia intralciato in questo modo perde

la condizione di intralcio nel caso si allontani dall'area dell'incantesimo.

Per ogni round in cui una creatura rimane nell'area, può spendere un'azione di round completo a districarsi dalle spine. Farlo consente un nuovo tiro salvezza. Se ha successo, la creatura non è soggetta alle spine se non per il fatto che può solo muoversi a velocità dimezzata nell'area dell'incantesimo. Riuscire a liberarsi in questo modo è la sola cosa che un personaggio possa fare che non provochi danni da spine al personaggio stesso. Un tentativo fallito di liberarsi infligge i normali 2d6 danni perforanti dalle spine.

Coloro che tentano di compiere azioni (come attaccare, lanciare un incantesimo con una componente somatica o



Reticolo di rovi

muoversi) subiscono 2d6 danni perforanti dalle spine. Una creatura che tenta di lanciare un incantesimo deve anche effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo + danni subiti) o perdere l'incantesimo.

I vegetali forniscono copertura. Una creatura lontana 1,5 metri ha copertura. Le creature separate da 6 o più metri di *reticolo di rovi* hanno copertura totale.

RIFUGIO SACRO

Abiurazione [Bene]

Livello: Paladino 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore scherma una creatura con un alone di energia sacra. La creatura ottiene un bonus sacro di +2 alla Classe Armatura. Inoltre, mentre è protetta da questo incantesimo, la creatura non perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura quando è colta alla sprovvista.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore acquisisce la consapevolezza della salute della creatura come per l'incantesimo *status* e non ha bisogno di essere in grado di toccare la creatura influenzata per guarirla con la propria capacità di imposizione delle mani. L'uso della capacità di imposizione delle mani richiede comunque un'azione standard, ma può essere compiuta da qualsiasi distanza.

RIPRISTINO

Abiurazione

Livello: Chierico 1, guardia nera 1, paladino 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Imponendo le mani su una creatura e proclamando una breve preghiera, l'incantatore può convincere un potere superiore a garantire una seconda possibilità a uno dei suoi alleati. Il bersaglio di *ripristino* può effettuare un secondo tentativo di tiro salvezza contro un incantesimo, una capacità magica o una capacità soprannaturale attiva, quale *dominare persone*, l'instabilità corporea di una bestia del caos o l'effetto di infermità (ma non i danni) di *influenza sacrilega*. Se il bersaglio di *ripristino* è soggetto a più di un effetto magico attivo, il bersaglio sceglie uno di essi per ritentare di nuovo il tiro salvezza. Se il soggetto effettua con successo il tiro salvezza al secondo tentativo, l'effetto termina immediatamente. *Ripristino* non guarisce mai punti ferita o danni alle caratteristiche, ma elimina qualsiasi condizione quali scosso, affaticato o nauseato che sia stata provocata da un incantesimo, una capacità magica o una capacità soprannaturale.

Se un incantesimo, una capacità magica o una capacità soprannaturale non consente un tiro salvezza (come *parola del potere*, *stordire*), allora *ripristino* non aiuterà il soggetto a recuperare.

RIPRISTINO DI MASSA

Abiurazione

Livello: Chierico 4, guardia nera 3, paladino 3

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *ripristino*, con la differenza che ha effetto su più creature. L'incantesimo garantisce un secondo tentativo di tiro salvezza contro un singolo incantesimo o capacità scelto dall'incantatore. Se tre dei suoi alleati hanno subito il flagello mentale dei *mind flayer* e altri due sono stati trasformati in rospi da incantesimi *metamorfosi funesta*, l'incantatore deve scegliere il flagello mentale (garantendo tre nuovi tentativi di tiro salvezza) o la *metamorfosi funesta* (garantendo due nuovi tentativi di tiro salvezza).

RISVEGLIO DI MASSA

Trasmutazione

Livello: Druido 8

Componenti: V, S, F, PE

Tempo di lancio: 24 ore

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un animale o albero per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 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 a un grado di consapevolezza quasi umano. Tutte le creature *risvegliate* devono essere dello stesso tipo. Per riuscirci, l'incantatore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i DV del bersaglio con i più alti DV, o i DV che avrà una volta *risvegliato* l'albero bersaglio con più DV, quale dei due sia maggiore). Il fallimento indica che l'incantesimo fallisce per tutti i bersagli.

L'animale o albero *risvegliato* è amichevole nei confronti dell'incantatore. Quest'ultimo non ha una particolare empatia né connessione con esso, tuttavia servirà l'incantatore in specifici compiti o sforzi se l'incantatore gli comunica le proprie intenzioni.

Un albero *risvegliato* ottiene le sue caratteristiche come se fosse un oggetto animato (vedi il *Manuale dei Mostri*), con la differenza che i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma sono tutti 3d6. I vegetali *risvegliati* ottengono la capacità di muovere i loro arti, radici, liane, rampicanti e così via, e hanno sensi simili a quelli di un umano. Un animale *risvegliato* ha 3d6 Intelligenza, un bonus di +1d3 al Carisma e +2 DV.

Un albero o animale *risvegliato* può parlare un linguaggio che l'incantatore conosce, più un linguaggio aggiuntivo che l'incantatore conosce per ogni punto di bonus di Intelligenza (se ce l'ha).

Costo in PE: 250 PE per ogni creatura risvegliata.

ROVI

Trasmutazione

Livello: Chierico 2, druido 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma di legno toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Piccole spine o spuntoni magici fuoriescono sulla superficie di un'arma di legno, quale un randello, un randello pesante, un nunchaku o un bastone ferrato. Per la durata dell'incantesimo, l'arma infligge sia danni perforanti che contundenti. Ottiene un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e infligge +1 danno aggiuntivo per livello dell'incantatore (massimo +10). Questo incantesimo funziona solo su armi da mischia con superfici d'impatto di legno. Ad esempio, non funziona su un arco, una freccia o una mazza di metallo.

Componente materiale: Una piccola spina.

SABBIE BRUCIANTI

Invocazione

Livello: Druido 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Esplosione semicircolare di sabbia lunga 3 m, centrata sulle mani dell'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un velo di sabbia si dirama dalle dita dell'incantatore, infliggendo 1d6 danni non letali alle creature comprese nel semicerchio. Qualsiasi creatura che fallisca il tiro salvezza sui Riflessi è anche stordita per 1 round.

SACRIFICIO DIVINO

Invocazione

Livello: Guardia nera 1, paladino 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore può sacrificare parte della forza vitale per aumentare i danni che infligge. Una volta ogni round, come azione gratuita, l'incantatore può sacrificare fino a 10 dei suoi punti ferita (questa azione non provoca un attacco di opportunità). Per ogni 2 punti ferita che sacrifica, con il suo successivo attacco messo a segno l'incantatore infligge +1d6 danni, fino a un massimo di +5d6 con quell'attacco. La sua capacità di infliggere questi danni aggiuntivi termina quando l'incantatore mette a segno un attacco oppure quando termina la durata dell'incantesimo. L'incantatore può compiere tutti i sacrifici che gli consente la durata dell'incantesimo. I punti ferita sacrificati contano come

danni normali. Ad esempio, un paladino di 8° livello può lanciare questo incantesimo per una durata di 4 round. Se sacrifica 10 punti ferita per round e colpisce in ogni round, può spendere fino a 40 punti ferita e infliggere fino a +5d6 danni aggiuntivi in tutti e 4 i round.

SBRICCIOLARE

Trasmutazione

Livello: Druido 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una struttura o costruito

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore esercita la pressione delle forze di erosione su una struttura fabbricata quale un ponte di pietra, un edificio di legno, una parete di ferro, un costruito o qualsiasi altro oggetto non formato dalla natura stessa.

L'erosione infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore all'oggetto (la durezza non si applica) fino a un massimo di 15d6 danni. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature viventi. Ha effetto, tuttavia, sui costrutti. La taglia massima dell'oggetto influenzato dipende dal livello dell'incantatore. Se l'incantatore lancia questo incantesimo su un oggetto di taglia maggiore rispetto a quella che può influenzare, l'incantesimo fallisce.

Livello	Taglia dell'oggetto influenzato
Fino a 15°	Enorme
16°-18°	Mastodontica
19°-20°	Colossale

SCAGLIARE MALEDIZIONE SUPERIORE

Trasmutazione

Livello: Bardo 6, chierico 7, mago/stregone 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore impone una maledizione sulla creatura toccata, scegliendo uno dei tre effetti seguenti:

- Un punteggio di caratteristica è ridotto a 1, oppure due punteggi di caratteristica subiscono una penalità di -6 (minimo 1).
- Penalità di -8 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità.
- Ogni turno, il soggetto ha una probabilità del 25% di agire normalmente; altrimenti, non compie azioni.

L'incantatore può anche inventare una propria maledizione, ma non dovrebbe essere più potente di quelle elencate qui sopra, e il Dungeon Master (DM) ha l'ultima parola sull'effetto della maledizione.

La *maledizione superiore* non può essere dissolta, né può essere rimossa con un incantesimo *spezzare incantamento*, *desiderio limitato* o *rimuovi maledizione*. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* rimuove la *maledizione superiore*, ma ogni *maledizione superiore* deve anche avere un singolo metodo di rimozione con qualche impresa che l'incantatore stesso designa. L'impresa deve essere qualcosa che il soggetto può compiere entro un anno (supponendo che la intraprenda immediatamente). Ad esempio, l'impresa potrebbe essere "uccidere il drago sotto Castello Bluecraft," o "scalare la montagna più alta del mondo." La vittima maledetta può essere aiutata nel compiere l'impresa, e in alcuni casi un altro personaggio può rilevare la maledizione.

SCIAME DI OTYUGH

Evocazione (Creazione)

Livello: Pestilenza 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Tre o più otyugh, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: Sette giorni o sette mesi (I); vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Sciame di otyugh crea alcuni otyugh da un grande ammasso di rifiuti e sporcizia, quale una fogna o un pozzo nero. L'incantatore può scegliere di creare 3d4 otyugh comuni oppure 1d3+1 otyugh Enormi con 15 DV (vedi pagina 202 del *Manuale dei Mostri*). Gli otyugh aiutano spontaneamente l'incantatore in combattimento o in battaglia, portano a termine una missione specifica o servono come guardie del corpo. Rimangono con l'incantatore per sette giorni a meno che egli non li congeli. Se gli otyugh sono creati solo perché fungano da guardiani, la durata dell'incantesimo è di sette mesi. In questo caso, agli otyugh può solo essere ordinato di sorvegliare un luogo o una locazione specifica. Gli otyugh evocati per fare i guardiani non possono spostarsi all'esterno del raggio di azione dell'incantesimo.

L'incantatore deve creare gli otyugh in un'area che contiene almeno 3.000 kg di materiali di scarto, rifiuti o rigaglie. Dopo che l'incantatore ha lanciato l'incantesimo, gli otyugh non evocati come guardiani possono allontanarsi dall'area dei rifiuti quando glielo ordina l'incantatore.

SCOPPIO DI FORZA

Invocazione [Forza]

Livello: Forza Cosmica 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore direziona un invisibile scoppio di forza contro un bersaglio prescelto. Lo scoppio è un attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni per ogni due livelli del-

l'incantatore (massimo 5d6). In aggiunta, un colpo messo a segno costringe il bersaglio a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere buttato a terra (modificatori di taglia e stabilità si applicano al tiro salvezza come se l'incantesimo fosse una spinta).

SCROSCIO DI PIOGGIA

Invocazione (Acqua)

Livello: Druido 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m +12 m per livello)

Area: Emanazione con raggio di 30 m

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di far addensare le nuvole in cielo e di provocare una pioggia scrosciante. La pioggia dimezza la visibilità, che si traduce in una penalità di -4 alle prove di Cercare e Osservare. Spegne automaticamente le fiamme non protette e ha una probabilità del 50% di spegnere le fiamme protette. Gli attacchi con armi a distanza e le prove di Ascoltare subiscono una penalità di -4.

Questo incantesimo non funziona al chiuso, sottoterra, sott'acqua né in climi desertici. Dopo che finisce l'incantesimo, l'acqua creata evapora nel giro di 10 minuti. L'acqua creata con questo incantesimo non estingue la sete né fornisce nutrimento per i vegetali.

SERVITORE MOSTRUOSO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Dominazione 9

Componenti: V, S, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Come *dominazione vera*, con la differenza che il soggetto può essere qualsiasi creatura ed è dominata in modo permanente se fallisce il suo tiro salvezza iniziale sulla Volontà. Un soggetto a cui viene ordinato di compiere un'azione contro la sua natura riceve un tiro salvezza con una penalità di -4 per resistere a compiere quell'azione particolare. Se effettua con successo il tiro salvezza, il soggetto rimane comunque sotto la schiavitù dell'incantatore nonostante il suo piccolo ammutinamento. Una volta che un soggetto effettua con successo un tiro salvezza per resistere a un ordine specifico, effettua tutti i tiri salvezza futuri per resistere a compiere quell'azione specifica senza penalità.

Costo in PE: 500 PE per Dado Vita o livello del soggetto.

Nota: Questo incantesimo nella versione 3.0 del regolamento era denominato *schiavitù mostruosa*.

DOMINIE
INCANTESIMI

SLEGARE

Abiurazione

Livello: Liberazione 9, mago/stregone 9

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: 54 m

Area: Esplosione con raggio di 54 m, centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia un incantesimo *slegare*, un'esplosione di forza si sprigiona dal suo corpo e distrugge magicamente tutti gli incantesimi che contengono, costringono o sigillano, con le eccezioni indicate sotto.

Slegare nega gli incantesimi *charme* e *blocca* di tutti i tipi, *serrature arcane* e simili chiusure, incantesimi che creano barriere fisiche o magiche (*muro di forza*, *muro di pietra*), gli incantesimi *vigilanza* e *interdizione*, *stasi temporale* e *lentezza*, tra gli altri. L'effetto di un incantesimo *statua* viene terminato. Una *giara magica* viene frantumata (distrutta per sempre) e la forza vitale al suo interno soffocata. Inoltre, qualsiasi incantesimo che contenga effetti magici, compresi altri incantesimi, li rilascia immediatamente a una distanza di 0 metri (inclusi *bocca magica*, *infondere capacità magiche* ecc.).

Gli incantesimi protettivi quali *protezione dal male*, *scudo*, *globo di invulnerabilità* e simili incantesimi non sono soggetti a *slegare*. Le creature pietrificate non sono rivelate né ripristinate. Gli individui costretti a servire non vengono liberati (comprese creature quali famigli, cacciatori invisibili, geni ed elementali). Un *campo anti-magia* non è influenzato, né l'effetto di *slegare* può penetrarlo. Un *cerchio magico contro il male* (o altro allineamento) che attualmente tiene imprigionata una creatura viene dissolto.

Maledizioni e incantesimi *costrizione/cerca* sono negati solo se l'incantatore è di un livello pari o superiore rispetto a quello dell'incantatore originario.

Tutti questi effetti si verificano indipendentemente dai desideri dell'incantatore. Eventuali effetti magici sulla persona dell'incantatore, o da lui portati o indossati rimangono indisturbati, ma tutti quelli all'interno del raggio diventano efficaci, inclusi quelli degli alleati. L'apertura di serrature o altre chiusure attiva qualsiasi allarme o trappola posta su di esse. Qualsiasi creatura liberata può o meno essere amichevole nei confronti dell'incantatore.

Componenti materiali: Una magnetite e un pizzico di salnitro.

SOFFIO D'ACQUA

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Un cilindro largo 3 m e alto 24 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: No

Soffio d'acqua fa sollevare l'acqua in una colonna cilindrica e vorticosa. Deve essere presente un corpo d'acqua largo almeno 3 metri e profondo 6 metri, oppure l'incantesimo è sprecato. Se il *soffio d'acqua* non trova una profondità sufficiente dopo che si è formato, crolla.

Il *soffio d'acqua* si muove a una velocità di 9 metri e deve rimanere sull'acqua. L'incantatore può concentrarsi sul controllo di ogni singolo movimento del *soffio d'acqua* oppure specificare un semplice programma, come muoversi dritto in avanti, andare a zigzag, in cerchio o simili. Dirigere il movimento del *soffio d'acqua* o modificare il suo movimento programmato per l'incantatore è un'azione standard. Il *soffio d'acqua* si muove sempre durante il turno dell'incantatore nell'ordine di iniziativa. Se il *soffio d'acqua* supera il raggio di azione dell'incantesimo, crolla e l'incantesimo termina.

Il *soffio d'acqua* colpisce le creature e gli oggetti che tocca, e spesso li risucchia in alto. Qualsiasi creatura od oggetto che venga in contatto con il *soffio d'acqua* deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o subire 3d8 danni. Le creature di taglia Media o inferiore che falliscono il tiro salvezza sono risucchiate all'interno del soffio e rimangono sospese nelle sue potenti correnti, subendo 2d6 danni ogni round senza che sia loro concesso un tiro salvezza. Le creature intrappolate rimangono all'interno per 1d3 round prima che il *soffio d'acqua* le espella dalla parte superiore del soffio, per poi ricadere a terra (subendo danni da caduta) a 1d8 x 1,5 metri dalla base del *soffio d'acqua*.

Anche le creature o gli oggetti acquatici entro 3 metri dal soffio (sotto e su tutti i lati) devono effettuare con successo tiri salvezza sui Riflessi oppure essere risucchiati nel soffio se sono di taglia Media o inferiore. Qualunque cosa risucchiata nel soffio subisce 3d8 danni ed è poi intrappolata per 1d3 round come spiegato sopra.

Solo le più piccole canoe, kayak o imbarcazioni di vimini possono essere risucchiati nel soffio. L'occupante di una tale imbarcazione può effettuare una prova di Professione (marinaio) invece di un tiro salvezza sui Riflessi (a sua scelta) per evitare di essere risucchiato.

SOFFIO DEL DRAGO

Invocazione [Bene o Male]

Livello: Chierico 5, mago/stregone 5

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore acquisisce la capacità di soffiare una bolla di energia che riproduce il soffio di un drago come azione standard. Una volta che ha usato l'attacco con il soffio, l'incantatore deve attendere 1d4 round prima di poterlo effettuare nuovamente.

Quando lancia *soffio del drago*, l'incantatore sceglie un drago puro di cui sta imitando il soffio.

Se sceglie un drago cromatico, allora *soffio del drago* ottiene il descrittore del male. Se sceglie un drago metallico, allora *soffio del drago* ottiene il descrittore del bene.

Drago	Soffio	Tiro salvezza
Bianco	Cono di freddo 4,5 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Blu	Linea di elettricità 9 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Nero	Linea di acido 9 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Rosso	Cono di fuoco 4,5 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Verde	Cono di acido 4,5 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Argento	Cono di paralisi 4,5 m, dura 1d6 round	Tempra nega
Bronzo	Linea di elettricità 9 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Oro	Cono di fuoco 4,5 m, 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d8)	Riflessi dimezza
Ottone	Cono di sonno 4,5 m, dura 1d6 round	Volontà nega
Rame	Cono di lentezza 4,5 m, dura 1d6 round	Volontà nega

SONDA PENSIERI

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Mente 6, mago/stregone 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutti i ricordi e le conoscenze del soggetto sono accessibili all'incantatore, che spaziano dai ricordi in profondità sotto la superficie fino a quelli ancora facilmente richiamabili alla mente. L'incantatore può apprendere la risposta a una domanda per round, al meglio delle conoscenze del soggetto. L'incantatore può anche sondare un soggetto addormentato, anche se quest'ultimo può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà contro la CD dell'incantesimo *sonda pensieri* per svegliarsi dopo ogni domanda. I soggetti che non desiderano essere sondati possono tentare di spostarsi oltre il raggio di azione del potere, a meno che non gli venga in qualche modo impedito. L'incantatore formula le domande telepaticamente, e le risposte a queste domande sono impartite direttamente nella sua mente. L'incantatore e il soggetto non devono necessariamente parlare lo stesso linguaggio, sebbene creature meno intelligenti possano produrre solo immagini visive appropriate in risposta alle domande.

SOVERTIRE ESSENZA PLANARE

Trasmutazione

Livello: Chierico 5, mago/stregone 6

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Emanazione con raggio di 6 m centrata su un punto nello spazio

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Gli esterni che si trovano all'interno dell'emanazione di un incantesimo *sovertire essenza planare* trovano spezzato il loro legame con le forze planari che li hanno creati. Gli esterni che falliscono i tiri salvezza hanno la riduzione del danno e la resistenza agli incantesimi ognuna ridotta di 10 punti.

Per esempio, un diavolo uncinato soggetto a *sovertire essenza planare* non avrebbe alcuna riduzione del danno e RI 13, mentre un diavolo della fossa avrebbe una riduzione del danno di 5/bene e argento e RI 22.

Gli esterni effettuano i tiri salvezza sulla Tempra e controllano la RI quando entrano per la prima volta nell'area dell'incantesimo. Se superano il tiro salvezza oppure se l'incantesimo non riesce a superare la loro RI, da quel momento in poi non sono più influenzati da quel lancio di *sovertire essenza planare* e possono entrare e uscire dall'area dell'incantesimo senza dover effettuare altri tiri salvezza. Gli esterni che falliscono il tiro salvezza o la cui RI è superata dall'incantesimo ne subiscono l'effetto per tutto il tempo in cui rimangono all'interno dell'area dell'incantesimo, e ne subiscono automaticamente l'effetto se escono e rientrano nell'area dell'incantesimo.

Componente materiale: Una grezza statuetta scolpita da minerale di adamantio (100 mo).

SPINE

Trasmutazione

Livello: Chierico 3, druido 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma di legno toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Come *rovi*, con la differenza che l'arma influenzata ottiene un bonus di potenziamento +2 ai suoi tiri per colpire, e il suo intervallo di minaccia è raddoppiato.

SPINE VELENOSE

Trasmutazione

Livello: Druido 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Sulla pelle dell'incantatore spuntano nere spine scintillanti, che non infliggono alcun danno all'incantatore ma che mettono in pericolo quanti lo attaccano in mischia. Qualsiasi creatura in lotta con l'incantatore o che lo colpisca con armi impugate o con armi naturali subisce $1d6 +$ il bonus di Forza dell'incantatore danni perforanti dalle spine che lo proteggono. Le armi con una portata eccezionale, quali le lance lunghe, non mettono in pericolo i loro utilizzatori in questo modo. L'incantatore non può usare le spine per attaccare; sono efficaci solo quando qualcuno lo attacca.

Inoltre, un graffio dalle spine è sufficiente a rilasciare una dose di veleno a chi attacca l'incantatore. Qualsiasi creatura in lotta con l'incantatore è esposta al veleno ogni round all'inizio del turno dell'incantatore. Il veleno delle spine infligge immediatamente $1d4$ danni temporanei alla Forza e altri $1d4$ danni temporanei alla Forza 1 minuto dopo. Ogni quantità di danni può essere negata con un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo ($CD 10 +$ metà del livello dell'incantatore + il suo modificatore di Saggezza).

Componente materiale: Una rosa nera secca.

TEMPESTA DI FURIA ELEMENTALE

Evocazione (Convocazione)

Livello: Druido 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo ($120\text{ m} + 12\text{ m}$ per livello)

Effetto: Nube di tempesta con raggio di 12 m , a 60 m da terra

Durata: Concentrazione (massimo 4 round) (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea una nera nube temporalesca che staziona sopra i nemici, colpendoli con una terrificante combinazione di effetti derivanti dai Piani Elementali. Quando viene creata, la *tempesta di furia elementale* imperversa sull'area direttamente sotto di essa con una vorticante bufera che funziona come descritto a pagina 94 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Gli attacchi a distanza all'interno dell'area della tempesta sono impossibili, e le creature di taglia Piccola o inferiore devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere portate via. Le creature Medie devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere buttate a terra prone e le creature di taglia Grande o superiore devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per potersi muovere in quel round. Le creature volanti che falliscono i tiri salvezza sono invece soffiate in una direzione casuale, viaggiando per $1d6 \times 1,5$ metri se Grandi o superiori, $1d6 \times 3$ metri se Medie e $2d6 \times 3$ metri se Piccole o inferiori. Gli

incantesimi lanciati all'interno dell'area sono interrotti a meno che l'incantatore non effettui con successo una prova di Concentrazione con una CD pari alla CD del tiro salvezza della *tempesta di furia elementale* + il livello dell'incantesimo che l'incantatore sta tentando di lanciare.

Se l'incantatore non mantiene la concentrazione sull'incantesimo dopo averlo lanciato, l'incantesimo termina. Se continua a concentrarsi, l'incantesimo genera effetti aggiuntivi in ogni round successivo, come indicato di seguito. Ogni effetto si verifica nel turno dell'incantatore. Come azione di movimento (compiuta in aggiunta all'azione standard richiesta per mantenere la concentrazione), l'incantatore può spostare la nube temporalesca fino a 12 metri in qualsiasi direzione.

2° round: Pezzi di roccia cadono dal cielo, infliggendo $5d6$ danni contundenti (nessun tiro salvezza).

3° round: Un diluvio di pioggia spegne le fiamme non protette e forse anche quelle protette (50% di probabilità). La pioggia torrenziale riduce la visibilità a $1,5$ metri e dimezza la velocità di movimento.

4° round: Le fiamme colpiscono l'area sotto la nube temporalesca, infliggendo $1d6$ danni da fuoco per livello dell'incantatore (Riflessi dimezza).



Spine velenose

Tempesta furiosa



TEMPESTA FURIOSA

Trasmutazione [Elettricità]

Livello: Chierico 8, druido 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (1)

L'incantatore imbriglia i poteri del vento e della tempesta per muoversi, proteggersi e attaccare. Ottiene i benefici di un incantesimo *volare* ed è protetto da ogni direzione come se fosse circondato da un incantesimo *muro di vento*. L'incantatore non è assolutamente influenzato dai venti naturali o magici (quali un uragano o un incantesimo *folata di vento*), è in grado di mantenere con facilità la sua posizione e non è per nulla ostacolato da altri effetti avversi di vento estremo (come dover effettuare prove di Concentrazione a causa dei venti forti).

Infine, l'incantatore può scaricare fulmini di elettricità dagli occhi. Il livello dell'incantatore è il numero totale di d6 che può creare con questo incantesimo (massimo 20d6). Può usarli tutti in una volta oppure dividere i dadi in diversi round. Ad esempio, un incantatore di 16° livello può scagliare un fulmine da 8d6 in un round e un altro fulmine da 8d6 nel round successivo, scagliare sedici fulmini durante 16 o più round (ognuno infligge 1d6 danni da elettricità), oppure usare un unico grande fulmine che infligge 16d6. Ogni fulmine colpisce una sola creatura.

Scagliare un fulmine è un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità, ha un raggio di azione di 30 metri e richiede un attacco di contatto a distanza (l'incantatore ottiene un bonus di attacco +3 se l'avversario indossa un'armatura di metallo, se è fatto di metallo o se trasporta molto metallo).

TOCCO CONTAGIOSO

Necromanzia

Livello: Druido 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore deve scegliere una malattia dal seguente elenco: devastazione vischiosa, febbre da gallina, febbre lurida, fuoco mentale, infermità accecante, malattia rossa o tremarella (vedi "Malattia", pagina 293 della *Guida del DUNGEON MASTER* per le descrizioni). Qualsiasi creatura vivente che l'incantatore colpisce con un attacco di contatto in mischia durante la durata dell'incantesimo è soggetta a un effetto simile a quello dell'incantesimo *contagio*, contraendo subito la malattia che l'incantatore ha selezionato, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra. L'incantatore non può infettare più di una creatura per round.

TOCCO DI FOLLIA

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Follia 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può frastornare una creatura vivente compiendo con successo un attacco di contatto. Se la creatura bersaglio non effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, la sua mente è annebbiata e non compie alcuna azione per 1 round per livello dell'incantatore. Una creatura frastornata non è stordita (quindi gli attaccanti non ottengono vantaggi speciali contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali e così via.

TORRE DELLA TEMPESTA

Abiurazione

Livello: Druido 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione con raggio di 6 m e alta 30 m

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una torre di nere nubi temporalesche e vorticanti che nega qualsiasi forma di magia.

La *torre della tempesta* assorbe tutti i danni da elettricità inflitti a coloro che si trovano al suo interno. I *dardi incantati* non possono essere lanciati da dentro, da fuori o all'interno della *torre della tempesta*. La *torre della tempesta* è composta di venti a 90 km/h (rendendo impossibili gli attacchi a distanza

dentro alla torre), sebbene non abbia effetto sul movimento delle creature al suo interno. Tuttavia, solo le creature Mastodontiche o Colossali possono attraversare il limite esterno della torre; tutte le creature di taglia inferiore devono interrompere qualsiasi movimento al limite.

Chiunque sia dentro alla *torre della tempesta* ha metà occultamento in relazione a quanti sono all'esterno. I venti ululanti della torre applicano anche una penalità di -10 a tutte le prove di Ascoltare entro 15 metri da essa (compresi tutti quelli all'interno).

TURBINE SUPERIORE

Invocazione [Aria]

Livello: Druido 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Tornado con raggio di 6 m, alto fino a 1,5 m per livello dell'incantatore, centrato ovunque nel raggio di azione

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un tornado che reca distruzione a comando dell'incantatore, buttando in aria i nemici e distruggendo le strutture circostanti.

Il *turbine superiore* agisce in modo differente sulle creature, in base alla loro taglia e dove si trovano in relazione al vortice.

Vicino al tornado: Le creature di taglia Grande o inferiore che iniziano il turno entro 18 metri dal centro del *turbine superiore* devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla

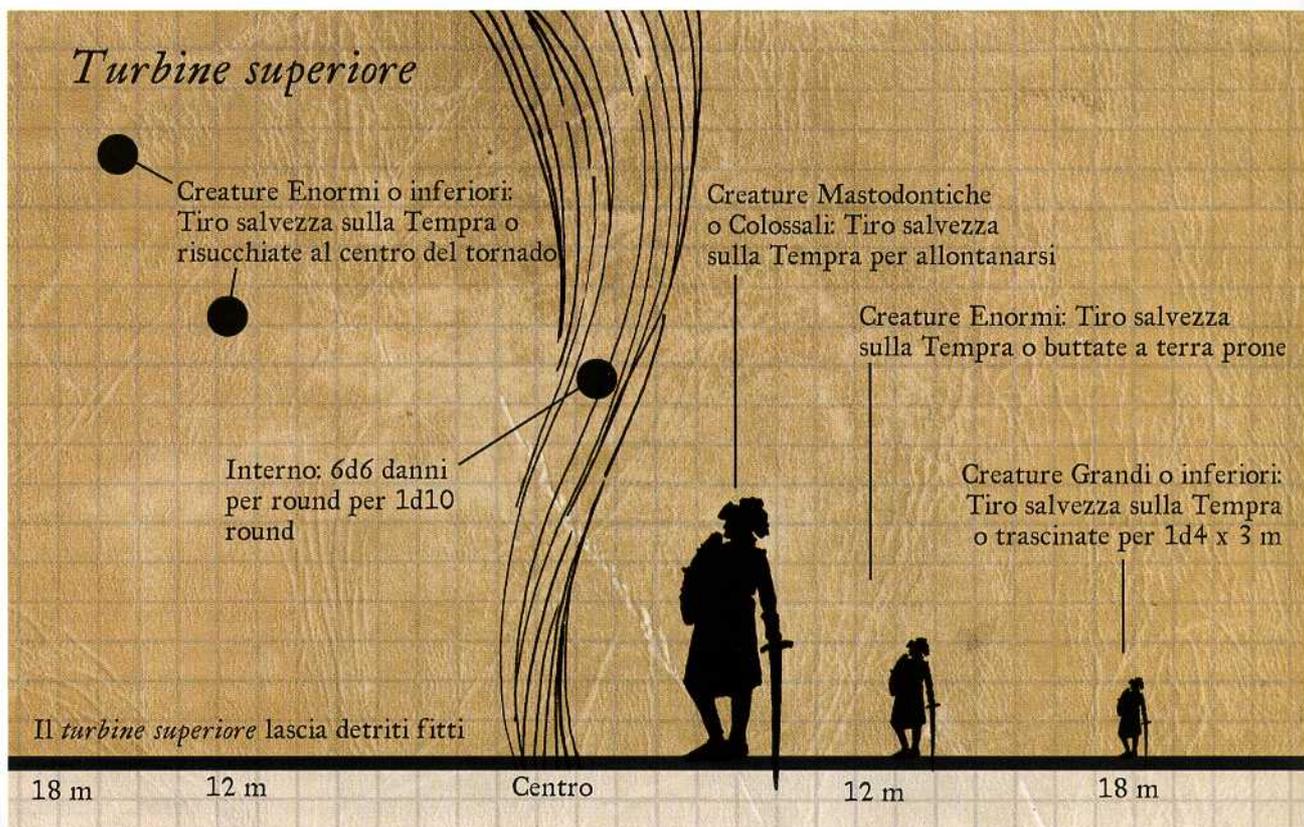
Tempra o essere trascinate per 1d4 x 3 metri verso il centro del tornado, subendo 1d4 danni non letali per ogni 3 metri di trascinamento.

Le creature Enormi entro 12 metri dal tornado devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere buttate a terra prone. Le creature Mastodontiche e Colossali entro 12 metri dal tornado devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra prima di potersi allontanare dal tornado.

Le creature volanti di taglia Enorme o inferiore che falliscono il tiro salvezza sulla Tempra sono risucchiate al centro del tornado, subendo 2d6 danni dall'essere sbalottate e strattonate. Le creature volanti Mastodontiche devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere trascinate per 1d6 x 3 metri verso il centro del tornado. I volatili Colossali devono similmente effettuare tiri salvezza sulla Tempra o essere trascinati per 1d6 x 1,5 metri verso il centro del tornado.

Dentro al tornado: Le creature che iniziano il turno all'interno del tornado subiscono 6d6 danni per ognuno dei 1d10 round in cui rimangono all'interno (tirare separatamente per ogni creatura). Le creature dentro al tornado non possono fare molto; è impossibile attaccare, lanciare incantesimi e muoversi all'interno di un *turbine superiore*. Quando il *turbine superiore* espelle una creatura, questa riappare a 4d6 x 1,5 metri dal centro del tornado in una direzione casuale, e a 4d6 x 1,5 metri da terra (cadendo immediatamente se non può volare).

Terreno e strutture: Il tornado sradica alberi e altra vegetazione automaticamente, e lascia una scia di fitti detriti (come descritto a pagina 91 della *Guida del DUNGEON MASTER*) ovunque vada. Le strutture all'interno del *turbine superiore* subiscono 2d6 x 10 danni per round. In uno o due round, questo



è sufficiente a distruggere qualsiasi edificio fatto di materiali meno robusti della muratura rinforzata.

Nessun attacco a distanza può attraversare il tornado. Il *turbine superiore* spegne tutte le fiamme che tocca. Le prove di Ascoltare sono impossibili all'interno di un *turbine superiore*.

Il *turbine superiore* rimane stazionario a meno che l'incantatore non lo indirizzi da qualche altra parte come azione di movimento. Si sposta fino a 18 metri per round.

ULTIMO RESPIRO

Necromanzia

Livello: Druido 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura morta toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con questo incantesimo, l'incantatore può riportare una creatura morta a 0 punti ferita, purché questa sia morta entro l'ultimo round. L'incantatore subisce 1d4 danni per Dado Vita della creatura bersaglio, e la resistenza agli incantesimi dell'incantatore non può bloccare questi danni.

L'anima del soggetto deve essere libera e disposta a tornare (vedi "Riportare in vita i morti", pagina 171 del *Manuale del Giocatore*). Se l'anima del soggetto non è disposta a ritornare, l'incantesimo non funziona; di conseguenza, un soggetto che vuole ritornare non riceve alcun tiro salvezza.

Ultimo respiro cura danni sufficienti a riportare gli attuali punti ferita del soggetto a 0. Qualsiasi punteggio di caratteristica danneggiato fino ad arrivare a 0 o meno viene riportato a 1. I veleni normali e le malattie comuni vengono curate, ma le malattie magiche e le maledizioni non sono annullate. L'incantesimo chiude le ferite mortali e ripara i danni letali di molti tipi, ma le parti corporee mancanti rimangono tali quando la creatura ritorna in vita. Nessuna proprietà o equipaggiamento della creatura morta è influenzata in alcun modo da questo incantesimo.

Ritornare in vita è un'ordalia. Il soggetto perde un livello quando ritorna in vita, proprio come se avesse perso un livello con una creatura che risucchia energia. Questo livello perso non può essere ripristinato da nessun incantesimo. Un soggetto che in precedenza era di 1° livello perde invece un punto di Costituzione. Un personaggio che è morto con alcuni incantesimi preparati ha una probabilità del 50% di perdere un qualsiasi incantesimo quando viene rianimato, oltre a perdere gli incantesimi per aver perso un livello. Una creatura che lancia incantesimi ma che non prepara incan-

tesimi (come uno stregone) ha una probabilità del 50% di perdere un qualsiasi slot incantesimo inutilizzato come se lo avesse usato per lanciare un incantesimo, oltre a perdere gli slot incantesimo per aver perso un livello.

Ultimo respiro non ha effetto su una creatura che è morta da più di un round. Una creatura che è morta per un effetto di morte non può essere rianimata con questo incantesimo, né lo possono i costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte. *Ultimo respiro* non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

URLO DI FOLLIA

Ammaliamento

(Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Follia 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione:

Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1d4+1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto non può trattenersi dall'urlare, farfugliare e saltellare qua e là come se fosse completamente pazzo. Questo incantesimo rende impossibile per la vittima fare qualsiasi cosa che non sia correre da una parte all'altra ululando. L'incantesimo infligge alla vittima una penalità di -4 alla Classe Armatura, rende impossibili i tiri salvezza sui Riflessi se non con un tiro di 20, e non gli permette di usare uno scudo.

VALANGA OBBEDIENTE

Evocazione (Creazione) [Freddo]

Livello: Freddo 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Valanga di neve con raggio di 6 m, centrata ovunque entro il raggio di azione; vedi testo

Durata: Istantanea

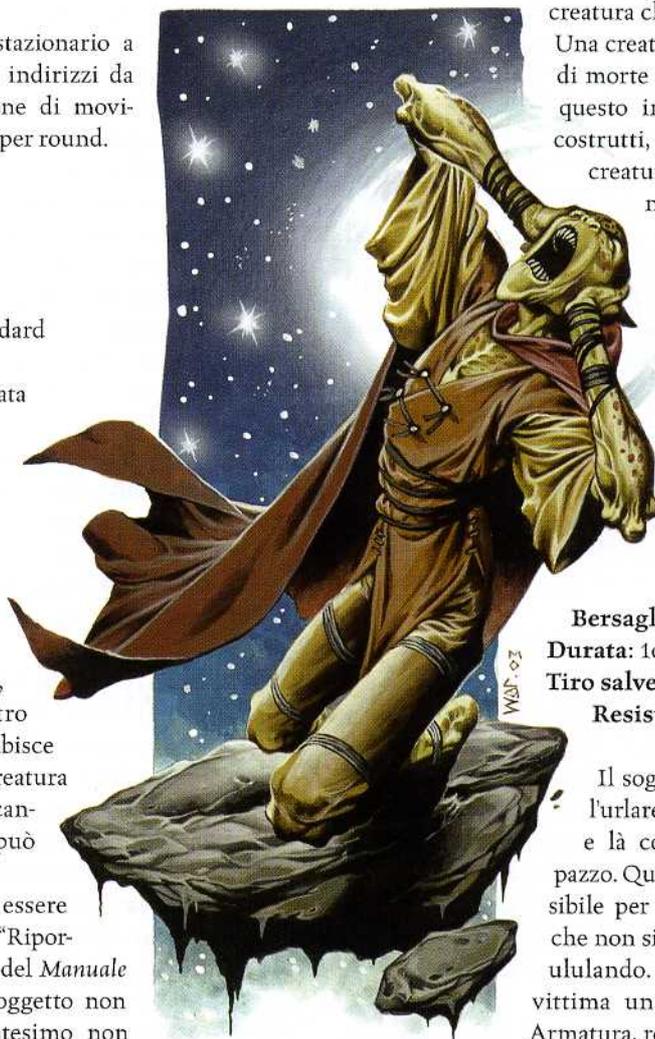
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una valanga di neve da una fenditura che compare a mezz'aria, la quale seppellisce i nemici e li condanna a una morte congelata.

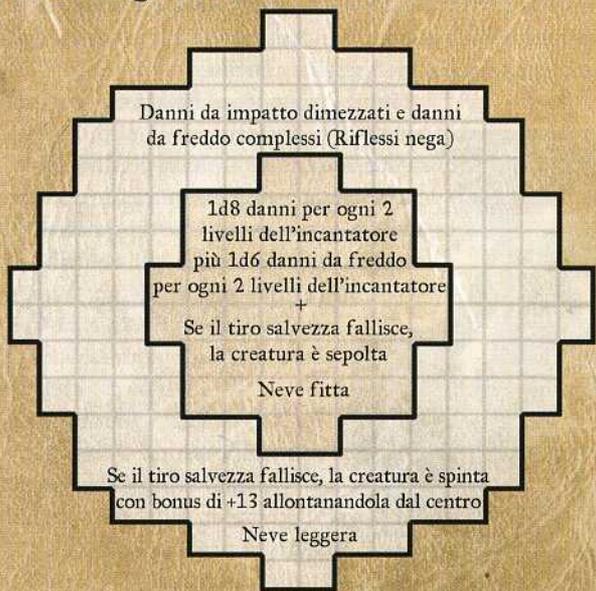
La *valanga obbediente* ha effetto sulle creature in modo differente, in base a dove si trovano in relazione alla valanga.

Entro 6 metri dal centro: Le creature subiscono 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d8) e 1d6 danni



Urlo di follia

Valanga obbediente



Un quadretto = 1,5 metri

addizionali da freddo per ogni due livelli dell'incantatore. Le creature che falliscono i loro tiri salvezza vengono anche seppellite (come descritto in "Valanghe", pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER). Tutti i quadretti entro 6 metri dal centro sono coperti di neve fitta (vedi pagina 94 della Guida del DUNGEON MASTER), che persiste tanto a lungo quanto lo farebbe la neve normale.

Tra 6 metri e 12 metri dal centro: Le creature subiscono danni dimezzati dall'impatto della valanga rispetto ai danni subiti dalle creature più vicine al centro (tiro salvezza sui Riflessi nega). Le creature che falliscono i loro tiri salvezza devono anche resistere alla forza della neve che li travolge come se fossero spinti. La neve ha un bonus di +13 (+5 per l'effettiva Forza di 20 e +8 per essere effettivamente Enorme) alla prova di spingere, e spinge via i personaggi dal centro dell'incantesimo. Tutti i quadretti nell'anello tra 6 metri e 12 metri sono coperti da neve leggera, che persiste tanto a lungo quanto lo farebbe la neve normale.

Terreno e strutture: La valanga sradica piccoli alberi e altri vegetali automaticamente, e lascia dietro di sé una scia di detriti sparsi (come descritto a pagina 91 della Guida del DUNGEON MASTER) anche dopo che la neve si è sciolta. Le strutture colpite da una *valanga obbediente* subiscono 1d6x10 danni.

La *valanga obbediente* spegne tutte le fiamme, a prescindere che siano normali o magiche, che vengono a contatto con essa.

VEEMENZA DEL SOLE DI MEZZOGIORNO

Invocazione [Luce]

Livello: Druido 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 metri

Area: Tutte le creature dotate di vista entro un'esplosione con raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo scatena un accecante lampo di luce solare che ha origine dall'incantatore e si espande verso l'esterno. Qualsiasi creatura all'interno dell'area dell'incantesimo che possa vedere l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza o essere temporaneamente accecata. La cecità dura 1 minuto per livello dell'incantatore.

Una creatura non morta sorpresa all'interno dell'area dell'incantesimo subisce 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6), oppure danni dimezzati se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, il bagliore provoca la distruzione di qualsiasi creatura non morta specificatamente vulnerabile alla luce intensa (come un vampiro) se fallisce il tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata dall'incantesimo infligge danni a funghi, muffe, melme e fanghiglie proprio come se fossero creature non morte.

Illustrazione di F. Volvinkel



Valanga obbediente

VENDETTA DEIFICA

Evocazione (Convocazione)

Livello: Chierico 2, Purificazione 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore richiama l'attenzione di una divinità, elencando i crimini della vittima e incitando la divinità a punire il miscredente. (L'allineamento del bersaglio è irrilevante per la riuscita dell'incantesimo.) Il potere divino della divinità infuriata impone questa punizione nella forma di un forte colpo spirituale contro il bersaglio. Questo attacco colpisce automaticamente e infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6), o 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6) se il bersaglio è un non morto. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo dimezza i danni.

VENTO DELLA COSTRIZIONE

Invocazione

Livello: Druido 5, Tempo Atmosferico 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una folata d'aria che circonda e trattiene il bersaglio. Il *vento della costrizione* non si muove. Invece, diventa una barriera fisica che circonda il soggetto. Il soggetto può agire normalmente, ma non può spostarsi dalla sua attuale posizione. Il vento disperde la sua voce, quindi può parlare ma non può essere udito, e a sua volta non può sentire nient'altro che il rombo del vento.

Inoltre, non può essere lanciato verso l'interno né all'esterno del vento alcun incantesimo né effetto sonoro o dipendente dal linguaggio (sebbene gli incantesimi lanciati dall'incantatore su di sé funzionino normalmente). Gli attacchi a distanza compiuti dentro o fuori dal *vento della costrizione* subiscono una penalità di -2. Il *vento della costrizione* tiene le creature volanti a mezz'aria.

VIGORE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chierico 3, druido 3

Durata: 10 round + 1 round per livello (max 25 round)

Questo incantesimo è identico a *vigore inferiore*, con la differenza che garantisce guarigione rapida a un ritmo di 2 punti ferita per round.

VIGORE INFERIORE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chierico 1, druido 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 10 round + 1 round per livello (max 15 round)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con il semplice tocco di una mano, l'incantatore incrementa l'energia vitale del soggetto, garantendogli la capacità di guarigione rapida per la durata dell'incantesimo. Il soggetto guarisce 1 punto ferita per round di tali danni fino a che l'incantesimo non termina ed è stabilizzato automaticamente se inizia a morire per perdita di punti ferita durante quel lasso di tempo. *Vigore inferiore* non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, né consente a una creatura di far ricrescere o riattaccare parti del corpo perse.

Gli effetti di più incantesimi *vigore* non si sommano; si applica solo l'effetto di più alto livello. Applicare un secondo incantesimo *vigore* di pari livello prolunga la durata del primo incantesimo dell'intera durata del secondo incantesimo.

VIGORE INFERIORE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chierico 3, druido 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra

Durata: 10 round + 1 round per livello (max 25 round)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore invoca l'energia della guarigione su un gruppo di creature, garantendo a ognuna la capacità di guarigione rapida per la durata dell'incantesimo. Ogni soggetto guarisce 1 punto ferita per round di tali danni fino a che l'incantesimo non termina ed è stabilizzato automaticamente se inizia a morire per perdita di punti ferita durante quel lasso di tempo. *Vigore inferiore di massa* non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, né consente a una creatura di far ricrescere o riattaccare parti del corpo perse.

Gli effetti di più incantesimi *vigore* non si sommano; si applica solo l'effetto di più alto livello. Applicare un secondo incantesimo *vigore* di pari livello prolunga la durata del primo incantesimo dell'intera durata del secondo incantesimo.

VIGORE SUPERIORE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chierico 5, druido 5

Durata: 10 round + 1 round per livello (max 35 round)

Questo incantesimo è identico a *vigore inferiore*, con la differenza che garantisce guarigione rapida a un ritmo di 4 punti ferita per round.

VISIONE DELLA NATURA

Necromanzia

Livello: Druido 0, ranger 1

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Quarto di cerchio che parte dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo è identico a *visione della morte*, ma funziona solo su animali e vegetali. Inoltre, permette all'incantatore di determinare anche una certa varietà di altre informazioni comuni sugli animali e i vegetali (se i vegetali sono o meno disidratati, gli animali malnutriti e così via).

VISTA ONIRICA

Divinazione

Livello: Sogno 6

Componenti: S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore cade in un sonno profondo mentre il suo spirito si allontana dal corpo in forma incorporea e viaggia fino a luoghi distanti. Lo spirito può muoversi a una velocità di 30 metri per round, e può vedere e sentire qualunque cosa potrebbe vedere e sentire l'incantatore se si trovasse nello stesso luogo. Lo spirito può essere bloccato da qualsiasi incantesimo che respinga le creature incorporee, e può essere individuato e attaccato allo stesso modo delle creature incorporee. Lo spirito non può fare altro se non muoversi e osservare: non può parlare, attaccare, lanciare incantesimi né compiere nessun'altra azione.

Al termine dell'incantesimo, lo spirito ritorna istantaneamente nel corpo dell'incantatore, con l'effetto di risvegliarsi. Se il corpo viene disturbato mentre lo spirito sta vagando, l'incantesimo termina immediatamente.

VOLTO DELLA DIVINITÀ

Trasmutazione [Bene, Male]

Livello: Chierico 6

Funziona come *volto della divinità inferiore*, ma l'incantatore acquisisce tutte le qualità di una creatura celestiale o immonda (vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli completi):

- L'incantatore assume un aspetto metallico scintillante (per i chierici buoni) o un aspetto terrificante (per i chierici malvagi).
- L'incantatore ottiene la capacità di punire il male (per i chierici buoni) o il bene (per i chierici malvagi) una volta al giorno. Aggiunge il modificatore di Carisma al tiro per colpire e il livello del personaggio al tiro per i danni contro un nemico di quell'allineamento.
- L'incantatore ottiene la scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

- L'incantatore ottiene resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità 20 (per i chierici buoni) e resistenza al freddo e al fuoco 20 (per i chierici malvagi).
- L'incantatore ottiene riduzione del danno 10/magia.
- L'incantatore ottiene resistenza agli incantesimi 20.

Il tipo di creatura dell'incantatore non cambia (non diventa un esterno).

VOLTO DELLA DIVINITÀ INFERIORE

Trasmutazione [Bene, Male]

Livello: Chierico 3, guardia nera 4, paladino 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, il suo aspetto assume una forma più simile a quello della divinità (in un modo molto limitato, naturalmente). Ottiene un bonus di potenziamento +4 al punteggio di Carisma. Ottiene anche resistenza 10 a due o tre tipi di energia: acido, freddo ed elettricità, se è buono; freddo e fuoco se è malvagio.

VOLTO DELLA DIVINITÀ SUPERIORE

Trasmutazione [Bene, Male]

Livello: Chierico 9

Funziona come *volto della divinità inferiore*, ma l'incantatore acquisisce le qualità di un mezzo-celestiale o mezzo-immondo (vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli completi). Non acquisisce le capacità magiche di queste creature.

Il tipo di creatura dell'incantatore cambia in esterno per la durata dell'incantesimo. A differenza degli altri esterni, l'incantatore può essere riportato in vita se viene ucciso in questa forma.

I chierici buoni subiscono le seguenti trasformazioni:

- All'incantatore crescono ali piumate che gli permettono di volare al doppio della sua normale velocità (manovrabilità buona).
- L'incantatore ottiene armatura naturale +1.
- L'incantatore ottiene la visione crepuscolare.
- L'incantatore ottiene resistenza 10 ad acido, freddo ed elettricità.
- L'incantatore ottiene l'immunità alle malattie.
- L'incantatore ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro i veleni.
- L'incantatore ottiene riduzione del danno 10/magia.
- L'incantatore ottiene resistenza agli incantesimi 25.
- L'incantatore ottiene i seguenti bonus ai punteggi di caratteristica: +4 For, +2 Des, +4 Cos, +2 Int, +4 Sag, +4 Car.

I chierici malvagi subiscono le seguenti trasformazioni:

- All'incantatore crescono ali da pipistrello che gli permettono di volare alla sua normale velocità (manovrabilità media).
- L'incantatore ottiene armatura naturale +1.
- L'incantatore ottiene attacchi con il morso e con gli artigli. Se è di taglia Media o superiore, il suo morso infligge 1d6

danni e ogni attacco con gli artigli infligge 1d4 danni. Se è Piccolo, il suo morso infligge 1d3 danni e ogni attacco con gli artigli infligge 1d3 danni.

- L'incantatore ottiene la scurovisione fino a una distanza di 18 metri.
- L'incantatore ottiene l'immunità ai veleni.
- L'incantatore ottiene resistenza 10 ad acido, freddo, elettricità e fuoco.
- L'incantatore ottiene riduzione del danno 10/magia.
- L'incantatore ottiene resistenza agli incantesimi 25.
- L'incantatore ottiene i seguenti bonus ai punteggi di caratteristica: +4 For, +4 Des, +2 Cos, +4 Int, +2 Car.

VORTICE DI ENERGIA

Invocazione [Acido, Elettricità, Freddo, Fuoco o Sonoro]

Livello: Chierico 4, druido 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Area: Tutte le creature entro un'esplosione con raggio di 6 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia *vortice di energia*, l'incantatore sceglie uno dei cinque tipi di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco, sonoro. Una deflagrazione del tipo di energia scelto esplose in tutte le direzioni a partire dall'incantatore, infliggendo 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20) alle creature vicine che non siano lui stesso. Se l'incantatore desidera subire comunque i danni, l'incantesimo infligge danni raddoppiati. L'incantatore non ottiene un tiro salvezza sui Riflessi, ma si applica la resistenza agli incantesimi, così come qualsiasi resistenza e immunità che egli possieda a quel tipo di energia.

WOSE

Evocazione (Creazione)

Livello: Druido 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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* è uno spirito della natura verde e traslucido a cui l'incantatore può ordinare di eseguire semplici compiti naturali. Può costruire un falò, raccogliere erbe aromatiche, nutrire un compagno animale, catturare un pesce o eseguire qualsiasi altro semplice compito che non richieda la conoscenza della tecnologia. Non può, ad esempio, aprire un forziere chiuso con un chiavistello, siccome non sa come funziona.

Il *wose* può compiere solo un'attività alla volta, ma ripete la stessa attività se gli viene detto di farlo. Quindi, se l'incantatore gli ha ordinato di raccogliere delle foglie, continuerà a farlo anche se l'incantatore ha rivolto altrove la sua attenzione, finché l'incantatore rimane nel raggio di azione.

Il *wose* ha un effettivo punteggio di Forza di 2, quindi può sollevare 10 kg o trascinare 50 kg. Può attivare le trappole, ma i 10 kg di forza che può esercitare non sono sufficienti ad attivare la maggior parte delle piastre a pressione. La sua velocità è di 4,5 metri in ogni direzione, anche verso l'alto.

Un *wose* non può attaccare in nessun modo; non gli è mai concesso un tiro per colpire né un tiro salvezza. Non può essere ucciso, ma svanisce se subisce 6 danni da attacchi ad area. Se l'incantatore tenta di inviare il *wose* oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dall'attuale posizione dell'incantatore), smette di esistere.

ZELO

Abiurazione

Livello: Guardia nera 2, paladino 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore invoca uno scudo divino che lo protegge mentre si avvicina a un avversario prescelto. L'incantatore deve scegliere un avversario quando lancia l'incantesimo. Ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro tutti gli attacchi di opportunità dagli avversari che non siano quello prescelto. Inoltre, può muoversi in mezzo ai nemici come se fossero alleati per la durata di questo incantesimo, purché finisca il proprio movimento più vicino al nemico prescelto di quando aveva iniziato a muoversi.



Illustrazione di W. Reynolds

CAPITOLO 7
DOMINIE
INCANTESIMI

Appendice

La descrizione di ogni classe di prestigio in questo volume comprende un personaggio di esempio.

GS	Personaggio	N° di pagina
7	Rowena, umana paladina 5/ ospedaliera 2	51
8	Calista, umana druida 5/ ranger 1/ rinnegata 2	59
8	Graaghya, mezzorca guerriera 5/ templare devota di Gruumsh 3	74
8	Jernit, mezzelfo ranger 5/ predatore di templi di Olidammara 3	54
8	Krotan il Signore delle Tempeste, umano chierico 5/ signore delle tempeste 3	72
8	Orellen, mezzelfo bardo 5/ evangelista 3	38
8	Templeton, umano chierico 5/ oracolo divino 3	49
9	Darek Olrock, nano chierico di Moradin 5/ inquisitore 4	45
9	Eandarrial, elfa ranger 2/ chierica 3/ cercatrice dell'Isola Brumosa 4	25
9	Malsaern l'Illuminato, umano chierico 4/ ladro 1/ sacerdote-ur 4	63
9	Raina Derrylan, halfing femmina ladra 1/ ranger 5/ cacciatrice consacrata 3	22
9	Thouvan, umano chierico 6/ servitore radioso di Pelor 3	71

GS	Personaggio	N° di pagina
10	Anya Za Nan, umana stregona 6/ servitore iridescente 4	68
10	Pariana Brezzin, umana maga 7/ discepola del vuoto 3	31
10	Trothera la Giusta, umana chierica di Pelor 7/ esorcista sacra 3	36
10	Xannifer Fluxwind, mezzelfa chierica 7/ entropomante 3	34
11	Alaraster, umano chierico 1/ monaco 6/ pugno sacro 4	56
11	Dekelor, umano chierico 4/ paladino 4/ lama scintillante di Heironeous 3	47
11	Durgen Stonespike, nano chierico 7/ sacerdote-guerriero 4	61
12	Freccia Dorata, elfa guerriera 7/ crociata divina 5 di Corellon Larethian	29
12	Seith, umano ladro 2/ chierico 3/ zelota della fiamma nera 7	76
13	Serena Sparklegem Hedow, gnoma chierica di Garl Glittergold 10/ contemplativa 3	27
13	Shallas il Cocciuto, mezzelfo guerriero 7/ sacro liberatore 6	66
15	Rendela, umano chierico 3/ mago 3/ geomante 9	42

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti

0521.630320

Visita il sito web www.25edition.it

DOMINA I POTERI CONCESSI DAGLI DEI

Le leggende narrano di coraggiosi campioni che grazie alla loro fede incrollabile hanno meritato il favore degli dei. Rafforzati dalla potenza e dalla magia delle loro divinità, questi personaggi devoti trascendono il reame dei semplici eroi.

Questo supplemento per il gioco di D&D® fornisce tutto il necessario per creare personaggi di ispirazione divina di qualsiasi classe. Insieme a nuove classi base, classi di prestigio, talenti, incantesimi, oggetti magici e reliquie, *Perfetto Sacerdote* presenta anche le linee guida per incorporare la religione (da culti misteriosi a potenti teocrazie) nella propria campagna.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore™*, della *Guida del DUNGEON MASTER™* e del *Manuale dei Mostri™*.
Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



d20
system



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-142-3



9 788882 881429

Prezzo: € 29,95