

DUNGEONS & DRAGONS[®]

POTERI ARCANI™

Opzioni per Bardi, Maghi, Maghispada, Stregoni e Warlock



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Peter Lee

INTRODUZIONE

Tuoni e fulmini, illusioni e strumenti, canti ed evocazioni, maledizioni e caos... questi e altri ancora sono i ferri del mestiere dei personaggi arcani. Questi eroi hanno padroneggiato l'arte di manipolare la realtà attraverso l'uso di forze soprannaturali, per seminare la distruzione tra i loro avversari o per aiutare i loro amici a conseguire la vittoria. I personaggi arcani più dotati sono in grado di ottenere risultati stupefacenti sul campo di battaglia senza nemmeno impugnare un'arma.

*Poteri Arcani*TM è un manuale ricco di effetti fantastici e di capacità misteriose. Le sue pagine contengono nuovi modi per sviluppare un personaggio arcano e nuove opzioni per svolgere al meglio il proprio ruolo di bardo, mago, magospada, stregone o warlock. Anche i membri delle classi non arcane potrebbero trovare qualche talento multiclasse interessante in queste pagine, ma tutto il resto è destinato ai personaggi arcani.

COME USARE QUESTO LIBRO

Come si evince dall'indice, i contenuti di *Poteri Arcani* sono suddivisi per classe. Sia i giocatori che possiedono un personaggio appartenente a una di queste classi che coloro che intendono crearne uno nuovo non dovranno fare altro che consultare il capitolo adeguato per trovare nuovi sviluppi, privilegi di classe, poteri e cammini leggendari. Il capitolo finale del libro contiene oltre cento nuovi talenti, nuove regole per i famigli, nove destini epici inediti e adatti ai personaggi arcani, una raccolta di tomi magici, vari nuovi rituali e una rapida esplorazione dei possibili background arcani.

Poteri Arcani può essere usato come supplemento per iniziare a interpretare un nuovo personaggio seguendo un nuovo sviluppo, per scegliere poteri più adatti al proprio concetto di personaggio, o per far evolvere il personaggio attraverso talenti specifici. I cammini leggendari qui presentati consentiranno a ogni giocatore di esprimere al pieno lo stile che aveva in mente per il proprio personaggio.

REINVENTARE IL PROPRIO PERSONAGGIO

A volte capita. Un giocatore ha sviluppato il proprio personaggio fino a un certo punto, poi all'improvviso salta fuori *Poteri Arcani* e scopre di avere a disposizione molte nuove possibilità... opzioni che avrebbe scelto molto prima se avesse saputo della loro esistenza.

Nessun problema; le opzioni a disposizione sono molte. Le regole del riaddestramento (vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore*[®]) consentono di accedere facilmente al materiale contenuto in *Poteri Arcani*. Se il riaddestramento non è un'opzione abbastanza veloce, è possibile parlare con il DM e gli altri giocatori per rielaborare il personaggio secondo quanto offerto dalle opzioni di *Poteri Arcani*. Con ogni probabilità, è possibile modificare il PG per assecondare le preferenze di ogni giocatore senza danneggiare in alcun modo la campagna. Il DM potrebbe perfino trovare un modo per inserire il cambiamento all'interno della trama. Se tutto questo risulta troppo difficile, è sempre possibile fare uscire di scena in modo drammatico il vecchio personaggio per fare spazio a uno nuovo.

INDICE

1: BARDO..... 4	4: STREGONE..... 72	Famigli..... 137
Nuovo privilegio di classe..... 6	Nuovi privilegi di classe..... 74	Talent del famiglio..... 139
Nuovo sviluppo..... 6	Nuovi sviluppi..... 76	Descrizioni dei famigli..... 139
Nuovi poteri del bardo..... 6	Nuovi poteri dello stregone..... 76	Destini epici..... 142
Nuovi cammini leggendari..... 18	Nuovi cammini leggendari..... 90	Arcilich..... 142
2: MAGO..... 24	5: WARLOCK..... 96	Arcincantesimo..... 143
Nuovi strumenti..... 26	Nuovo patto mistico..... 98	Immanenza..... 144
Nuovi sviluppi..... 28	Nuovi poteri del warlock..... 99	Magister..... 145
Nuovi poteri del mago..... 29	Nuovi cammini leggendari..... 114	Parabola..... 146
Nuovi cammini leggendari..... 44	6: OPZIONI ARCAE..... 122	Sapiente secolare..... 147
3: MAGOSPADA..... 50	Nuovi talenti..... 124	Signore fatato..... 148
Nuovo privilegio di classe..... 52	Talent di rango eroico..... 124	Signore del fato..... 149
Nuovo sviluppo..... 52	Talent di rango leggendario... 130	Spada arcana..... 150
Nuovi poteri del magospada..... 53	Talent di rango epico..... 133	Oggetti magici: Tomo..... 151
Nuovi cammini leggendari..... 66	Talent multiclasse..... 135	Nuovi rituali..... 153
		Background arcani..... 159

BARDO

“Le melodie non danno tregua al mio animo: canti di gioia e di dolore, di vittoria e di sconfitta. Affiorano dal passato ed echeggiano debolmente dai futuri che ancora non sono.”

UN BARDO è una meraviglia arcana, in grado di estrapolare la magia dall'arte stessa. Il bardo si lascia trasportare visceralmente dalla poesia, dai canti e dai racconti dei tempi antichi e trae ispirazione da essi per ricreare le meraviglie che narrano, o per dare vita a nuove leggende di sua creazione.

Un bardo è un attore consumato e la magia è per lui soltanto un aspetto di una grandiosa rappresentazione. È un maestro di charme e illusione e sa narrare una storia in modo così accattivante o intonare melodie talmente struggenti che gli spettatori potrebbero passare ore intere ad ascoltarlo estasiati. In combattimento il bardo fa uso delle stesse abilità, ma invece di accattivarsi il pubblico si sforza di distruggere il nemico. La teatralità e la creatività sono le cose che più gli danno piacere, anche nel mezzo di un feroce combattimento.

Il bardo è una figura versatile per eccellenza, in grado di combattere sia con la spada che con l'arco che con gli incantesimi. Sono pochi i nemici che comprendono la vera portata della sua efficacia... prima che sia troppo tardi. La sua vasta gamma di doti naturali abbraccia le attività artistiche, le conoscenze arcane e lo studio del passato più remoto... assieme a qualche fugace visione del prossimo futuro. In questo capitolo un bardo troverà strumenti di supporto per tutte le sue capacità. Il capitolo contiene quanto segue.

- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** La Virtù della Prevegenza aggiunge il dono della previsione ai poteri bardici del personaggio.
- ◆ **Nuovo sviluppo:** Ora un bardo può manipolare la sorte e sbirciare il futuro come bardo preveggente.
- ◆ **Nuovi poteri del bardo:** Questi nuovi poteri vanno a integrarsi a quelli degli sviluppi da bardo descritti nel *Manuale del Giocatore*® 2, nonché al nuovo sviluppo di bardo preveggente. Anche quei bardi che prediligono l'arco piuttosto che la lama troveranno numerose opportunità in questa sezione.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Il bardo può impiegare le sue doti per seguire uno di questi sei nuovi cammini. Può colpire da grande distanza usando una combinazione di musica e tiro con l'arco, seminare la morte tra i malvagi sussurrando versi di rovina o intonare il canto della vita stessa.



STEVE ELLIS

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

La nuova opzione di Virtù della Preveggenza è disponibile per il privilegio di classe di Virtù Bardica ed è selezionabile da ogni bardo. È possibile scegliere questa opzione invece di Virtù dell'Astuzia o Virtù del Valore.

Virtù della Preveggenza: Una volta per incontro come interruzione immediata, quando un nemico colpisce un alleato entro 5 quadretti dal bardo, il bardo conferisce a quell'alleato un bonus di potere pari al proprio modificatore di Saggezza, da applicare alla difesa attaccata dal nemico che ha attivato questo effetto, e che permane fino alla fine del turno di quel nemico.

NUOVO SVILUPPO

È il ritmo a segnare il passo del gioco di spada del bardo e il tenore dei suoi incantesimi. Per il bardo, tutto il mondo è un palcoscenico. Il libro base del *Manuale del Giocatore 2* descrive il bardo astuto e il bardo valoroso. Questo capitolo presenta un terzo sviluppo, il bardo prevegvente.

BARDO PREVEGGENTE

Il bardo prevegvente è talmente scaltro da orientarsi tra i complicati sentieri della fortuna e del fato, emulando quegli eroi che erano in grado di percepire le verità nascoste al di là della mera realtà. Grazie alla manipolazione della fortuna e ad alcune fugaci visioni del futuro, il bardo aiuta i suoi alleati a sfruttare ogni vantaggio, ad attaccare le difese più deboli dei loro nemici e a evitare l'influsso della cattiva sorte in combattimento. Il bardo prevegvente impugna un'arma a distanza, che può usare per scagliare i suoi incantesimi contro i nemici tenendosi a distanza e ispirando al contempo i suoi alleati. Come tutti gli altri bardi, usa il Carisma per i suoi poteri di attacco, quindi quello dovrà essere il suo punteggio di caratteristica più alto. La Saggezza dovrà essere il suo secondo miglior punteggio, in quanto potenzia gli effetti dei poteri che fanno uso di Virtù della Preveggenza. Un buon punteggio di Intelligenza è sempre utile per migliorare la propria Classe Armatura e la propria difesa di Riflessi, nonché per potenziare le abilità di conoscenze che usa più spesso.

Privilegio di classe suggerito: Virtù della Preveggenza

Talento suggerito: Preveggenza Estesa*

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Intuizione, Percezione, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *colpo guidante*†, *tiro iellato**

Potere a incontro suggerito: *colpo profetizzato**

Potere giornaliero suggerito: *freccia di avvertimento**

*Nuove opzioni presentate in questo libro

†Presentato nel *Manuale del Giocatore 2*

DRAGONIDI BARDI

Grazie all'elevato punteggio di Carisma di cui sono dotati per natura, i dragonidi possono diventare degli ottimi bardi. Sono creature orgogliose e onorevoli, che spesso scelgono Virtù del Valore al fine di emulare le prodezze in battaglia degli eroi guerrieri della loro razza. I dragonidi bardi si tramandano di generazione in generazione le saghe dell'antica Arkhosia.



NUOVI POTERI DEL BARDO

I bardi guidano i loro compagni emulando i grandi eroi delle leggende, influenzando l'andamento di una battaglia con le loro esortazioni alla gloria. Un bardo prevegvente guida dalle retrovie, annunciando le mosse da compiere nel senso letterale del termine. Questa sezione amplia le capacità di tutti i bardi e offre sia alcuni poteri concentrati sul bardo prevegvente che altri incantesimi generici adatti al repertorio di ogni bardo.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Tiro iellato

Bardo Attacco 1

Il tiro esperto del bardo rende l'avversario insolitamente maldestro.

A volontà ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. La prima volta che il bersaglio manca con un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, cade a terra prono.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Azione Profetica Bardo Attacco 1

Il bardo studia l'avversario e deduce la sua mossa successiva, consentendo a un alleato di evitare l'attacco nemico.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la prima volta che il bersaglio manca il personaggio o un alleato con un attacco, un qualsiasi bersaglio (a scelta del personaggio) di quell'attacco può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio (per un minimo di 1) come reazione immediata.

Colpo Profetizzato Bardo Attacco 1

Il bardo proietta la sua mente un istante avanti nel tempo e capisce qual è il momento giusto per sferrare un colpo efficace.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. La volta successiva in cui il personaggio o un alleato attaccano il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, l'attaccante tira il d20 due volte e sceglie quale risultato usare.

Richiamo del Tuono Bardo Attacco 1

Il bardo intona un canto di tuono e di tempesta, che scaraventa all'indietro gli avversari e li lascia vulnerabili a un colpo micidiale.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard **Distanza 5**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione. Se non c'è nessuna creatura adiacente al bersaglio alla fine di questo movimento, il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da sé che può effettuare un attacco basilare a distanza contro il bersaglio come azione gratuita.

Suono Focalizzato Bardo Attacco 1

Con un possente grido, il bardo innervosisce l'avversario e lo induce a esporre un punto debole delle sue difese.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da tuono.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi attacco contro il bersaglio può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Tiro del Fuoco Mentale Bardo Attacco 1

Il bardo pianta un dardo dritto nella carne dell'avversario e il dardo inizia a risplendere di luce incandescente.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un alleato colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce danni da fuoco extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Freccia di Avvertimento Bardo Attacco 1

Il tiro del bardo ostacola un nemico e offre al bersaglio che esso aveva preso di mira un'opportunità perfetta.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Interruzione immediata

Arma a distanza

Attivazione: Un nemico entro gittata effettua un tiro per colpire contro un alleato

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. L'alleato attaccato dal nemico che ha attivato il potere può effettuare un attacco a volontà contro quel nemico come azione gratuita. L'alleato ottiene a quel tiro per colpire un bonus pari al modificatore di Saggezza del personaggio (per un minimo di 1).

Mancato: Danni dimezzati.

Ruggito Rimbombante Bardo Attacco 1

Il canto tonante del bardo non dà tregua all'avversario, lo tormenta a ogni passo e gli rende impossibile la fuga.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono.

Effetto: Il bersaglio è influenzato da un ruggito rimbombante (tiro salvezza termina). Quando subisce l'effetto del ruggito rimbombante, il bersaglio subisce 5 danni da tuono continuati e non può diventare nascosto o beneficiare di occultamento o copertura (fatta eccezione per l'occultamento totale o la copertura superiore).

Saga della Rivalità Bardo Attacco 1

Quando il bardo scaglia una freccia, recita una storia di odio e di sfida e incita uno dei suoi alleati a scontrarsi con quell'avversario fino alla fine.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da sé. Il bersaglio subisce 5 danni alla fine del suo turno se non si trova in posizione adiacente a quell'alleato (tiro salvezza termina). L'alleato ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine dell'incontro.

Satira della Sorte Bardo Attacco 1

Il bardo si fa beffe della sorte dell'avversario, usando i suoi versi per trasformare gli insulti in una dolorosa realtà.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La volta successiva in cui un alleato manca il bersaglio con un attacco durante questo incontro, il personaggio tira un d20 e sostituisce il tiro per colpire dell'alleato con il proprio.

Trucco Malevolo

Bardo Attacco 1

Il bardo scaglia sull'avversario un incantesimo di cattiva sorte che fa sciogliere i suoi lacci e le sue cinghie, facendolo inciampare come un babbeo.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce l'effetto della cattiva sorte (tiro salvezza termina). Sotto questo effetto, il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo ogni volta che viene colpito da un attacco del personaggio o di un suo alleato.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Momento di Fuga

Bardo Utilità 2

Il bardo distrae i suoi nemici con un rapido ritornello, che dà a un alleato ingaggiato in battaglia l'opportunità di allontanarsi.

Incontro ♦ Arcano

Azione di movimento Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti.

Parole di Sorte Protettiva

Bardo Utilità 2

La voce del bardo protegge i suoi alleati dalla sfortuna, trasformando quelli che potrebbero essere colpi micidiali in danni meno gravi.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio subisce un colpo critico, il personaggio tira un d20. Se ottiene un risultato pari o superiore a 10, l'attacco colpisce ma non è un colpo critico.

Precisione Meccanica

Bardo Utilità 2

Il bardo intona un semplice motivetto di unità, che consente sia a lui che ai suoi alleati di lavorare meglio assieme.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità e ai tiri per colpire effettuati per aiutare un altro. Quando un bersaglio riesce ad aiutare un altro, conferisce all'alleato aiutato un bonus di +3 invece che di +2.

MEZZELFI BARDI

Grazie ai loro punteggi di Costituzione e Carisma alti per natura, i mezzelfi sono ottimi bardi. Tali personaggi tendono a rivestire ruoli diplomatici, tra cui il cammino leggendario del mezzelfo emissario (pagina 20). Anche se i mezzelfi possono facilmente fare buon uso di Virtù della Preveggenza e Virtù dell'Astuzia, la maggior parte di loro è attratta da Virtù del Valore, che consente loro di ispirare gli alleati a compiere grandi gesta.

Schivata Perfetta

Bardo Utilità 2

Il canto di protezione del bardo vola da un alleato all'altro, ammantandoli tutti in un magico scudo protettivo.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto persiste. Quando il personaggio mantiene l'effetto, può trasferirlo su un altro alleato entro 10 quadretti da sé.

Sforzo Comune

Bardo Utilità 2

La magia del bardo vibra attorno ai suoi alleati e si fa più potente mano a mano che il gruppo raddoppia i suoi sforzi per raggiungere l'obiettivo preposto.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire. Ogni volta che un bersaglio colpisce con almeno un attacco durante il proprio turno, il bonus aumenta di 1 per ogni bersaglio il cui turno non è ancora iniziato.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Apertura Intralciante

Bardo Attacco 3

Un tiro ben piazzato crea un'apertura per un attacco successivo che butta a terra l'avversario.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Psicico

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici. La volta successiva in cui il bersaglio è colpito da un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è buttato a terra prono.

Canto della Nuova Alba

Bardo Attacco 3

Il bardo si appella alla luce del sole affinché bruci i suoi nemici e faccia splendere la speranza sui suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi. Ogni alleato adiacente al bersaglio effettua un tiro salvezza, tirando due volte e usando il risultato migliore.

Recitazione Precognitiva

Bardo Attacco 3

Il bardo racconta la storia di un grande combattente ingannatore, la cui sorprendente prontezza faceva infuriare gli avversari e ispirava i suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a un alleato entro 10 quadretti dal personaggio.

Effetto: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Virtù della Preveggenza: Il bonus dell'alleato alla CA contro gli attacchi di opportunità è pari a 3 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Rima della Lama Assetata di Sangue Bardo Attacco 3

Il bardo fa partire un rapido colpo e nel frattempo recita un canto che parla di metallo perforato; subito dopo, l'armatura dell'avversario cede sotto il colpo di un amico del bardo.

Incontro ♦ Arcano, Arma
Interruzione immediata Arma a distanza
Attivazione: Un alleato manca con un attacco in mischia
Bersaglio: Il bersaglio dell'alleato che ha attivato il potere
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutte le difese contro l'attacco dell'alleato che ha attivato il potere.
Virtù della Preveggenza: La penalità a tutte le difese del bersaglio è pari a 3 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Sorte Crudele Bardo Attacco 3

Per i nemici del bardo il fato non ha in serbo nulla di piacevole.

Incontro ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma a distanza
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. La volta successiva in cui il bersaglio viene colpito da un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, l'attaccante ripete il tiro dei danni e usa il risultato più alto.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO

Cadenza Vigorosa Bardo Attacco 5

Il canto del bardo ispira salute e valore. Ad ogni attacco del nemico, le ferite di un alleato vengono guarite.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire, l'alleato del personaggio più vicino al bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Compulsione Bardo Attacco 5

Il bardo intona una melodia ipnotica che induce l'avversario a dirigersi dove il bardo indica.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti all'inizio o alla fine del turno di quest'ultimo (tiro salvezza termina). Finché non supera il tiro salvezza, il bersaglio non può eseguire azioni di movimento al proprio turno.
Mancato: Danni dimezzati. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti all'inizio o alla fine del turno di quest'ultimo e il bersaglio non può eseguire azioni di movimento al proprio turno.

Freccia del Triste Presagio Bardo Attacco 5

La freccia scagliata dal bardo annuncia al nemico la sua rovina. Là dove colpisce, giunge la morte.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma a distanza
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da sé. Fino alla fine dell'incontro, quando quell'alleato colpisce il bersaglio ma non mette a segno un colpo critico, il personaggio tira un d20. Se ottiene un risultato pari o superiore a 15, quell'attacco diventa un colpo critico, e questo effetto ha termine.

Rima di Fuoco Bardo Attacco 5

Il bardo sussurra parole che parlano del fuoco inestinguibile che arde nel cuore del mondo, e una fiammata si sprigiona nella carne del nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un alleato colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce danni da fuoco pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Vincoli della Sorte Bardo Attacco 5

Il canto della fortuna del bardo presta aiuto ai suoi alleati e ostacola i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: La volta successiva in cui il bersaglio ricaricherebbe un potere prima della fine dell'incontro, quel potere non si ricarica, e il personaggio o un alleato entro 10 quadretti dal personaggio recupera l'uso di un potere a incontro.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Accordo di Resilienza Bardo Utilità 6

Grazie alle sue note d'acciaio e di pietra, il bardo preserva un alleato dai pericoli.

Incontro ♦ Arcano
Interruzione immediata Distanza 10
Attivazione: Un attacco colpisce un alleato
Bersaglio: L'alleato colpito
Effetto: I danni che il bersaglio subisce vengono ridotti di un ammontare pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Canto della Velocità Bardo Utilità 6

Con uno struggente ritornello, il bardo infonde una maggiore velocità e agilità in se stesso o in un alleato.

Incontro ♦ Arcano
Azione minore Distanza 10
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 alla velocità e può scattare di 1 quadretto extra ogni volta che scatta.

Scatto Teatrale Bardo Utilità 6

Il bardo narra la gloriosa storia dei suoi alleati e li aiuta a collocarsi nella posizione giusta per trionfare.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio può scattare come azione minore.

Sguardo sul Futuro Bardo Utilità 6

Allo stesso modo in cui il bardo guarda ai grandi esempi del passato, attinge anche al futuro per ispirare i suoi compagni.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio tira un d20 tre volte e sceglie il risultato più alto. Per una volta nel corso dell'incontro, può usare questo risultato per sostituire il tiro del d20 di un alleato entro 10 quadretti da lui.

Sincronia Bardo Utilità 6

Un singolo accordo è tutto ciò di cui il bardo ha bisogno per spronare i suoi alleati ad agire.

Giornaliero ♦ Arcano

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di +5 all'iniziativa durante questo incontro.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Canto della Duplice Cadenza** Bardo Attacco 7

Il tono suadente della voce del bardo attira il nemico più vicino.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco a distanza, il personaggio lo tira di 1 quadretto.

Colpo del Canto Raggelante Bardo Attacco 7

La melodia invernale del bardo sottrae vigore ai suoi avversari e lo infonde nei suoi alleati, che balzano avanti.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Freddo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Un alleato entro 3 quadretti dal personaggio può scattare di 4 quadretti come azione gratuita.

Distrazione Tempestiva Bardo Attacco 7

"Guarda! Un orsogufo!"

Incontro ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Furto della Vita Bardo Attacco 7

Quando il bardo pronuncia a gran voce una parola del potere, risucchia la salute e la vitalità del suo avversario e rafforza un alleato vicino.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Un alleato adiacente al bersaglio può spendere un impulso curativo e ottenere anche un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Riscrivere il Futuro Bardo Attacco 7

Con un gesto della mano, l'energia arcana di questo tiro cambierà il futuro di un avversario.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio tira un d20. Fino alla fine del proprio turno successivo, come azione gratuita, il personaggio può sostituire il tiro per colpire di un alleato contro il bersaglio con il proprio tiro del d20, oppure sostituire il tiro per colpire del bersaglio con il proprio tiro del d20.

Tiro Intuitivo Bardo Attacco 7

Quando la freccia del bardo vola nell'aria, traccia il percorso fino al punto più vulnerabile del bersaglio.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Tutte le difese del bersaglio diventano pari alla sua difesa più bassa fino a quando non sarà colpito da un attacco.

Virtù della Prevegenza: L'attacco successivo che colpisce il bersaglio beneficia di un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO**Contrappunto** Bardo Attacco 9

Il canto del bardo imita la cadenza degli attacchi avversari in modo che gli alleati possano contrastarli colpo su colpo.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni volta che il bersaglio manca con un attacco, provoca attacchi di opportunità da parte del personaggio e dei suoi alleati (tiro salvezza termina).

Lamento di Angoscia Bardo Attacco 9

Un canto malinconico di perdita e di dolore fiacca la volontà dei nemici di sottrarsi ai danni.

Giornaliero ♦ **Arcano, Strumento**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio può effettuare il seguente attacco.

Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 3**

Attivazione: Un nemico inizia il proprio turno entro 3 quadretti dal personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Pioggia di Luce Stellare Bardo Attacco 9

Il bardo recita un'ode alle stelle, supplicandole di far cadere una pioggia della loro luce sui suoi avversari.

Giornaliero ♦ **Arcano, Radioso, Strumento**

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è investito da una pioggia di scintille (tiro salvezza termina). Finché subisce l'effetto della pioggia di scintille, il bersaglio concede vantaggio in combattimento. Inoltre non ottiene alcun beneficio dall'occultamento, dall'occultamento totale, o dall'invisibilità.

Saga della Vendetta Bardo Attacco 9

Il bardo scandisce una storia di vendetta sanguinaria a ogni colpo, e ogni sua parola funge da ispirazione per gli alleati.

Giornaliero ♦ **Arcano, Arma, Guarigione**

Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un alleato colpisce il bersaglio con un attacco, quell'alleato può scegliere se effettuare un tiro salvezza o se recuperare un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Sinfonia della Sfortuna Bardo Attacco 9

Il canto del bardo enumera una serie di opportunità mancate, di speranze perdute e di tragici incidenti, invocando la sfortuna sui suoi nemici.

Giornaliero ♦ **Arcano, Psicico, Strumento, Zona**

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione genera una zona di sfortuna che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio sceglie uno dei seguenti effetti di sfortuna; fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico che inizia il proprio turno all'interno della zona è soggetto a quell'effetto.

♦ Il nemico è rallentato.

♦ Il nemico subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio.

♦ Il nemico concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane. Il personaggio può scegliere un nuovo effetto di sfortuna per la zona quando mantiene questo potere.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO
Canto di Accuratezza Bardo Utilità 10

Il bardo narra la leggenda della freccia che trovò l'unico foro nell'armatura del nemico, ispirando i suoi compagni a colpire con precisione.

Giornaliero ♦ **Arcano**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Canto del Salvatore Bardo Utilità 10

Il bardo ispira determinazione e concentrazione nei suoi alleati, recitando i versi di quelle battaglie che furono vinte nonostante avversità soverchianti.

Giornaliero ♦ **Arcano**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni alleato che conclude il proprio turno entro 5 quadretti dal personaggio può ripetere un tiro salvezza che abbia fallito durante quel turno.

Idillio della Calma Bardo Utilità 10

Il bardo intona una sommessa canzone che calma la mente dei suoi alleati e li aiuta a concentrarsi.

Giornaliero ♦ **Arcano, Zona**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Effetto: L'emanazione crea una zona di calma che dura fino alla fine dell'incontro. Quando il personaggio si muove, la zona si muove assieme a lui e rimane incentrata su di lui. Ogni alleato entro la zona ottiene un bonus di potere +2 alla Volontà, e qualsiasi penalità ai tiri per colpire subita da questo alleato viene ridotta di 2.

Manto di Unità Bardo Utilità 10

Il bardo coinvolge i suoi alleati in un coro crescente di audacia, in modo che le forze di ognuno compensino le debolezze degli altri.

Incontro ♦ **Arcano**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Si determinano i valori più alti di CA, Tempra, Riflessi e Volontà tra tutti i bersagli. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, si usano questi valori per le rispettive difese di tutti i bersagli.

Spezzare Incantamento Bardo Utilità 10

Il poema arcano del bardo libera la mente dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Arcano, Strumento**

Azione minore **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza. Se tale tiro salvezza è contro un effetto di charme, illusione o paura, il bersaglio applica al tiro salvezza un bonus pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Stelle Luminose Bardo Utilità 10

Il bardo invoca la luce della luna piena e della stella polare, rivelando i nemici nascosti agli occhi dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Arcano**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +5 alle prove di Intuizione e Percezione.

Insulto Disarmante Bardo Attacco 13

Il bardo investe l'avversario con una raffica di insulti beffardi che lo rende esitante e timoroso.

Incontro ♦ Arcano, Paura, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine dell'incontro o finché non viene colpito o mancato da un attacco.

Lotta Tenace Bardo Attacco 13

Il bardo grida un verso di trionfo e incita i suoi a combattere fino alla fine.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Guarigione
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 3 quadretti dal bersaglio recupera un numero di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Piedi Sfuggenti Bardo Attacco 13

Il bardo recita un'ode al vento invernale e ricopre di ghiaccio il cammino del suo avversario.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco mentre è rallentato da questo potere, il personaggio lo fa scorrere di 1 quadretto.

Ritorsione Sagace Bardo Attacco 13

Il rapido sonetto del bardo parla di dolore e sventura interminabili e ostacola gli sforzi dell'avversario per sbarazzarsi di un effetto dannoso.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento
Interruzione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico effettua un tiro salvezza

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro salvezza.

Virtù della Preveggenza: La penalità al tiro salvezza subita dal bersaglio è pari a 1 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Strofa della Debolezza Ingannevole Bardo Attacco 13

Il bardo mette in atto uno stratagemma leggendario, fingendo vulnerabilità per attirare l'avversario in trappola.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può scattare di 5 quadretti come azione gratuita. Quell'alleato deve concludere questo movimento in posizione adiacente al bersaglio e poi effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

Buco nella Mente Bardo Attacco 15

Il folle canto del bardo sconvolge i pensieri del nemico e lo rende cieco alle minacce del suo alleato.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e un alleato entro 10 quadretti dal personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Muro di Suono Bardo Attacco 15

Un muro scintillante e pulsante di tuono si materializza con un rombo.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Strumento, Tuono
Azione standard Muro ad area 6 entro 10 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro composto da quadretti contigui saturi di tuoni assordanti che durano fino alla fine del suo turno successivo. Il muro può essere alto fino a 4 quadretti. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al muro subisce 1d6 + modificatore di Carisma del personaggio danni da tuono. Se una creatura si muove nello spazio del muro o vi inizia il suo turno, subisce 1d10 + modificatore di Carisma del personaggio danni da tuono ed è assordata fino alla fine dell'incontro. Ogni nemico colpito da un attacco mentre si trova in posizione adiacente al muro o al suo interno è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Entrare in un quadretto occupato dal muro costa 1 quadretto extra di movimento.

Mantenere minore: Il muro permane.

Radiosità Devastante Bardo Attacco 15

Un'esplosione di luce danneggia l'avversario e lo devasta di dolore. Finché il dolore del nemico perdura, gli alleati del bardo sono curati da un alone di luce che li avvolge.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Temptra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro questo effetto, ogni alleato entro 5 quadretti da lui recupera 5 punti ferita.

Effetto secondario: Ogni alleato entro 5 quadretti dal bersaglio recupera 5 punti ferita e ottiene anche un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

Satira Elusiva Bardo Attacco 15

L'arguzia pungente del bardo si fa beffe delle manovre difensive del nemico e lo rende più facile da colpire.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è influenzato dalla satira elusiva del personaggio (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio è influenzato dalla satira, se un alleato lo manca con un attacco, il personaggio può tirare un d20 e sostituire il tiro del dado dell'alleato con il proprio.

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio è influenzato dalla satira, se un alleato lo manca con un attacco, il personaggio può tirare un d20 e sostituire il tiro del dado dell'alleato con il proprio.

Tiro della Scheggia di Ghiaccio Bardo Attacco 15

Il bardo intona un verso che parla del vento del nord quando incocca il suo arco, e una patina di gelo si forma sulla punta della freccia che saetta verso il bersaglio.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Freddo
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina). Se il personaggio o un alleato colpiscono il bersaglio con un attacco, questi fallisce automaticamente il tiro salvezza successivo contro questo effetto.

Vulnerabilità Fatale Bardo Attacco 15

L'avversario non può sfuggire al terribile destino che il bardo ha proclamato per lui.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Il personaggio sceglie tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento e ottiene vulnerabilità 10 agli attacchi contenenti la parola chiave selezionata (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati. Il personaggio sceglie tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento e ottiene vulnerabilità 10 agli attacchi contenenti la parola chiave selezionata.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO
Coro di Vitalità Bardo Utilità 16

Con un lirico inno alla vittoria e alla perseveranza, il bardo eleva gli spiriti dei suoi alleati e dissolve il dolore delle loro ferite.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione
Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo.

Inoltre, ogni bersaglio può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Esclamazione Eroica Bardo Utilità 16

Quando il nemico del bardo insiste per attaccare, il bardo si appella all'eroismo dei suoi compagni e contrattacca.

Giornaliero ♦ Arcano
Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio spende un punto azione

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene un punto azione che deve spendere prima della fine dell'incontro. Inoltre, il bersaglio può spendere 2 punti azione durante questo incontro invece di 1.

Ritmo degli Alleati Bardo Utilità 16

Anche i più grandi eroi ricevono sempre un piccolo aiuto dai loro amici.

Incontro ♦ Arcano
Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere a ognuno dei suoi attacchi pari al numero di alleati adiacenti al bersaglio di ognuno di quegli attacchi.

Velocità Bardo Utilità 16

Con un rapido gesto della mano, il bardo consente al suo compagno di agire con la rapidità del lampo.

Giornaliero ♦ Arcano
Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene un'azione standard che deve usare immediatamente.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO
Accordi del Fato Bardo Attacco 17

Quando il bardo innalza un appello ai lari della battaglia, la sua freccia saetta verso i suoi nemici, oltrepassando la loro armatura per suggellare il loro destino.

Incontro ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli attacchi contro la CA del bersaglio vanno confrontati invece con i suoi Riflessi.

Equilibrio della Sorte Bardo Attacco 17

Il bardo altera la trama della sorte in modo da concedere un po' più di fortuna ai suoi alleati e un po' meno ai suoi avversari.

Incontro ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire, il personaggio tira un d4 e sottrae il risultato dal tiro per colpire del bersaglio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un alleato effettua un tiro per colpire contro il bersaglio, il personaggio tira un d4 e somma il risultato al tiro per colpire dell'alleato.

Virtù della Preveggenza: Quando modifica i tiri per colpire, il personaggio tira un d6 invece di un d4.

Fato Ineluttabile

Bardo Attacco 17

Come una compagnia teatrale esperta, gli alleati del bardo si muovono in cerchio attorno all'avversario quando il bardo colpisce.

Incontro ♦ Arcano, Arma**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio è colpito da un attacco, l'attaccante ripete il tiro dei danni del suo attacco e usa il risultato più alto.

Grido di Guerra Echeggianti

Bardo Attacco 17

Il grido di guerra del bardo echeggia tra gli avversari, buttandoli a terra e lasciandoli scoperti agli attacchi dei suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono**Azione standard** Propagazione ravvicinata 5**Bersaglio:** Ogni nemico entro la propagazione**Attacco:** Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono. Se un alleato colpisce il bersaglio con un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rovesciare le Sorti

Bardo Attacco 17

Il bardo si appella alle leggende che parlano della perseveranza dei grandi eroi per ispirare gli alleati nell'ora dell'estremo bisogno.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione, Strumento**Azione standard** Propagazione ravvicinata 3**Bersaglio:** Ogni nemico entro la propagazione**Attacco:** Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che colpisce il bersaglio può usare un impulso curativo. Un alleato può usare soltanto un impulso curativo in questo modo.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO**Canto di Adunata**

Bardo Attacco 19

Le parole ammalianti del bardo inducono gli avversari a raggrupparsi assieme, restando esposti ai più devastanti attacchi ad area.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**Bersaglio:** Ogni nemico entro l'emanazione**Attacco:** Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Se il bersaglio non è adiacente a un nemico, il personaggio può far scorrere il bersaglio di 3 quadretti fino a uno spazio che deve essere adiacente a un nemico.

Mancato: Danni dimezzati. Se il bersaglio non è adiacente al nemico, il personaggio può far scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a uno spazio che deve essere adiacente a un nemico.

Effetto: Ogni bersaglio adiacente a un nemico dopo che questo attacco è stato risolto subisce 10 danni psichici alla fine del suo turno se non si trova adiacente a un nemico in quel momento (tiro salvezza termina).

Epigramma Beffardo

Bardo Attacco 19

I versi feroci del bardo mandano l'avversario su tutte le furie, inducendolo a menare colpi alla cieca e a danneggiare i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Strumento**Azione standard** Distanza 10**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce l'effetto dell'epigramma beffardo del personaggio (tiro salvezza termina). Finché subisce questo effetto, il bersaglio è indebolito, e ogni volta che colpisce un alleato con un attacco, quell'attacco colpisce anche un nemico a scelta del personaggio entro la gittata di quell'attacco, compreso il bersaglio stesso. Il bersaglio non può colpire un determinato nemico più di una volta con un singolo attacco.

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è indebolito, e ogni volta che colpisce un alleato con un attacco, quell'attacco colpisce anche un nemico a scelta del personaggio entro la gittata di quell'attacco, compreso il bersaglio stesso. Il bersaglio non può colpire un determinato nemico più di una volta con un singolo attacco.

Saga del Nemico Incalzante

Bardo Attacco 19

Il bardo declama la storia di un singolo combattimento glorioso, che costringe il nemico a cercare un alleato e a muovergli battaglia.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Psicico**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a uno spazio adiacente a un alleato. Quell'alleato ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Inoltre, il bersaglio subisce 10 danni psichici alla fine del proprio turno se non è adiacente a quell'alleato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a uno spazio adiacente a un alleato. Quell'alleato ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Inoltre, il bersaglio subisce 5 danni psichici alla fine del proprio turno se non è adiacente a quell'alleato (tiro salvezza termina).

Scattare in Azione

Bardo Attacco 19

Intonando una melodia planare, il bardo assottiglia i confini della realtà in modo da consentire ai suoi alleati di spostarsi di una grande distanza con un solo passo.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto, Zona**Azione standard** Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Carisma contro Riflessi**Colpito:** 4d6 + modificatore di Carisma danni.**Mancato:** Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di spazio distorto che perdura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la zona permane, il personaggio e qualsiasi alleato entro 20 quadretti da lui possono usare un'azione di movimento per teletrasportarsi in uno spazio non occupato entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Sorti Collegate Bardo Attacco 19

La magia del bardo conferisce ai suoi amici una grande dose di fortuna, ma la ruota della fortuna ne offre altrettanta anche ai suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma a distanza
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce l'effetto delle sorti collegate (tiro salvezza termina). Finché è sotto questo effetto, come interruzione immediata, quando il bersaglio è mancato dall'attacco di un alleato, il personaggio può tirare un d20 e sostituire il risultato al tiro per colpire di quell'alleato. Quando il personaggio lo fa, il bersaglio può tirare un d20 una volta al suo turno successivo e sostituire il risultato al proprio tiro per colpire.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Accordo Culminante Bardo Utilità 22

Il bardo si appella allo spirito combattivo dei suoi alleati, incoraggiandoli a colpire all'unisono.

Giornaliero ♦ Arcano
Azione minore Emanazione ravvicinata 10
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco basilare o usare un potere di attacco a volontà come azione gratuita, con un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Nota di Aggressione Bardo Utilità 22

Un furioso verso di battaglia gridato dal bardo fa scattare un attacco inaspettato.

Incontro ♦ Arcano
Azione minore Emanazione ravvicinata 10
Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio può caricare o effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Ode all'Audacia Bardo Utilità 22

Il canto di lode del bardo ispira i suoi alleati a ignorare le loro ferite e il loro dolore per continuare a combattere.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione
Azione minore Emanazione ravvicinata 10
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo. Aggiungere 1d10 + il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati da ogni bersaglio. Ogni bersaglio può anche effettuare un tiro salvezza.

VIRTÙ BARDICHE

Le virtù sposate dai bardi (astuzia, valore, preveggenza e altre ancora) non sono soltanto dei temi ricorrenti nei racconti degli antichi eroi. Un bardo deve infondere quelle virtù nella propria magia. Così come le parole dei suoi canti e dei suoi racconti ispirano gli alleati a emulare le gesta degli eroi del passato, così i suoi incantesimi infondono negli alleati l'essenza stessa di queste virtù, potenziando magicamente le loro capacità. La magia del bardo può rendere gli alleati più astuti, più coraggiosi, più lungimiranti... in breve, più simili ai grandi eroi che sono destinati a diventare.

Ripresa Assicurata Bardo Utilità 22

Il bardo offre a un alleato una seconda possibilità di riscuotersi da un'afflizione.

Incontro ♦ Arcano
Interruzione immediata Distanza 10
Attivazione: Un alleato fallisce un tiro salvezza
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio ripete il tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Carisma del personaggio.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Canto della Malasorte Bardo Attacco 23

Il canto del bardo disfa la matassa del fato e condanna i suoi avversari alla rovina.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 5
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione può effettuare un tiro salvezza.

Colpo Sonoro Bardo Attacco 23

Il bardo fa partire un tiro e nel frattempo lancia un'invettiva contro l'avversario, confondendo le sue difese in modo che il colpo di un alleato possa mettere a segno una ferita mortale.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Tuono
Azione standard Arma a distanza
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni da tuono. Il tiro per colpire successivo effettuato contro il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio agisce contro tutte le sue difese. Per ogni difesa colpita dall'attacco oltre la prima l'attacco infligge 1d10 danni extra.

Tiro Riverberante Bardo Attacco 23

La corda dell'arco risuona del potere degli eroi più leggendari, assale il nemico e fortifica i suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Tuono
Azione standard Arma a distanza
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni da tuono. Ogni alleato entro 5 quadretti dal bersaglio può scegliere se ottenere un bonus di potere +2 alla CA oppure ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Virtù della Preveggenza: Il bonus di potere è pari a 1 + il modificatore di Saggiezza del personaggio.

Trucco Mentale Bardo Attacco 23

Il bardo formula una serie di osservazioni confondenti e sconcertanti, che attirano l'attenzione del nemico verso di lui invece che verso l'alleato.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che effettua un tiro per colpire contro il bersaglio può scegliere di agire contro la sua Volontà invece che contro la difesa normalmente associata all'attacco dell'alleato.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Finire l'Avversario

Bardo Attacco 25

Con un singolo tiro della sua arma, il bardo intensifica gli attacchi dei suoi alleati contro l'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio o un alleato ottengono il risultato massimo a un qualsiasi dado dei danni contro il bersaglio, il dado viene tirato di nuovo e si somma il risultato come danno extra ai danni totali inferti.

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il personaggio o un alleato ottengono il risultato massimo a un qualsiasi dado dei danni contro il bersaglio, il dado viene tirato di nuovo e si somma il risultato come danno extra ai danni totali inferti.

Scultore della Sorte

Bardo Attacco 25

Il canto del bardo non si limita più a descrivere il fato del nemico... lo crea.

Giornaliero ♦ Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio tira un numero di d20 pari al numero di bersagli colpiti con questo attacco. Fino alla fine dell'incontro, come azione gratuita, il personaggio può costringere un nemico entro 20 quadretti da lui a sostituire un tiro per colpire o un tiro salvezza con uno dei propri tiri. Ogni tiro può essere usato soltanto una volta.

Virtuosismo della Sfortuna

Bardo Attacco 25

Il bardo manipola la fortuna come un maestro di musica, trasformando la buona sorte in cattiva sorte e la vittoria in rovina.

Giornaliero ♦ Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina). Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza, un alleato entro 5 quadretti dal bersaglio può effettuare un tiro salvezza.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Volto Intimidatorio

Bardo Attacco 25

Agli occhi dei suoi nemici, il bardo e i suoi alleati diventano figure maestose e imponenti. Gli avversari restano talmente impressionati dal bardo che non riescono ad allontanarsene.

Giornaliero ♦ Arcano, Paura, Psichico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che sia adiacente al personaggio o a un suo alleato

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni psichici. Il bersaglio subisce danni psichici alla fine del suo turno se non si trova adiacente al personaggio o a un alleato entro 10 quadretti dal personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Colpo della Leggenda

Bardo Attacco 27

Il bardo diventa l'incarnazione di un eroe dei tempi antichi e colpisce l'avversario con furia selvaggia, infondendo nei suoi alleati una nuova speranza.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio è ridotto a 0 punti ferita o meno da questo attacco, ogni alleato entro 5 quadretti dal bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Se il bersaglio non scende a 0 punti ferita o meno da questo attacco, ogni alleato entro 5 quadretti dal bersaglio può spendere un impulso curativo; aggiungere il modificatore di Costituzione del personaggio ai punti ferita recuperati da ogni alleato.

Crescendo Vittorioso

Bardo Attacco 27

L'attacco del bardo segna l'inizio della distruzione dell'avversario.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Rima Vincolante

Bardo Attacco 27

Il bardo scaglia una freccia e intona un verso di prigionia, avviluppando i suoi nemici in una rete di filamenti arcani.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Forza

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da forza, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a uno spazio che deve essere adiacente a uno degli alleati del nemico. Fino alla fine del suo turno successivo, il bersaglio è immobilizzato e ogni nemico che inizia il suo turno in posizione adiacente al bersaglio subisce 20 danni da forza alla fine del suo turno se quel nemico non si trova in posizione adiacente al bersaglio in quel momento.

Ritmo Martellante

Bardo Attacco 27

Gli attacchi degli alleati del bardo echeggiano come rulli di tamburo e tempestano i suoi avversari.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono. Se un alleato colpisce il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio resta stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Seconde Possibilità

Bardo Attacco 27

È bello avere una seconda opportunità quando la posta in gioco è la vita.

Incontro ♦ Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Ogni alleato entro 3 quadretti dal bersaglio può ripetere un tiro per colpire prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO

Colpo dell'Onda d'Urto

Bardo Attacco 29

Una serie di rombi di tuono devasta gli avversari del bardo e continua a echeggiare tra di essi.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: Ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio subisce danni da tuono pari al modificatore di Costituzione del personaggio e subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Freccia del Destino

Bardo Attacco 29

Ciò che viene penetrato da questa freccia cade rapidamente.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce l'effetto della freccia del destino del personaggio (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto questo effetto, ogni volta che viene colpito dall'attacco di un alleato del personaggio, il personaggio può usare un'interruzione immediata per trasformare quell'attacco in un colpo critico.

Mancato: Danni dimezzati. Se il bersaglio viene colpito dall'attacco di un alleato del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può usare un'interruzione immediata per trasformare quell'attacco in un colpo critico.

Saga della Sventura Annunciata

Bardo Attacco 29

La vittoria profetizzata di un antico ciclo si fa sempre più simile alla battaglia in corso.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se il bersaglio è colpito dall'attacco di un alleato, resta indebolito fino alla fine del proprio turno successivo (tiro salvezza termina).

Verità Orripilante

Bardo Attacco 29

Il crudele pronunciamento del bardo diventa ancora più accurato ad ogni colpo.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Effetto: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio è colpito da un attacco mentre è frastornato da questo potere, diventa invece stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.



ARCIERE EUFONICO

“Ogni freccia scoccata è una nota che risuona sulla corda del mio letale strumento. Il mio arco intona il canto funebre della tua dipartita.”

Prerequisito: Bardo

Un arciere eufonico mescola musica, magia e tiro con l'arco in un unico, glorioso stile che è tanto una forma d'arte quanto una tecnica militare. I suoi avversari vacillano tra il timore e l'ammirazione anche quando l'arciere li tiene sotto tiro. Ogni freccia scoccata dal suo arco emette un suono melodioso e il tonfo del dardo che raggiunge il bersaglio scandisce il ritmo della battaglia come un rullo di tamburi. Perfino le urla di dolore dei suoi avversari si mescolano al cozzare delle armi contro scudi e armature. La potenza arcana dell'arciere fonde tutti questi suoni in una fantastica sinfonia marziale.

La creazione di questa meravigliosa esecuzione dipende in parte dalla capacità dell'arciere di intravedere il futuro. Il tempismo è tutto.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARCIERE EUFONICO

Azione Armonica (11° livello): Quando l'arciere eufonico spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un alleato di sua scelta entro 10 quadretti da lui può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Strumento ad Arco (11° livello): L'arciere eufonico può usare un arco come strumento per i suoi poteri di attacco da bardo. Somma il bonus di potenziamento dell'arco ai tiri per colpire, nonché agli eventuali danni extra conferiti da una proprietà (se applicabile) quando usa l'arco come strumento. Non aggiunge il bonus di competenza nell'arma al tiro per colpire quando usa l'arco come strumento.

Quando l'arciere eufonico usa un arco come strumento per un potere di attacco a distanza da bardo, la gittata di quel potere aumenta fino alla normale gittata dell'arco (se la gittata del potere è inferiore). L'arciere eufonico può anche usare il potere entro la lunga gittata dell'arco, applicando la consueta penalità di -2 al tiro per colpire.

Raffica di Fuoco (16° livello): Se l'arciere eufonico mette a segno un colpo critico con un potere di attacco a distanza da bardo, può effettuare un attacco basilare a distanza contro il bersaglio come azione gratuita.

INCANTESIMI DELL'ARCIERE EUFONICO

Freccia della Cacofonia Arciere Eufonico Attacco 11

Il tiro dell'arciere eufonico scatena un rombo sonoro che fa tremare gli avversari.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Tuono

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è assordato e frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Canto del Colpo Sonoro Arciere Eufonico Utilità 12

L'arciere intona un sommesso inno che riverbera nell'aria e devia la traiettoria delle sue frecce in modo da mandarle dritte a segno.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, gli attacchi del personaggio effettuati con l'arco ignorano la copertura e l'occultamento, compresa la copertura superiore, ma non l'occultamento totale.

Inno dell'Antagonismo Arciere Eufonico Attacco 20

Gli attacchi dell'avversario si ritorcono contro lui stesso come una pioggia di dolore che avvolge i suoi alleati quando le frecce dell'arciere puniscono le sue azioni malvagie come si merita.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Tuono

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce l'effetto dell'inno dell'antagonismo del personaggio (tiro salvezza termina). Finché è sotto questo effetto, all'inizio di ogni turno del personaggio, il bersaglio è il centro di un'esplosione di frastuono con emanazione 5. Ogni nemico entro l'emanazione subisce danni da tuono pari al modificatore di Saggezza del personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di potere al tiro per colpire del suo successivo attacco a distanza con un'arma pari al numero di nemici che subiscono danni in questo modo.

CANTORE DELLA VITA

“Quando il vento del flagello soffia gelido dalle montagne, io sarò pronto. La mia voce si unirà alla melodia che proteggerà gli eladrin da un antico avversario.”

Prerequisito: Bardo

Nelle lontane distese settentrionali dell'eco del mondo noto come la Selva Fatata, un vento gelido soffia dalle Montagne del Flagello ogni venti anni. Questo vento, colloquialmente chiamato il vento del flagello, non è una perturbazione come le altre; è la manifestazione di un'antica maledizione, creata quando una principessa eladrin neonata, di sangue antico, fu uccisa nella sua culla. Quell'atto infame grida ancora vendetta, nonostante gli sforzi di fare ammenda dei sovrani successivi, e anno dopo anno ha dato origine a una tempesta malevola e senziente. Questo vento letale, pervaso dalla furia dell'innocenza perduta, si sforza di congelare fino alla morte il maggior numero di creature possibili prima di esaurirsi.

In risposta a questa minaccia ricorrente, gli eladrin delle colline hanno trovato un modo per tenere a bada il vento del flagello: un canto della vita che attenua l'odio e la furia della tempesta e smorza il suo freddo letale. Ogni cantore della vita ha studiato questo canto e affinato la sua voce per placare il vento del flagello. Il suo compito sacro è di viaggiare tra i mondi, promuovere la pace e proteggere la vita, in modo da poter infondere nel suo canto le esperienze che ha accumulato. Quando il vento del flagello tornerà a soffiare, il cantore della vita, assieme agli altri membri del suo coro, sarà pronto a levare la sua voce e a intonare il grande canto della vita.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CANTORE DELLA VITA

Azione Pacifica (11° livello): Ogni volta che un alleato entro 5 quadretti dal cantore della vita spende un punto azione per eseguire un'azione extra che non sia un attacco, quell'alleato ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a $1d8 +$ il modificatore di Carisma del personaggio.

Trovare un'Altra Via (11° livello): Gli alleati entro 5 quadretti dal cantore della vita ottengono un bonus di +2 alle prove di abilità e di caratteristica.

Volontà Serena (16° livello): Se il cantore della vita manca con un tiro per colpire che agisce sulla Volontà, può ripetere il tiro per colpire. Se l'attacco in questione non infligge danni, il cantore ottiene un bonus di potere +2 al tiro ripetuto.

INCANTESIMI DEL CANTORE DELLA VITA

Voce Pacificatrice Cantore della Vita Attacco 11

Il cantore intona una melodia rassereneante che placa la collera nei cuori dei suoi nemici.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è frastornato e indebolito e subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Soluzioni Ispirate

Cantore della Vita Utilità 12

La serena autorità del cantore della vita ispira i suoi alleati a trovare soluzioni creative e non violente a una sfida.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un'azione standard extra come parte del suo turno successivo. Il bersaglio non può usare questa azione extra per sferrare un attacco che infligga danni.

Canto della Quietè

Cantore della Vita Attacco 20

Il cantore della vita intona una gentile ninna nanna che induce gli avversari ad abbandonarsi a un sonno profondo e consente ai suoi alleati di tirare il fiato.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio cade svenuto (tiro salvezza termina). Ogni alleato entro l'emanazione può spendere un impulso curativo.

Se un alleato attacca un bersaglio influenzato, il bersaglio si risveglia immediatamente. L'alleato non gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio per quell'attacco e non può sferrare un colpo di grazia contro di esso.



MEZZELFO EMISSARIO

"L'unione fa la forza, e io ho molti amici che si fidano di me e sono disposti a combattere per me."

Prerequisiti: Mezzelfo, bardo

Un mezzelfo emissario detesta rimanere fermo in un unico luogo troppo a lungo; preferisce vivere sulla strada, incontrare nuove creature e vedere nuove terre e nazioni. Di conseguenza si sente a casa sua praticamente ovunque. Questo spirito di adattamento gli consente anche di guadagnarsi la benevolenza della gente che incontra lungo il cammino.

La sua empatia innata e le sue doti diplomatiche acquisite gli permettono di inserirsi in quasi tutte le società, se non alla pari di un abitante originario del luogo, quantomeno come amico fidato. Comprendendo le usanze dei vari popoli e culture, il mezzelfo emissario comprende anche come proteggerli... o combatterli, se se ne presenta la necessità.

Quando le cose si mettono male, il mezzelfo emissario può usare la propria conoscenza delle altre creature a suo vantaggio in combattimento. Più avversari cercano di fermarlo, meglio il mezzelfo riesce a ingarbugliare i loro incantesimi e i loro colpi di spada, confondendo i loro tentativi di danneggiarlo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MEZZELFO EMISSARIO

Abile Oratore (11° livello): Il bonus alle prove di Diplomazia di cui il mezzelfo emissario beneficia grazie al suo tratto razziale di Diplomazia di Gruppo è pari al suo modificatore di Carisma. Inoltre, gli alleati entro 10 quadretti da lui applicano questo bonus a tutte le prove di abilità basate sul Carisma che egli possiede come abilità con addestramento.

Azione Valorosa (11° livello): Quando il mezzelfo emissario spende un punto azione per eseguire un'azione extra, gli alleati che egli è in grado di vedere ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, il mezzelfo emissario recupera l'uso del potere a incontro fornitogli dal suo privilegio razziale di Apprendista, se lo ha già usato in questo incontro.

Guarire gli Assediati (16° livello): Ogni volta che il mezzelfo emissario usa un potere di guarigione da bardo su un alleato, incrementa il numero di punti ferita recuperati di 1d6 per ogni nemico adiacente a quell'alleato.

INCANTESIMI DEL MEZZELFO EMISSARIO

Assalto dell'Emissario Mezzelfo Emissario Attacco 11

Quando l'arma del mezzelfo emissario cozza contro l'avversario, un rombo di tuono echeggia e infonde potenza in tutti gli alleati vicini.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da tuono.

Ogni alleato entro 2 quadretti dal bersaglio ottiene un bonus al suo tiro per colpire successivo contro quel bersaglio pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Speciale: Se entro 10 quadretti dal personaggio sono presenti più nemici che alleati, il bonus ai tiri per colpire aumenta di 2. Vanno conteggiati soltanto i nemici e gli alleati attivi, non le creature svenute, morte o morenti.



Azzardo dell'Emissario Mezzelfo Emissario Utilità 12

Il mezzelfo emissario rincuora un alleato e lo esorta a rovesciare le sorti dello scontro in suo favore.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio sceglie uno dei seguenti benefici.

♦ Il bersaglio ottiene un bonus al suo tiro per colpire successivo pari al numero di nemici e alleati che è in grado di vedere (per un massimo di 10).

♦ Il bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus pari al numero di nemici e alleati che è in grado di vedere (per un massimo di 10).

Vanno conteggiati soltanto i nemici e gli alleati attivi, non le creature svenute, morte o morenti.

Esercito dell'Emissario Mezzelfo Emissario Attacco 20

Con un emozionante grido di battaglia, il mezzelfo emissario incoraggia gli alleati a sfruttare il loro numero per sconfiggere gli avversari rapidamente.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che inizi il proprio turno entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire e alle difese pari al numero di alleati presenti entro 5 quadretti dal personaggio.

PORTAVOCE DELLA TOMBA

“Alcuni non meritano altro che la morte, e coloro che la meritano più di tutti sono marchiati dai loro crimini. Come il crescendo di un requiem, io inseguo chi è stato marchiato da vicino affinché abbia ciò che si merita.”

Prerequisito: Bardo

A volte nelle taverne circolano voci che parlano di antiche organizzazioni di bardi-assassini. Tali storie vengono spesso considerate come sciocche fantasie, naturalmente. Se l'esistenza di figure come il portavoce della tomba fossero di comune conoscenza, il loro compito sarebbe molto più difficile da svolgere.

L'organizzazione occulta dei Portavoce della Tomba incarica i suoi membri di stanare e uccidere coloro che fanno del male agli innocenti. I suoi capi indicano questi individui a ogni portavoce della tomba tramite un'ingegnosa catena di corrieri o di messaggi magici che li marchiano indelebilmente come bersagli. I portavoce della tomba fanno del mondo un luogo migliore a ogni elemento indesiderabile che sopprimono e questa consapevolezza li spinge a perseverare nel loro lavoro. Attraverso le loro antiche e letali canzoni, possono migliorare le opportunità di vita di tutte le altre creature, una morte alla volta.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PORTAVOCE DELLA TOMBA

Azione del Richiamo della Tomba (11° livello):

Quando il portavoce della tomba spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni fino alla fine del proprio turno successivo.

Canto Funebre del Destino Ineluttabile (11° livello): Una volta per incontro, come azione minore, il portavoce della tomba può pronunciare una condanna a morte su un singolo nemico entro 10 quadretti da lui. La condanna a morte dura fino alla fine dell'incontro. Se il portavoce manca con un potere di attacco a incontro contro la creatura marchiata con la condanna a morte, l'attacco infligge comunque danni pari a 1d6 + il modificatore di Carisma del portavoce della tomba.

Cammino della Tomba (16° livello): Quando il portavoce della tomba effettua un tiro per colpire con un potere di attacco a incontro o giornaliero contro una creatura marchiata dalla sua condanna a morte, può tirare due d20 e scegliere quale risultato usare.

INCANTESIMI DEL PORTAVOCE DELLA TOMBA

Visioni di Sventura Portavoce della Tomba Attacco 11

Il portavoce intona una melodia segreta che va in cerca del nemico da lui prescelto e lo assale con immagini dolorose della sua dipartita imminente.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura marchiata dalla condanna a morte del personaggio

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, un alleato entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Mantello del Suono Portavoce della Tomba Utilità 12

Il portavoce della tomba si avvolge in un manto di sussurri oscuri che impediscono alla sua preda di vederlo.

Incontro ♦ Arcano, Illusione

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo è invisibile nei confronti di una creatura che ha marchiato con la sua condanna a morte.

Ineluttabilità della Tomba Portavoce della Tomba Attacco 20

Il portavoce della tomba emette una serie di note letali, che conducono il nemico verso la sua dipartita un passo dopo l'altro.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura marchiata dalla condanna a morte del personaggio

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni continuati.

Effetto secondario: 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).



SCALTRO PREVARICATORE

"C'è un detto tra le creature fatate che passano da un mondo all'altro: soltanto attraverso la disonestà si conquista l'onore."

Prerequisito: Bardo

Ingannatori fatati, gnomi e cantastorie di ogni razza conoscono molte leggende poco note alle altre creature: storie provenienti da foreste isolate, profondi cunicoli sotterranei, covi di bestie possenti e sale del tesoro chiuse a chiave di potenti monarchi. E quello che non conoscono, sono pronti a inventarselo.

Lo scaltro prevaricatore traffica con le onorate (almeno presso alcuni) tradizioni di racconti esagerati, storie fuorvianti e perfino bugie dirette. Studia e segue gli insegnamenti dei grandi favolisti del passato (tutti fittizi, quasi sicuramente) e applica quelle conoscenze alle sue abilità bardiche. Lo scaltro prevaricatore trasmette le sue doti naturali per le illusioni e per gli inganni anche ai suoi amici, in modo da concedere anche a loro parte della gloria... o quanto meno da farglielo credere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SCALTRO PREVARICATORE

Azione Velante (11° livello): Quando lo scaltro prevaricatore spende un punto azione per eseguire un'azione extra, sia lui che un alleato di sua scelta entro 5 quadretti da lui diventano invisibili fino alla fine del turno successivo dello scaltro prevaricatore.

Virtù dell'Inganno (11° livello): Quando lo scaltro prevaricatore utilizza il suo privilegio di classe di Virtù



Bardica, un alleato di sua scelta entro 5 quadretti da lui ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio del suo attacco successivo.

Mercé dell'Ingannatore (16° livello): Quando lo scaltro prevaricatore usa *parola maestosa* per curare un alleato sanguinante, quell'alleato diventa invisibile fino all'inizio del suo turno successivo.

INCANTESIMI DELLO SCALTRO PREVARICATORE

Luci Menzognere Scaltro Prevaricatore Attacco 11

Quando gli alleati dello scaltro prevaricatore colpiscono l'avversario prescelto, svaniscono in una nube di scintille luminose.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi. Ogni alleato che colpisce il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio diventa invisibile fino alla fine del suo turno. Questa invisibilità termina se l'alleato effettua un tiro per colpire.

Ricompensa dell'Inganno Scaltro Prevaricatore Utilità 12

Con parole sagge e astute, lo scaltro prevaricatore guida le difese dell'alleato, confondendo gli attacchi dei nemici in un modo o nell'altro.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un attacco manca un alleato entro 10 quadretti dal personaggio

Bersaglio: L'alleato mancato dall'attacco che ha attivato il potere

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus pari al modificatore di Intelligenza del personaggio a tutte le difese prese di mira dall'attacco che attiva il potere. Se l'attacco che attiva il potere va a vuoto, il bersaglio beneficia del bonus a queste difese fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se l'attacco attivante colpisce, il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Alone di Falsità Scaltro Prevaricatore Attacco 20

Lo scaltro prevaricatore scaglia una manciata di polvere magica in faccia al nemico, offuscando la sua vista e confondendone le azioni.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio subisce l'effetto dell'alone di falsità del personaggio (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto questo effetto, quando manca con un attacco in mischia, il personaggio può usare un'interruzione immediata per far sì che l'attacco colpisca una creatura diversa, compreso il bersaglio, entro la gittata dell'attacco.

Mancato: Danni dimezzati. Se il bersaglio manca con un attacco in mischia prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può usare un'interruzione immediata per far sì che l'attacco colpisca una creatura diversa, compreso il bersaglio, entro la gittata dell'attacco.

SCULTORE KARMICO

"Manipolare la realtà è possibile. Le buone azioni intessono dei fili splendenti nella realtà, mentre le opere malvagie ne macchiano la trama. Entrambi si propagano avanti e indietro nel tempo e le loro conseguenze vi troveranno, presto o tardi."

Prerequisiti: Bardo, privilegio di classe di Virtù della Preveggenza

Le conseguenze morali sono una cosa a cui devono far fronte tutte le creature, che ne riconoscano l'esistenza o meno. Le azioni di ogni creatura influenzano il passato, il presente e il futuro. Per lo scultore karmico questa non è una convinzione filosofica: è una realtà dimostrabile.

Ogni azione di una creatura è come un seme che viene piantato. In base alla natura dell'azione, raccoglierne i frutti potrebbe portare gioie o dolori. Lo scultore karmico cerca di incrementare la sua misura di gioia nel mondo, assicurandosi nel contempo che i suoi avversari raccolgano il dolore procurato dalle loro cattive azioni passate.

Lo scultore karmico è un interprete del karma. Grazie alla sua preveggenza, lo scultore può riscuotere i debiti karmici degli avversari, a volte in modo teatrale. D'altro canto, le sue azioni toccano soltanto in superficie la legge karmica di causa ed effetto. Nel plasmare i destini degli altri, lo scultore karmico si assicura di non influenzare in modo inappropriato il suo destino finale.



CHRIS SEAMAN

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SCULTORE KARMICO

Azione Fatale (11° livello): Quando lo scultore karmico spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può ripetere un singolo tiro del d20 effettuato in quel turno.

Virtù Karmica (11° livello): Se lo scultore karmico usa Virtù della Preveggenza per incrementare la difesa di un alleato e l'attacco del nemico colpisce comunque, l'alleato scelto come bersaglio dall'attacco nemico che ha attivato il potere può usare un impulso curativo come azione gratuita.

Colpo Karmico (16° livello): Quando lo scultore karmico usa Virtù della Preveggenza, un alleato entro 10 quadretti da lui può effettuare un attacco basilare in mischia o a distanza come azione gratuita contro il nemico in questione.

INCANTESIMI DELLO SCULTORE KARMICO

Ferita Karmica Scultore Karmico Attacco 11

L'avversario dello scultore karmico pagherà a caro prezzo le ferite che ha inferto a un altro.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio colpisce con un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 1[A] + il modificatore di Saggezza del personaggio danni.

Karma Distorto Scultore Karmico Utilità 12

Lo scultore distorce i sentieri del fato, invertendo il flusso della malasorte che affligge il suo alleato.

Giornaliero ♦ Arcano

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato entro l'emanazione manca con un attacco.

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere e un nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio tira un d20 due volte. L'alleato può sostituire il suo tiro per colpire con uno dei suoi tiri e il personaggio può costringere il nemico a sostituire il proprio tiro per colpire successivo con l'altro suo tiro.

Fine della Fortuna Scultore Karmico Attacco 20

Tutta la buona sorte che ha arriso l'avversario fino ad ora viene controbilanciata da un'ondata di cattiva sorte.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Psicico

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e ognuno dei tiri per colpire del bersaglio è considerato un 1 naturale (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il tiro per colpire successivo del bersaglio è considerato un 1 naturale.

MAGO

“Gli incantesimi sgorgano dalle mie labbra e danzano sulla punta delle mie dita. Pochi possono contraddirmi. Una vita di studi arcani è il mio fardello, ma anche la mia delizia.”

AGLI OCCHI di molta gente, il mago è l'incarnazione della magia arcana, e a buon diritto. Tra tutti coloro che studiano le arti arcane, il mago capisce veramente i principi magici posti a fondamento della realtà. Gli altri potranno sfruttare il potere della magia, ma soltanto in modo imperfetto.

Così come un pittore compone un'immagine su una tela bianca o uno scultore rivela la forma imprigionata all'interno di un blocco di pietra, il mago manipola la magia per creare espressioni di potere. La sua arte, sebbene splendida, è anche letale. Il mago è costantemente spinto a migliorare la propria arte, a studiare rituali sempre più complicati, ad acquisire nuovi e sempre più potenti strumenti e a sviluppare incantesimi sempre più efficaci.

Oltre ai globi, alle verghe, ai bastoni e alle bacchette già familiari agli incantatori arcani, esiste un altro strumento disponibile soltanto ai maghi. Il tomo di un mago è un ricettacolo di scritti arcani segreti che gli consente di incanalare il suo potere.

Questo capitolo contiene qualcosa di utile per ogni tipo di mago, da quelli che attaccano i loro avversari direttamente a quelli che preferiscono esercitare in modo ingannevole la loro volontà su di essi. Le pagine di questo capitolo contengono il materiale seguente.

- ◆ **Nuovi strumenti:** Il personaggio può scegliere un nuovo modo per usare i globi o acquisire un nuovo strumento. Usando i segreti arcani contenuti nel suo tomo, potrà sfruttare al massimo i suoi nuovi poteri.
- ◆ **Nuovi sviluppi:** I maghi illusionisti e i maghi convocatori si concentrano su alcune discipline magiche specializzate.
- ◆ **Nuovi poteri del mago:** Il mago può trovare nuovi modi di ostacolare i suoi avversari, come gli incantesimi di illusione e di convocazione, e scoprire nuovi incantesimi a complemento dello strumento di sua scelta.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Sei nuovi cammini sono a disposizione dei maghi che accumulano più potere, concentrandosi in tecniche specializzate come l'invisibilità e il teletrasporto, o perfino sfruttando la casualità del fato.



RALPH HORSLEY

Il *Manuale del Giocatore* descrive come i maghi possono usare globi, bastoni e bacchette per aiutarsi a incanalare e dirigere il loro potere arcano. Ora i maghi possono aggiungere il tomo agli strumenti disponibili e sceglierlo tramite il privilegio di classe di Maestria degli Strumenti Arcani.

NUOVE OPZIONI DI MAESTRIA DEGLI STRUMENTI ARCANI

I maghi possono scegliere una nuova forma di maestria del globo o optare per la maestria dello strumento del tomo.

NUOVE OPZIONI PER IL GLOBO

Molti maghi usano lo strumento del globo per rafforzare e prolungare la durata dei loro incantesimi, ma alcuni ne hanno perfezionato l'uso come strumento di inganno.

Il mago può scegliere il Globo dell'Inganno come nuovo privilegio di classe di Maestria degli Strumenti Arcani.

Globo dell'Inganno: Una volta per incontro, come azione gratuita, quando il mago manca un nemico con un potere di illusione da mago, può scegliere un altro nemico entro 3 quadretti dal bersaglio mancato. Questo nuovo nemico non può essere un bersaglio dell'attacco originale. Il mago ripete l'attacco contro questo nuovo bersaglio, con un bonus al tiro per colpire pari al proprio modificatore di Carisma.

Il mago deve impugnare un globo per beneficiare di questo privilegio. I maghi illusionisti scelgono questa forma di maestria per tendere una rete di inganno sugli avversari.

OPZIONI PER IL TOMO

Quei maghi che scelgono lo strumento del tomo possono selezionare due forme di Maestria degli Strumenti Arcani, una con benefici più generici, l'altra più utile ai maghi convocatori.

Tomo della Prontezza: Quando il mago seleziona questa forma di maestria dello strumento, sceglie un potere di attacco a incontro da mago del suo livello o di livello inferiore che egli ancora non conosca. Quel potere è ora memorizzato e può essere utilizzato dal mago successivamente.

Una volta per incontro, come azione gratuita, il mago può usare il potere memorizzato spendendo un altro potere di attacco a incontro da mago di livello pari o

superiore. Dovrà comunque eseguire l'azione normalmente richiesta per usare il potere memorizzato.

Ogni volta che il mago raggiunge un livello che gli consente di scegliere un potere a incontro, può sostituire il potere memorizzato con un nuovo potere di attacco a incontro da mago di livello pari o inferiore che già non conosca.

Il mago deve impugnare un tomo per beneficiare di questo privilegio. I maghi di tutti gli sviluppi apprezzano questa forma di maestria perché offre loro maggiore flessibilità durante il combattimento.

Tomo del Vincolo: Una volta per incontro, come azione gratuita, se il personaggio usa il tomo quando usa un potere arcano di convocazione, tutte le creature convocate da quel potere ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del mago.

Il mago deve impugnare un tomo per beneficiare di questo privilegio. I maghi convocatori preferiscono questa forma di maestria del tomo a causa degli ovvi benefici che ottengono per i loro incantesimi di convocazione. Questa forma di maestria offre anche dei benefici a certi poteri di convocazione.

NUOVA PAROLA CHIAVE: CONVOCAZIONE

I poteri contenenti la parola chiave "convocazione" convocano creature provenienti da altri piani che si mettono al servizio del mago in vari modi.

CREATURA CONVOCATA

Una creatura convocata da un mago utilizza le seguenti regole, a meno che la descrizione di un potere non specifichi diversamente.

- ◆ **Creatura alleata:** Quando un mago usa un potere di convocazione, manifesta una creatura alleata a lui e ai suoi compagni. Il potere determina il punto dove appare la creatura convocata.
- ◆ **Difese del personaggio:** Le difese della creatura convocata equivalgono a quelle del mago che la fa manifestare, escludendo eventuali bonus o penalità temporanei.
- ◆ **Punti ferita:** I punti ferita massimi della creatura convocata equivalgono al valore di sanguinante del mago. Quando la creatura convocata scende a 0 punti ferita, viene distrutta, e il mago perde un impulso curativo. Se al mago non restano impulsi curativi, subisce invece danni pari a metà del suo valore di sanguinante.

CONVOCAZIONE DEL DIVORATORE NERO

Meriele sospirò quando i soldati infuocati circondarono il paladino. "Beh, Daren," disse, "a quanto pare ti salverò di nuovo la pelle."

Trasse un profondo respiro e chiuse gli occhi per un momento, concentrandosi sull'oscurità. La prima sillaba che uscì dalla sua bocca si trasformò in un suono stridulo nei pressi della posizione di Daren, e il paladino trasalì. Meriele puntò la sua bacchetta e strinse le dita dell'altra mano per simulare un artigiano, e la sua sillaba successiva aprì uno squarcio nell'oscurità.

Da quell'istante in poi, la creatura che aveva richia-

mato la aiutò a completare l'incantesimo. Meriele l'aveva convocata, la creatura aveva risposto e ora stava insinuando i suoi tentacoli nell'apertura per aprirsi un varco fino al mondo dallo spazio dove si annidava solitamente, qualunque esso fosse.

Per Meriele i secondi si fecero interminabili quando il divoratore nero si fece strada oltre lo squarcio nello spazio, distese i suoi lunghi tentacoli e si collocò in posizione accanto agli arconti del fuoco. Quando l'incantesimo fu completato, il tempo tornò a scorrere normalmente e il divoratore nero diede inizio alla sua opera di devastazione.

- ◆ **Nessun impulso curativo:** La creatura convocata è priva di impulsi curativi, ma se un potere le consente di spendere un impulso curativo, può spenderlo il mago al posto suo. La creatura convocata riceve quindi il beneficio dell'impulso curativo al posto del mago.
- ◆ **Velocità:** La velocità della creatura convocata è determinata dal potere di convocazione.
- ◆ **Comandare la creatura:** La creatura convocata non possiede azioni proprie; deve essere il mago a spendere azioni per comandarla mentalmente. Il mago può comandare la creatura solo se possiede una linea di effetto verso di essa. Quando comanda la creatura, i due condividono le conoscenze, ma non i sensi.

Come azione minore, il mago può ordinare alla creatura convocata di effettuare una delle seguenti azioni, purché sia fisicamente in grado di compiere quell'azione: aprire o chiudere una porta o un contenitore, camminare, correre, rialzarsi, scappare, scattare, sollevare da terra o lasciar cadere un oggetto, stringersi, strisciare o volare.

Il potere di convocazione determina gli eventuali comandi speciali che il mago può impartire alla creatura convocata, specificando un tipo di azione per ciascun comando. Se un comando speciale è un'azione minore, il mago può impartire quel comando solo una volta durante ognuno dei suoi turni.

- ◆ **Attacchi e prove:** Se un potere di convocazione permette alla creatura convocata di attaccare, il mago effettua un attacco attraverso la creatura, come specificato nella descrizione di quel potere. Se la creatura convocata può effettuare una prova di abilità o una prova di caratteristica, la prova viene effettuata dal mago. Gli attacchi e le prove effettuate attraverso la creatura non includono i bonus o le penalità temporanee che influenzano le statistiche del mago.
- ◆ **Durata:** A meno che il potere di convocazione non specifichi altrimenti, la creatura convocata permane fino alla fine dell'incontro e poi scompare. Come azione minore, il mago può congedare anzitempo la creatura convocata.

MAGHI NEL MONDO

Sia i guerrieri che i ladri sono figure estremamente rare nel mondo, ma forse tra i due i maghi lo sono ancora di più. I comuni soldati, mercenari e banditi non sono guerrieri, ma qualche guerriero potrebbe emergere dai loro ranghi. È difficile immaginare invece un esempio di grandi gruppi di persone comuni da cui un individuo possa emergere e farsi strada fino al rango di mago vero e proprio. Forse in passato il mago era uno scriba, uno studioso di storia o di conoscenze arcane, un sacerdote di loun o di qualche altra divinità, un erborista o un alchimista nel proprio villaggio o paese natale. Ma nel momento in cui ha imparato il suo primo trucchetto, ha mosso i primi passi su un sentiero che lo condurrà verso un grande destino. Il mago è ben più di uno studioso o di un sapiente: è un eroe, un detentore del potere arcano, e quella capacità lo distinguerà (e lo innalzerà) per sempre dalla gente comune del mondo.



Questo capitolo comprende due sviluppi aggiuntivi per il mago, da aggiungersi a quelli presentati nel *Manuale del Giocatore*: il mago convocatore e il mago illusionista.

MAGO CONVOCATORE

Creature terrificanti di ogni sorta obbediscono al richiamo del mago convocatore, che ordina loro di aiutarlo e di combattere per lui. Oltre a soggiogare questi mostri, il mago convocatore è anche abile nell'evocare oggetti fatti di energia magica per ostacolare o danneggiare i suoi avversari. Il mago convocatore deve usare le proprie azioni per controllare i mostri che ha convocato, quindi il suo ruolo in combattimento è alquanto diverso da quello degli altri maghi.



Come nel caso degli altri maghi, un elevato punteggio di Intelligenza è fondamentale per i tiri per colpire e i tiri dei danni. I punti ferita delle creature convocate dipendono dai suoi, e molti incantesimi di convocazione infliggono danni aggiuntivi o hanno effetti migliorati dipendenti dalla Costituzione, quindi quello dovrà essere il suo secondo punteggio migliore. Il mago convocatore sceglie la forma di Tomo del Vincolo come Maestria dello Strumento Arcano, dal momento che migliora i suoi incantesimi di convocazione. Sceglie i poteri giornalieri contenenti la parola chiave "convocazione" e i poteri a volontà e a incontro contenenti la parola chiave "evocazione".

Privilegio di classe suggerito: Tomo del Vincolo

Talento suggerito: Convocatore Attento*

Abilità suggerite: Arcano, Dungeon, Intuizione, Natura

Poteri a volontà suggeriti: *esplosione rovente, colonna tempestosa**

Potere a incontro suggerito: *vespa astrale**

Potere giornaliero suggerito: *convocare combattente di fuoco**

*Nuove opzioni presentate in questo libro

MAGO ILLUSIONISTA

I misteriosi poteri del mago illusionista offuscano la mente e assaltano i sensi. I paesaggi immaginari e le creature illusorie che egli crea ostacolano, distruggono e fuorviano i suoi avversari. Nulla è ciò che sembra quando il mago illusionista è al controllo.

L'Intelligenza dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica più alto, dal momento che è quello che determina i suoi poteri di attacco. Un alto punteggio di Carisma gli consente di potenziare alcuni effetti di illusione. Un mago illusionista sceglie i poteri contenenti la parola chiave "illusione" e sceglie Globo dell'Inganno come forma di Maestria degli Strumenti Arcani per sfruttare al massimo quei poteri.

Privilegio di classe suggerito: Globo dell'Inganno

Talento suggerito: Echi Illusori*

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Dungeon, Intuizione

Poteri a volontà suggeriti: *dardo fantasma*, imboscata illusoria*

Potere a incontro suggerito: *ombre afferranti**

Potere giornaliero suggerito: *sussurri orrendi**

*Nuove opzioni presentate in questo libro

MAGIA DI CONVOCAZIONE

I maghi che usano la magia di convocazione possono chiamare a sé una schiera di mostruosità provenienti da altri luoghi o generare effetti persistenti fatti di energia magica per incalzare, attaccare o bloccare i loro avversari.

Un mago convocatore potrebbe evocare un falcofreccia o una creatura di vento e furia elementale per assalire i nemici durante tutta la battaglia. Un mastino ringhiante balza per azzannare alla gola un avversario, poi torna a fianco del mago e si prepara ad attaccare di nuovo a comando. In alternativa, uno stolido difensore appare al fianco del mago e si frappone tra il suo padrone e l'attacco di un nemico.

Nonostante il suo nome, un mago convocatore non sempre convoca le creature. Il suo repertorio comprende anche incantesimi di evocazione che manipolano l'energia

elettrica: una colonna di fulmini persistenti che compare in mezzo ai suoi nemici e folgora tutti quelli che rimangono troppo vicini a essa, una pozza di olio scivoloso che emerge ribollendo dal terreno sotto i piedi di un avversario, o un muro di colori scintillanti che assale le creature con una miriade di effetti diversi.

Convocazione contro Evocazione: Gli incantesimi di convocazione sono poteri giornalieri e producono effetti fisici duraturi che si materializzano in forma di creature. Molti incantesimi di evocazione (per lo più poteri a volontà e a incontro) creano effetti temporanei che assumono la forma di creature. Gli attaccanti evocati non sono dotati di punti ferita e non agiscono in base agli ordini del mago, ma si comportano in modo più analogo a creature indipendenti ed esercitano il controllo su un'area ben determinata.

NUOVI POTERI DEL MAGO

Questa sezione comprende incantesimi in abbondanza sia per il mago convocatore che per il mago illusionista, nonché altri poteri adatti agli sviluppi del mago del controllo e del mago della guerra.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colonna Tempestosa

Mago Attacco 1

Una colonna crepitante di fulmini appare in mezzo ai nemici del mago, folgorando chiunque si avvicini a essa.

A volontà ♦ Arcano, Evocazione, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 10**

Effetto: Il personaggio evoca una colonna di energia crepitante in quadretto non occupato entro gittata. La colonna occupa 1 quadretto e rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che entra in un quadretto adiacente alla colonna subisce 1d6 + modificatore di Intelligenza del personaggio danni da fulmine.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Dardo Fantasma

Mago Attacco 1

Con un gesto della mano, il mago mostra al suo nemico un dardo di fuoco che sfreccia verso di lui. Il nemico fa un balzo per evitare la minaccia fittizia.

A volontà ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Livello 21: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Imboscata Illusoria

Mago Attacco 1

Il mago crea l'illusione di un gruppo di assalitori spettrali che sciamano addosso al suo nemico.

A volontà ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 21: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici.



INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Colpo di Bastone Corrosivo

Mago Attacco 1

Il mago batte il suo bastone al suolo e una pozza di acido emerge dal terreno per avvolgere il suo avversario in una nube di vapori caustici.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, le creature a più di 5 quadretti di distanza dal bersaglio beneficiano di occultamento nei suoi confronti.

Bastone della Difesa: La volta successiva in cui il personaggio usa il suo privilegio di classe di Bastone della Difesa prima della fine dell'incontro, l'attaccante subisce anche danni da acido pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

MAGIA DI ILLUSIONE

I maghi che fanno uso di illusioni sono maestri dell'irreale. I loro incantesimi penetrano la mente degli avversari e seminano lo scompiglio tra le loro percezioni, generando visioni di pericoli talmente convincenti da sovrapporsi temporaneamente alla realtà. A volte, anche se soltanto per pochi istanti, le illusioni non esistono soltanto nella mente delle vittime. I danni psichici sono il punto forte della magia di illusione: pericoli illusori possono infliggere danni accelerando il battito cardiaco, bloccando il respiro e provocando traumi nelle vittime.

Gli incantesimi di illusione possono convincere una creatura che uno sciame di scarabei sta per strisciargli addosso, che una folgore di fuoco punta dritta su di lui, che si trova sulla strada di una mandria di elefanti infuriati, o che il terreno sotto i suoi piedi sta per cedere. Tali effetti minori

possono indurre i bersagli a farsi da parte, a buttarsi a terra o a cercare di sfuggire alla minaccia apparente in altri modi.

Altre illusioni più potenti possono sopraffare i sensi del bersaglio. Invece dell'ambiente circostante, un avversario potrebbe assistere a cataclismiche visioni di rovina, o alla presenza innocua di un oggetto inanimato. Questi inganni estremi sono più difficili da mettere in atto, ma rendono un avversario particolarmente vulnerabile, lasciandolo immobile a osservare qualcosa di immaginario e ignaro della sua imminente rovina.

La percezione equivale alla realtà dal punto di vista dell'osservatore. Quindi, in ultima analisi, le magie di illusione sono magie di controllo. Sebbene i maghi illusionisti scelgano quasi esclusivamente questo genere di potere, anche i maghi del controllo decidono di imparare qualche potere di illusione.

Detonazione Incendiaria del Maestro dei Globi

Mago Attacco 1

Il globo del mago emette degli impulsi infuocati che esplodono in mezzo ai suoi nemici, incendiando l'area e bruciando coloro che tentano di fuggire.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Fuoco, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Effetto: L'emanazione crea una zona di vivaci fiamme che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che entra nella zona o vi inizia il proprio turno subisce 2 danni da fuoco.

Globo dell'Imposizione: Il personaggio può estendere la durata di questo effetto, anche se non si tratta di un potere a volontà. Se lo fa, l'area si estende fino a diventare una emanazione 3 e non influenza né il personaggio, né i suoi alleati.

Fulmine Potenziatore

Mago Attacco 1

Un fulcro di fiamme verdi e giallastre danza attorno alla bacchetta del mago, poi guizza verso il nemico ed esplose in una pioggia di scintille.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Bacchetta della Precisione: La volta successiva in cui il personaggio usa il suo privilegio di classe di Bacchetta della Precisione prima della fine dell'incontro, ottiene anche un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Ombre Afferranti

Mago Attacco 1

Su ordine del mago, lunghi tentacoli d'ombra si protendono verso i suoi nemici per afferrarli e avvolgono l'area nell'oscurità.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'emanazione crea una zona di ombre brulicanti che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che entri nella zona subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio ed è rallentata fino alla fine del proprio turno successivo.

Vespa Astrale

Mago Attacco 1

Una vespa cristallina dalle ali trasparenti appare accanto all'avversario del mago e lo punge, poi vola ronzando nelle vicinanze, in attesa di una nuova occasione per attaccare.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio evoca una vespa astrale che appare in 1 quadretto entro lo spazio del bersaglio. La vespa rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio esce dal quadretto della vespa astrale, subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Se il bersaglio conclude il suo turno a più di 2 quadretti di distanza dalla vespa astrale, subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Baratro Fantasma

Mago Attacco 1

Il mago crea l'immagine di un baratro senza fondo che si spalanca direttamente sotto i suoi avversari, che credono di precipitare verso la morte.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è buttato a terra prono e immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Mancato: Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Convocare Combattente di Fuoco

Mago Attacco 1

Un soldato fatto di fiamme si fa avanti da oltre un velo planare. Solleva la sua ascia scintillante sopra la testa e si muove per attaccare.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Fuoco, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un combattente di fuoco Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il combattente di fuoco ha velocità di volo 6 (fluttuare). Possiede un bonus di +2 alla CA e un bonus di +2 alla Tempra. Il personaggio può impartire al combattente di fuoco i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI DEL MAGO

Come ha fatto il mago a procurarsi il suo libro degli incantesimi? Ha ricevuto un'istruzione formale di qualche tipo presso qualcosa di simile a un'accademia di magia, dove gli è stato consegnato un libro degli incantesimi vuoto il primo giorno di scuola, e lo ha riempito con appunti, incantesimi e rituali nel corso dei suoi studi? Oppure ha studiato con un mago più esperto che gli ha donato un libro della sua collezione come omaggio al completamento dei suoi studi? O il "libro" di incantesimi del mago è soltanto un ammasso di appunti, accumulati mano a mano che il mago scopriva i misteri della magia in gran segreto? Oppure è un tomo finemente rilegato,

meticolosamente copiato dalla mano di un mastro scriba durante il periodo di regno di uno degli antichi imperi del mondo?

Cosa contiene il libro degli incantesimi del mago oltre agli incantesimi e ai rituali? Contiene la storia dettagliata dello studio della magia, vergata da un arcimago di Bael Turath? Un trattato sui funghi del Sottosuolo e sui loro possibili usi nei rituali arcani? Note sparpagliate sulle creature convocate, con annotazioni marginali in varie calligrafie diverse (compresa anche quella del mago)? Oppure è quasi del tutto vuoto, e riflette il livello ancora inesperto di conoscenze del mago?

Sussurri Orrendi

Mago Attacco 1

Le nemici del mago vengono assaliti da un rumore orrendo. Cercando disperatamente di individuarne la fonte, finiscono per ignorare la vera minaccia costituita dal mago e dai suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto secondario: Il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Mancato: Il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tuono Rotolante

Mago Attacco 1

Un gruppo di creature elementali tonanti avanza rotolando verso gli avversari del mago e li travolge.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Strumento, Tuono
Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una o due creature

Attacco primario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio evoca una sfera tonante in 1 quadretto entro lo spazio di ogni bersaglio primario. Ogni sfera tonante dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni sfera tonante effettua un attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Una creatura esce dal quadretto della sfera tonante

Bersaglio secondario: La creatura che attiva il potere

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 5 danni da tuono.

Mantenere minore: Ogni sfera tonante permane.

Unto

Mago Attacco 1

Sotto i piedi degli avversari del mago si forma una pozza di olio scivoloso che fa perdere loro l'equilibrio e li butta a terra.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Effetto: L'emanazione crea una zona di grasso viscido che ricopre tutte le superfici orizzontali fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile. Il personaggio può effettuare l'attacco seguente, usando un quadretto entro la zona come quadretto di origine.

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Una creatura entra nella zona

Bersaglio: La creatura entro l'emanazione che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: Il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Mancato: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Convocare Serpente d'Ombra

Mago Utilità 2

Uno strato di ombre si materializza ai piedi del mago, turbinando attorno a lui e assume la forma di un serpente nero.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un serpente d'ombra piccolo in un quadretto non occupato entro gittata. Il serpente d'ombra ha velocità 6. Possiede un bonus di +5 alle prove di Furtività e non subisce alcuna penalità alle prove di Furtività se si muove di più di 2 quadretti. Il personaggio può impartire al serpente d'ombra il seguente comando speciale.

♦ **Azione minore:** Fino alla fine del proprio turno, il personaggio può vedere tramite gli occhi del serpente d'ombra. Non può ottenere linee di visuale o linee di effetto dal quadretto del serpente per usare i suoi poteri, ma può effettuare prove di Percezione dal quadretto del serpente per notare creature o oggetti nascosti.

Fluttuare

Mago Utilità 2

Il mago si solleva a pochi centimetri dal terreno e fluttua al di sopra degli ostacoli di poco conto.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio fluttua a 15 centimetri dal terreno fino alla fine dell'incontro o finché non cade. Ignora le penalità di movimento e le restrizioni dovute al terreno, non fa scattare le trappole sensibili alla pressione e non può essere individuato tramite percezione tellurica. Ottiene anche un bonus alle prove di Furtività pari al proprio modificatore di Saggezza. Il personaggio può fluttuare soltanto su una superficie solida o liquida direttamente al di sotto di lui. Ad esempio, non può usare questo potere per attraversare un baratro o una fossa; se lo fa, cade normalmente.

Lame Guardiane

Mago Utilità 2

Tre lame spettrali appaiono attorno al mago, fluttuando in cerchio per respingere i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché non diventa svuotato, ogni nemico adiacente al personaggio e che effettui un tiro per colpire subisce danni da forza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Nessun nemico può subire questi danni più di una volta per turno.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Usando un potere arcano, sia che si tratti di un potere da mago che di un incantesimo appartenente a una classe arcana diversa, non dovrebbe avere lo stesso sapore dell'uso di un potere divino o marziale. Gli incantesimi da mago in particolare prevedono la recitazione di complicate formule arcane, mistiche sillabe di un linguaggio sconosciuto che attingono al potere magico che fluisce nel mondo. Il mago potrebbe anche essere tenuto a eseguire dei gesti precisi, a posizionare il suo strumento e la sua mano libera nel modo giusto per plasmare e incanalare l'energia che comanda.

I poteri di un mago richiedono uno studio costante, per imprimere quelle sillabe a fondo nella sua memoria e tenersi pronto a usarle, quindi il mago impiega ogni riposo breve o esteso per leggere il proprio libro degli incantesimi, ripetendo mentalmente le formule parola per parola. Tuttavia, anche far riposare la mente e il corpo è un'attività essenziale per lanciare in modo adeguato gli incantesimi, quindi è opportuno che il mago insista per fare il primo o l'ultimo turno di guardia, in modo da poter dormire senza interruzioni.

Presenza Intimidatoria Mago Utilità 2

Le ombre attorno al mago si fanno più fitte, la sua voce diventa simile a un boato e la sua figura sembra farsi più grande quando decide di affrontare coloro che osano contraddire il suo volere.

Incontro ♦ Arcano, Paura
Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Intimidire e le creature a lui adiacenti subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire mirati su di lui.

Terreno Illusorio Mago Utilità 2

Il mago rende un tratto di terreno infido ancora più difficoltoso da attraversare per i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Zona
Azione standard Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti

Effetto: L'emanazione crea una zona di ostacoli illusori che dura fino alla fine dell'incontro. Per entrare in un quadretto di terreno difficile all'interno della zona sono necessari 2 quadretti extra di movimento invece di 1 quadretto extra come di consueto. Inoltre, i pericoli e le trappole all'interno della zona ottengono un bonus ai tiri per colpire contro i nemici del personaggio pari al suo modificatore di Intelligenza.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO**Artigli Gelidi** Mago Attacco 3

Un ammasso di mani scheletriche appare attorno ai nemici del mago, dilaniandoli con artigli gelidi e fiaccando la loro volontà combattiva.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Labirinto di Specchi Mago Attacco 3

Il mago avviluppa i suoi nemici in un labirinto illusorio fatto di specchi, che occulta il mondo attorno a loro.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Sciame di Scarabei Folgoranti Mago Attacco 3

Un ammasso di insetti percorsi da scariche elettriche compare dal nulla e striscia addosso ai nemici del mago. I loro corpi sono folgorati dall'energia delle creature che si cibano della loro carne.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Fulmine, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio evoca uno scarabeo folgorante in 1 quadretto all'interno dello spazio del bersaglio. Ogni scarabeo dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che inizi il suo turno all'interno di almeno 1 quadretto contenente uno scarabeo folgorante o in posizione adiacente a tale quadretto subisce danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Trama Ipnotica Mago Attacco 3

Una trama turbinante di colori appare davanti agli avversari del mago. Tenendo gli occhi fissi sui colori ipnotici in movimento, si lasciano attirare più vicini.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Illusione, Strumento
Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una trama turbinante di colori e di luci in un quadretto non occupato entro gittata che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare l'attacco seguente, usando il quadretto della trama come quadretto di origine.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 3
Attivazione: Un nemico inizia il proprio turno entro 3 quadretti dalla trama

Bersaglio: Il nemico entro l'emanazione che attiva il potere
Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è tirato di 3 quadretti verso la trama ed è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio può entrare nel quadretto della trama.

Vortice Rotante Mago Attacco 3

Un tornado in miniatura si fa avanti rombando per investire il nemico del mago e sollevarlo in aria.

Incontro ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 metri (2 quadretti) verticalmente. Il bersaglio rimane sospeso fino all'inizio del suo turno successivo. Finché è sospeso è considerato frastornato, immobilizzato, e concede vantaggio in combattimento al personaggio e a tutti i suoi alleati. All'inizio del suo turno successivo, atterra in piedi nello spazio che occupava in precedenza o nello spazio non occupato più vicino di sua scelta.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO**Assaltore Illusorio** Mago Attacco 5

Il mago crea la complessa immagine di un letale assassino che affonda la lama nel cuore dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.
Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati e concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati (tiro salvezza termina).

Convocare Fauche Abissale Mago Attacco 5

Il suono di denti che stridono echeggia nell'aria attorno al mago e una vorace creatura del Caos Elementale appare e addenta tutto ciò che riesce a raggiungere.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento
Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca una fauche abissale Media in un quadretto non occupato entro gittata. La fauche ha velocità 6. Il personaggio può impartire alla fauche i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Intelligenza danni.

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Intelligenza danni. Inoltre, se un nemico adiacente alla fauche effettua un attacco in mischia che non include la fauche tra i bersagli, la fauche può effettuare un attacco di opportunità contro quel nemico dopo che l'attacco del nemico è stato risolto.

Gora di Acido Mago Attacco 5

Il mago trasforma il terreno sotto ai piedi dei suoi nemici in una fanghiglia infernale che corrode la loro carne e le loro ossa.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido.
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di fanghiglia caustica che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è considerata terreno difficile. Ogni creatura che entri nella zona o vi inizi il proprio turno subisce 5 danni da acido. Ogni volta che una creatura cade prona all'interno della zona, essa subisce 5 danni da acido extra.
Mantenere minore: La zona permane.

Polvere Luccicante Mago Attacco 5

Il mago genera un lampo di luce brillante che ricopre tutte le creature vicine di una sottile polvere dorata. La polvere risplende di un bagliore soprannaturale.

Giornaliero ♦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il bersaglio non ottiene alcun beneficio dall'occultamento o dall'invisibilità, e non può diventare nascosto (tiro salvezza termina).

Visioni di Avarizia Mago Attacco 5

Dal nulla, il mago fa apparire la visione di un favoloso tesoro. I nemici rinunciano a ogni cautela pur di impadronirsene.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Strumento, Zona
Azione standard Area di 1 quadretto entro 10 quadretti

Effetto: L'area del potere diventa una zona di tesoro illusorio che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Una volta per turno, il personaggio può effettuare l'attacco seguente, usando la zona come quadretto di origine.
Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: La zona tira il bersaglio di 3 quadretti. Se un bersaglio conclude questo movimento entro la zona o in posizione adiacente alla zona, è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane. Quando il personaggio mantiene il potere, può ripetere l'attacco come azione minore.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Convocare Gregario di Ferro Mago Utilità 6

Una creatura umanoide grande quanto un nano e fatta di terra e di fuoco appare accanto al mago. Quando qualcuno attacca il mago, la creatura si fa avanti per assorbire la forza del colpo.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento
Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Effetto: Il personaggio convoca un gregario di ferro Piccolo in un quadretto non occupato entro l'emanazione. Il gregario di ferro ha una velocità pari a 6 e un bonus di +2 alla CA. Il personaggio può impartire al gregario di ferro il seguente comando speciale.

♦ **Interruzione immediata:** Quando il personaggio è il bersaglio di un attacco in mischia o a distanza e il gregario di ferro si trova in posizione a lui adiacente, il gregario di ferro diventa il bersaglio dell'attacco al suo posto.

Fuga del Mago Mago Utilità 6

In un batter d'occhio, il mago non c'è più.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto
Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti fino a uno spazio che non è adiacente a un nemico.

Occhio di Smeraldo Mago Utilità 6

Una scintilla di energia verde appare sopra la testa del mago. Un minaccioso occhio alieno compare dal nucleo di energia e rivela al mago la vera natura del suo avversario.

Incontro ♦ Arcano
Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Una creatura
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Intuizione contro il bersaglio e un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro la Volontà del bersaglio.

Scudo di Fuoco Mago Utilità 6

Il mago è avvolto da una cortina di fiamme crepitanti che respingono sia il fuoco che il gelo, ma bruciano chiunque osi colpirlo.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco
Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 10 freddo e resistenza 10 fuoco fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che una creatura effettua un tiro per colpire in mischia contro il personaggio, essa subisce 2d6 + modificatore di Intelligenza del personaggio danni da fuoco. Nessuna creatura può subire questi danni più di una volta per turno.

Segugio Spettrale Mago Utilità 6

Il mago chiama a sé l'immagine spettrale di un poderoso mastino che lo segue da vicino per proteggerlo.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione
Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio genera l'illusione di un segugio spettrale, che appare in un quadretto non occupato entro gittata. Il segugio non occupa quel quadretto ma conta come alleato ai fini degli attacchi ai fianchi. Inoltre, fintanto che il segugio rimane entro 10 quadretti dal personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese, assieme a un bonus di potere +5 alle prove di Percezione, dal momento che il segugio spettrale lo avverte di qualsiasi pericolo in arrivo.

Mantenere minore: Il segugio spettrale permane e il personaggio può muoverlo di 5 quadretti; il segugio ignora il terreno difficile. L'illusione ha termine alla fine del turno del personaggio se il segugio finisce fuori della linea di visuale del personaggio.

ELADRIN MAGHI

Gli eladrin danno valore alle arti arcane più di ogni altra cosa, e un eladrin mago armato di bacchetta è sempre un avversario micidiale. Grazie alla loro Intelligenza elevata, gli eladrin maghi possono facilmente scatenare contro i loro bersagli degli incantesimi e infliggere danni notevoli. Il loro elevato punteggio di Destrezza li spinge a prediligere bacchetta della precisione come forma di maestria degli strumenti arcani, che potenzia ulteriormente la loro capacità di colpire i nemici più sfuggenti.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Abbondanza di Nemici Mago Attacco 7

Il mago tesse un velo di illusioni davanti agli occhi dei suoi nemici, inducendoli a vedere i loro alleati come delle minacce.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici.
Fino alla fine del turno successivo del personaggio, sia il personaggio che i suoi alleati considerano il bersaglio un loro alleato ai fini di sferrare attacchi ai fianchi.

Concussione Echeggianti Mago Attacco 7

Un rombo di tuono concentrato investe l'avversario del mago, e l'energia della detonazione pervade il corpo del nemico. Quando il nemico attacca ancora, l'energia fuoriesce in forma di una violenta esplosione sonora.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono.
La prima volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire prima della fine del turno successivo del personaggio, infligge 5 danni da tuono su se stesso e su ogni nemico entro 3 quadretti da lui.

Distorsione Spaziale Mago Attacco 7

Il mago distorce e piega la trama dello spazio, disperdendo i suoi nemici per tutto il campo di battaglia.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio viene teletrasportato di 3 quadretti e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Melma del Tomo Mago Attacco 7

L'avversario del mago è avvolto da una massa acida simile a gelatina che continua a divorarlo ogni volta che l'avversario tenta di attaccare.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Evocazione, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio evoca una melma che riempie lo spazio del bersaglio. Permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio si muove, la melma si muove assieme a lui finché può rimanere entro la distanza.

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni da acido.
Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire, subisce danni da acido pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Tomo del Vincolo: La prima volta in cui il bersaglio effettua un tiro per colpire prima della fine del turno successivo del personaggio, la melma esplose. L'esplosione infligge danni da acido pari al modificatore di Costituzione del personaggio su tutti i nemici entro 2 quadretti dal bersaglio, poi l'effetto ha termine.

Vermi di Minauros Mago Attacco 7

Il mago fa apparire una massa di vermi brulicanti addosso al nemico. Queste orrende creature si cibano della sua carne, consumandola con la loro bava corrosiva.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Evocazione, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Effetto: Il personaggio evoca una massa di vermi in 1 quadretto entro lo spazio del bersaglio. I vermi rimangono fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da acido.
Se il bersaglio conclude il suo turno entro 2 quadretti dai vermi, subisce 10 danni da acido.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO

Convocare Falcofreccia Mago Attacco 9

Con un grido possente, una creatura a quattro ali proveniente dal Caos Elementale appare al di sopra degli avversari del mago e plana per attaccarli.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un falcofreccia Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il falcofreccia ha una velocità di volo pari a 8 (fluttuare). Possiede un bonus di +2 alla CA e un bonus di +2 ai Riflessi. Il personaggio può impartire al falcofreccia i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Il falcofreccia scatta di 3 quadretti e attacca; mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è marchiato dal falcofreccia fino alla fine del turno successivo del personaggio.

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è marchiato dal falcofreccia fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fantasmî Beffardi Mago Attacco 9

Gli avversari del mago sono assediati dalle pestifere immagini che sfrecciano tra loro, sfidandoli ad attaccarle e inducendoli a menare colpi a vuoto, privi di ogni controllo.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura a scelta del personaggio; può anche attaccare se stesso.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni ogni volta che manca con un attacco in mischia (tiro salvezza termina).

ELFI MAGHI

A differenza dei loro cugini eladrin, molti elfi disprezzano le arti arcane e prediligono invece le vie marziali o i poteri primevi delle terre selvagge. Coloro che optano per la tunica di un arcanista piuttosto che per i panni di un arciero risultano abili sia come maghi del controllo che come maghi della guerra. Molti elfi scelgono il bastone di difesa come maestria dello strumento, a causa della sua flessibilità e della protezione incrementata che offre. Altri optano per la bacchetta della precisione, in modo da sfruttare al meglio la loro Destrezza elevata.

Segugio Guardiano di Mordenkainen

Mago Attacco 9

La forma spettrale di un segugio ringhiante simile a un lupo appare davanti al mago e si tuffa nella mischia.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Strumento
Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un segugio guardiano Medio che occupa 1 quadretto entro gittata, e che effettua il seguente attacco in mischia. Una volta per round come azione minore, il personaggio può ordinare al segugio di ripetere l'attacco. Come azione minore, può muovere il segugio di 6 quadretti. Il segugio dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non lo congeda con un'azione gratuita.

Bersaglio: Una creatura adiacente al segugio

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d4 + modificatore di Intelligenza danni. Il bersaglio subisce una penalità di -2 al suo prossimo tiro per colpire che includa il personaggio tra i suoi bersagli.

Visioni di Rovina

Mago Attacco 9

Gli avversari del mago urlano di terrore quando un grande cataclisma sembra distruggere il mondo attorno a loro. Soltanto la piccola area che occupano sembra essere al sicuro dall'orrenda devastazione a cui credono di assistere.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Paura, Psicico, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Effetto: L'emanazione crea una zona di sicurezza illusoria. Se un bersaglio è costretto a lasciare la zona, subisce 2d8 + modificatore di Intelligenza del personaggio danni psichici e questo effetto ha termine per lui. La zona dura fino a quando nessuna creatura è più soggetta al suo effetto.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è influenzato da una serie di visioni di rovina (tiro salvezza termina). Finché è sotto l'effetto delle visioni di rovina, non può volontariamente uscire dalla zona, e non dispone di linea di visuale fino ai bersagli al di fuori della zona.

Mancato: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può volontariamente uscire dalla zona e non dispone di linea di visuale fino ai bersagli al di fuori della zona.

Speciale: Una creatura il cui spazio si trovi parzialmente all'interno della zona può muoversi soltanto nei quadretti all'interno della zona.

Volto della Morte

Mago Attacco 9

Il mago crea una visione della triste mietitrice di anime davanti agli occhi degli avversari, che rimangono impietriti dal terrore di fronte alla loro morte imminente.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Paura, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è indifeso (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Convocare Demolitore Martellante

Mago Utilità 10

Una grossa creatura di roccia appare davanti al mago. I suoi colpi sono troppo lenti per riuscire a minacciare una creatura vivente, ma i suoi possenti pugni sbriciolano con facilità porte e pareti.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento
Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un demolitore martellante Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il demolitore martellante ha velocità 3. Possiede un bonus di +2 alla CA e un bonus di +2 alla Tempra. Il personaggio può impartire al demolitore martellante il seguente comando speciale.

♦ **Azione standard:** Mischia 1; bersaglia un oggetto; Intelligenza contro Riflessi; 5d6 + modificatore di Intelligenza danni.

Muro Illusorio

Mago Utilità 10

Un muro apparentemente solido si materializza davanti agli occhi dell'avversario, separando il campo di battaglia in due tramite una convincente illusione.

Incontro ♦ Arcano, Illusione

Azione standard Muro ad area 8 entro 20 quadretti

Effetto: Il personaggio crea l'illusione di un muro contiguo di materiale solido (ad esempio di pietra o di metallo). Il muro può essere alto fino a 4 quadretti. Il muro ostruisce le linee di visuale di tutti i nemici (ma non degli alleati del personaggio). Ogni volta che un nemico giunge in posizione adiacente al muro, il personaggio può effettuare un attacco di Intelligenza contro Volontà su quel nemico. Se l'attacco colpisce, il nemico non può passare attraverso il muro al suo turno attuale, ma potrà ritentare nei turni successivi. Se l'attacco manca, il muro non ostruisce più le linee di visuale e i movimenti per quella creatura.

Mantenere minore: Il muro permane.

Resistenza di Massa

Mago Utilità 10

Il mago lancia dei filamenti arcani che avvolgono sia lui che i suoi alleati, isolando tutto il gruppo dagli effetti di un particolare tipo di danni.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio sceglie fra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono, o veleno. Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio ottiene resistenza a quel tipo di danni pari a metà livello del personaggio + il suo modificatore di Intelligenza.

Visione del Vero

Mago Utilità 10

Gli occhi del mago risplendono di luce arcana e nulla sfugge alla sua vista.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene scurovisione ed è in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili entro 10 da lui ed entro la sua linea di visuale. Ottiene inoltre un bonus di potere +5 alle prove di Intuizione e di Percezione.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Assalitore Illusorio

Mago Attacco 13

Il mago genera l'illusione convincente di un guerriero che attacca i suoi nemici e aiuta i suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Effetto: Il personaggio fa comparire un combattente illusorio Medio in un quadretto non occupato entro gittata, e il combattente effettua il seguente attacco in mischia. I nemici non possono entrare nello spazio del combattente illusorio, mentre gli alleati possono farlo; inoltre, il combattente illusorio è considerato un alleato ai fini degli attacchi ai fianchi. Il combattente illusorio rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Bersaglio: Una creatura adiacente al combattente

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Assalto Ombra del Maestro dei Globi

Mago Attacco 13

Un sudario di ombre irrequiete si materializza attorno al globo del mago. I suoi nemici vedono un globo di completa oscurità che si protende per inghiottirli.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Necrotico, Strumento, Zona

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni necrotici.

Effetto: L'emanazione crea una zona di oscurità illusoria che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Tutte le creature sono accecate finché si trovano all'interno della zona.

Globo dell'Imposizione: Il personaggio può prolungare la durata dell'effetto, anche se non si tratta di un potere a volontà. Se lo fa, la zona si espande fino a diventare una emanazione 3 e non influenza né il personaggio né i suoi alleati.

Bruto della Terra

Mago Attacco 13

Il terreno geme e scricchiola, e una creatura fatta di roccia e di terra ne emerge per assalire gli avversari del mago.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. Il personaggio evoca un bruto della terra Medio in un quadretto adiacente al bersaglio dopo questo movimento. Il bruto della terra occupa 1 quadretto e rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ogni volta che una creatura inizia il proprio turno in un quadretto adiacente al bruto della terra o entra in uno di questi quadretti, la creatura in questione subisce 5 danni e il bruto della terra la spinge di 1 quadretto.

Forza Intralciante

Mago Attacco 13

Un'esplosione di forza investe i nemici del mago, scalandoli dalla loro posizione e ostacolando i loro movimenti.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è rallentato, non può teletrasportarsi, e provoca attacchi di opportunità quando scatta.

Bacchetta della Precisione: In caso di colpo mancato, il personaggio infligge danni da forza sul bersaglio pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Sfera Speculare

Mago Attacco 13

Il nemico del mago è circondato da una serie di barriere illusorie che gli infliggono un dolore fittizio quando egli tenta di attaccare il mago o i suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Se il bersaglio effettua un tiro per colpire prima della fine del suo turno successivo, subisce danni ed è soggetto a tutti gli altri effetti dell'attacco come se avesse colpito se stesso. Qualsiasi resistenza o immunità posseduta dal bersaglio non ha effetto sui danni che il bersaglio infligge su se stesso in questo modo. Il bersaglio attacca comunque il bersaglio originale normalmente.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO

Agonia Pietrosa

Mago Attacco 15

Il mago stringe i pugni e impone alla terra di obbedirgli. La terra trema sotto i piedi degli avversari e si trasforma in una massa di rocce acuminate.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Zona

Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di pietre aguzze che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che entri nella zona o si muova al suo interno senza scattare o strisciare subisce 2d6 danni ed è buttata a terra prona.

Mantenere minore: La zona permane.

Convocare Incatenatore

Mago Attacco 15

Una raffica di vento investe il campo di battaglia e una dozzina di catene scintillanti si protende dalla mano tesa del mago per avvolgersi fino a formare una creatura umanoide che assale i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento

Azione minore **Distanza 20**

Effetto: Il personaggio convoca una creatura Grande fatta di catene in uno spazio non occupato di 2 per 2 quadretti entro gittata. L'incatenatore ha portata 2 e velocità 6. Possiede un bonus di +4 alla CA e un bonus di +4 a Tempra. Il personaggio può impartire all'incatenatore i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Mischia 2; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Tempra; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 2; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Tempra; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. L'incatenatore è dotato di minaccia con portata, cosa che gli consente di sferrare attacchi di opportunità contro i bersagli entro la sua portata di 2 quadretti.

Foschia Terrificante di Evard Mago Attacco 15

Il mago evoca una nebbia fitta e sinistra. Quando cala sui suoi avversari, il rumore di stridore di denti e di artigli sfoderati echeggia al suo interno. Qualcosa si nasconde nella nebbia... qualcosa di terribile.

Giornaliero ♦ Arcano, Paura, Psicico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 2 entro 2 quadretti

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio primario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio primario è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona di fitta nebbia che ostruisce le linee di visuale fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare un attacco secondario usando un quadretto all'interno della zona come quadretto di origine.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Un nemico entra nella zona o vi inizia il proprio turno

Bersaglio secondario: Il nemico entro l'emanazione che attiva il potere

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Mantenere minore: La zona permane.

Sfera di Fulmini Mago Attacco 15

Un globo scintillante di fulmini lampeggia e vola per il campo di battaglia, scagliando folgori elettriche sui nemici del mago.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una sfera di fulmini Media che occupa 1 quadretto entro gittata, e la sfera effettua il seguente attacco, una emanazione ravvicinata 1. Ogni creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente alla sfera viene rallentata fino alla fine del turno successivo del personaggio. Una volta per round, come azione minore, il personaggio può ordinare alla sfera di ripetere l'attacco. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la sfera fino a 10 quadretti. La sfera può volare e fluttuare. La sfera rimane fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non la congeda con un'azione gratuita.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Vertigini Mago Attacco 15

I nemici del mago barcollano e agitano le braccia nell'aria quando tutto il mondo sembra iniziare a girare vorticosamente attorno a loro.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è influenzato dalle vertigini (tiro salvezza termina). Finché è sotto l'effetto delle vertigini, il bersaglio non può rialzarsi da posizione prona, e se si muove deve muoversi di almeno 4 quadretti altrimenti cadrà prono alla fine del suo movimento.

Effetto secondario: Il bersaglio è influenzato da una forma minore di vertigini (tiro salvezza termina). Finché è sotto l'effetto delle vertigini, il bersaglio non può rialzarsi da posizione prona, e se si muove deve muoversi di almeno 2 quadretti altrimenti cadrà prono alla fine del suo movimento.

Mancato: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può rialzarsi da posizione prona, e se si muove deve muoversi di almeno 2 quadretti altrimenti cadrà prono alla fine del suo movimento.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio provoca attacchi di opportunità quando scatta.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Convocare Falco Adamantino Mago Utilità 16

Un grosso rapace dalle piume bianche e scintillanti appare da un portale planare e conduce il mago o un alleato verso la salvezza.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento

Azione minore Distanza 5

Effetto: Il personaggio evoca un falco adamantino Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il falco ha velocità di volo 8 (fluttuare). Possiede un bonus di +2 alla CA e un bonus di +2 ai Riflessi. Il personaggio può impartire al falco adamantino il seguente comando speciale.

♦ **Azione di movimento:** Il falco adamantino può trasportare il personaggio o un alleato Medio o inferiore che si trovi in posizione adiacente a esso quando il falco inizia il suo movimento. La creatura trasportata si muove assieme al falco e occupa il suo spazio; se il falco provoca attacchi di opportunità, l'attaccante può scegliere come bersaglio il falco o la creatura trasportata. Alla fine del movimento del falco, la creatura trasportata può scegliere se rimanere nello spazio del falco (e continuare a farsi trasportare) o se atterrare in un quadretto adiacente al falco. Una creatura trasportata concede vantaggio in combattimento e subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire.

Fuga Astuta Mago Utilità 16

Quando gli avversari del mago si fanno avanti per eliminarlo, il mago si procura il tempo necessario a fuggire creando un astuto sosia illusorio di se stesso.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Teletrasporto

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio diventa invisibile e si teletrasporta di 6 quadretti. Lascia dietro di sé un'immagine illusoria di se stesso nello spazio che occupava. L'illusione rimane sul posto, non effettua azioni, e usa le difese del personaggio se viene attaccata. Dura fino alla fine dell'incontro o finché non viene toccata o colpita da un attacco. L'invisibilità del personaggio dura fino alla fine del suo turno successivo o finché il personaggio non effettua un attacco.

Una creatura può riconoscere l'illusione superando una prova di Intuizione (CD 15 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Intelligenza del personaggio).

Maschera Fantasma Mago Utilità 16

Con un gesto, il mago consente a se stesso e ai suoi alleati di assumere un aspetto fittizio pressoché impossibile da smascherare.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio assume l'aspetto di una creatura umanoide della taglia del personaggio, o perfino l'aspetto di un individuo specifico che il personaggio ha visto. È possibile scegliere un travestimento diverso per ogni bersaglio. Una creatura può percepire la vera forma del bersaglio superando una prova di Intuizione (CD 20 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Intelligenza del personaggio).

Come azione standard, il personaggio può modificare questa illusione per far sì che un qualsiasi bersaglio assuma l'aspetto di una creatura umanoide diversa.

Traslazione Intangibile Mago Utilità 16

Il mago mormora una frase arcana e trasforma il suo corpo in una pura illusione.

Giornaliero ♦ Arcano, Metamorfosi

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio diventa evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno successivo.

Visione Spettrale

Mago Utilità 16

La realtà attorno al mago risplende e si trasforma. Quella che prima era una squallida caverna ora è una sfarzosa sala del trono.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione**Azione minore** Emanazione ravvicinata 5

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio maschera il terreno attorno a sé, alterando l'aspetto di tutti gli oggetti incustoditi e degli elementi del terreno. Gli oggetti rimangono visibili, ma il personaggio camuffa la loro vera natura, impartendo a essi un aspetto, un suono, un odore e a volte perfino una sensazione tattile diversa da quella vera. Ad esempio, il mago può far apparire una pozza di lava come un folto tappeto, o fare in modo che un cumulo di monete risulti alla vista e al tatto esattamente come una massa di fango. Se un oggetto viene rimosso dall'area, questo effetto ha termine per quell'oggetto.

Una creatura può riuscire a vedere oltre l'inganno superando una prova di Intuizione (CD 20 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Intelligenza del personaggio). Una creatura vede automaticamente oltre l'illusione se subisce danni da un oggetto o da un elemento del terreno camuffato (ad esempio camminando su un tappeto illusorio che in realtà è una pozza di lava).

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO**Catene Afferranti**

Mago Attacco 17

Il mago pronuncia un'imperiosa parola di potere nocivo e avvolge i suoi avversari con uno strato di catene spettrali.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Riflessi**Colpito:** 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è rallentato, e provoca attacchi di opportunità quando scatta.

Folgori Danzanti

Mago Attacco 17

Una serie di folgori elettriche crepitanti si sprigiona dal terreno, balzando da un avversario all'altro.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento**Azione standard** Distanza 20**Bersaglio primario:** Una creatura**Attacco primario:** Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Se, dopo questo movimento, il bersaglio si trova entro 2 quadretti da un nemico che non è ancora stato attaccato tramite questo potere, il personaggio effettua il seguente attacco secondario contro quel nemico, usando il bersaglio originario come quadretto di origine dell'emanazione.

Azione gratuita Emanazione ad area 2**Bersaglio secondario:** Un nemico entro l'emanazione**Attacco secondario:** Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Se, dopo questo movimento, il bersaglio si trova entro 2 quadretti da un nemico che non è ancora stato attaccato tramite questo potere, il personaggio effettua il seguente attacco terziario contro quel nemico, usando il bersaglio secondario come quadretto di origine.

Azione gratuita Emanazione ad area 2**Bersaglio terziario:** Un nemico entro l'emanazione**Attacco terziario:** Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Fornaci di Sabbia

Mago Attacco 17

Il mago crea una potente tempesta di venti del deserto e di sabbia incandescente.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Zona**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Riflessi**Colpito:** 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Effetto: L'emanazione crea una zona di sabbie turbinanti incandescenti che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Tutte le creature restano accecate finché permangono nella zona e l'area è leggermente oscurata. Ogni creatura che entri nella zona subisce 1d10 + modificatore di Intelligenza del personaggio danni da fuoco.

Frammento della Frana Interminabile

Mago Attacco 17

Il mago evoca un gigantesco macigno dal Caos Elementale che sbaraglia le fila dei suoi avversari, poi si frantuma e scompare.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Strumento**Azione standard** Distanza 20

Effetto: Il personaggio evoca un macigno Medio che compare in 1 quadretto entro gittata, e che può muovere di 5 quadretti. Alla fine di questo movimento, il macigno scompare. Finché il macigno si muove, il personaggio può effettuare l'attacco seguente.

Azione gratuita Mischia 1**Attivazione:** Il macigno entra nello spazio di una creatura**Bersaglio:** La creatura nel cui spazio è entrato il macigno**Attacco:** Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Speciale: Il macigno può attaccare ogni singola creatura soltanto una volta, anche se entra nello spazio di quella creatura più volte.

Orrore Illusorio

Mago Attacco 17

Il nemico del mago è assalito da un mostro immaginario prelevato dai suoi incubi, e si spaventa a tal punto da entrare in uno stato catatonico.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Paura, Strumento**Azione standard** Distanza 10**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché il bersaglio è stordito da questo potere, il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

NANI MAGHI

Il punteggio di Saggezza dei nani, generalmente elevato, spinge quei membri della razza che optano per il cammino del mago a scegliere lo sviluppo di mago del controllo e il globo dell'imposizione come forma di maestria degli strumenti arcani. Il globo di un nano mago spesso consiste in un frammento minerario levigato estratto dalla sua dimora di montagna. Dal momento che i nani danno grande valore ai legami di clan e agli antenati, coloro che contano dei maghi tra i loro antenati sono più propensi a scegliere a loro volta il cammino della magia.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO

Convocare Divoratore Nero Mago Attacco 19

Il mago simula un artiglio con la sua mano e apre un portale nero come la pece, da cui esce una forma terrificante di oscurità allo stato solido: un paio di fauci dalle zanne affilate e circondate da dozzine di tentacoli sferzanti.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento
Azione minore Distanza 20

Effetto: Il personaggio convoca un divoratore nero Grande in uno spazio non occupato di 2 quadretti per 2 entro gittata. Il divoratore nero ha portata 2 e velocità 5. Possiede un bonus di +4 alla CA e un bonus di +4 alla Volontà. Il personaggio può impartire al divoratore nero i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Mischia 2; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 2d4 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è afferrato. Il divoratore ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro un bersaglio che ha già afferrato.

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Forza Opprimente Mago Attacco 19

Una violenta raffica di energia arcana butta a terra l'avversario del mago e lo tiene premuto contro la polvere.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è buttato a terra prono e influenzato da una forza opprimente (tiro salvezza termina). Finché è sotto l'effetto della forza opprimente il bersaglio subisce 10 danni da forza continuati e non può rialzarsi dalla posizione prona.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è buttato a terra prono e influenzato da una forza opprimente (tiro salvezza termina). Finché è sotto l'effetto della forza opprimente, il bersaglio subisce 5 danni da forza continuati e non può rialzarsi dalla posizione prona.

Piaga delle Illusioni Mago Attacco 19

Il mago viola la mente del nemico e genera una serie sconvolgente di illusioni: i suoi incubi prendono vita, un baratro si apre sotto i suoi piedi e un'orda di serpenti sibilanti lo circonda e lo assale.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio non può usare poteri di attacco (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Vincoli d'Ebano di Evard Mago Attacco 19

Usando un incantamento di prigionia, il mago intrappola il suo avversario sotto uno strato di rune nere che sembrano quasi vive e che costringono il nemico a obbedire ai suoi ordini.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato e frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Elucubrazione di Mordenkainen Mago Utilità 22

La maestria delle arti arcane consente al mago di spingere la sua mente ben oltre i limiti consueti, attingendo a riserve di magia che rendono i suoi incantesimi più duraturi.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non diventa svenuto, quei poteri arcani che il personaggio potrebbe mantenere durano invece fino alla fine dell'incontro.

Globo di Invulnerabilità Mago Utilità 22

Una bolla trasparente di forza appare attorno al mago e impedisce a ogni cosa di entrare o uscire.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Forza

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio crea un globo di forza attorno a sé che dura fino alla fine del suo turno successivo. Ogni volta che il personaggio si muove (anche se si teletrasporta), il globo si sposta assieme a lui. Il personaggio non può avere linee di effetto verso alcun bersaglio oltre se stesso e nessuna creatura può influenzarlo o ottenere linee di effetto verso di lui. Il globo non ostruisce le linee di visuale. Il globo blocca tutti gli oggetti e le creature che tentano di oltrepassarlo.

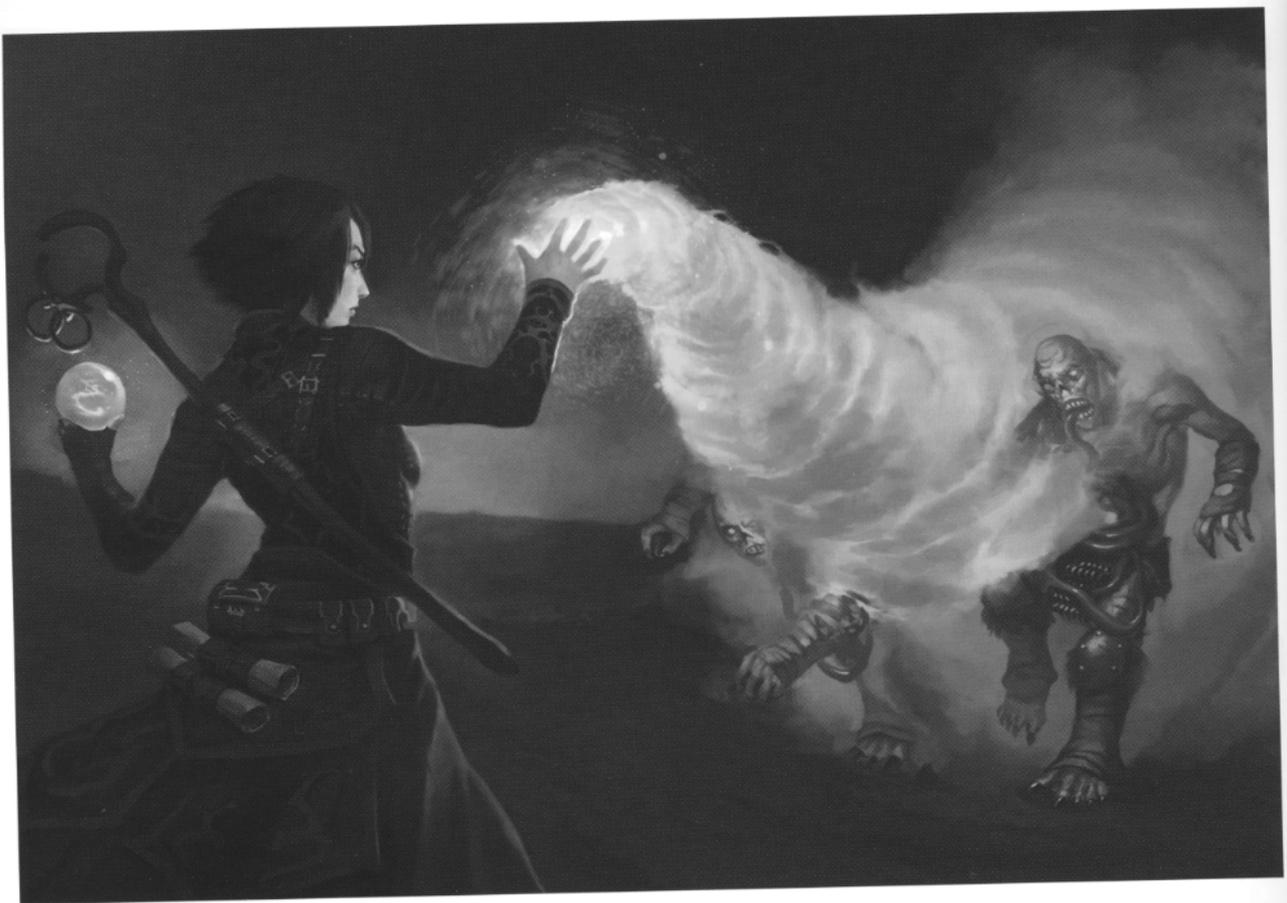
Il globo, sebbene impenetrabile, non è invulnerabile ai danni. Gli attacchi contro il globo vanno a segno automaticamente e il globo ha 100 punti ferita.

Mantenere standard: Il globo permane.

VERSATILITÀ DEI MAGHI

Tre fattori diversi fanno del mago una delle classi più versatili: i libri degli incantesimi, i trucchetti e i rituali. A differenza dei membri delle altre classi, un mago può accumulare numerosi poteri di attacco giornalieri e di utilità in un libro degli incantesimi e scegliere l'incantesimo più adatto alla necessità attuale... quando ha una vaga idea del tipo di pericoli che lo attendranno nel corso della giornata. (I rituali di divinazione sono un ottimo modo per acquisire tali conoscenze!) I trucchetti sono effetti magici di poco conto, ma assai versatili. Un mago può

usare suono fantasma, mano magica o prestidigitazione nelle sfide di abilità, nelle interazioni di recitazione e perfino negli incontri di combattimento per ottenere risultati inaspettati. Infine, i rituali (che tutte le classi possono usare, ma a cui i maghi possono accedere più facilmente) forniscono una scorta pressoché illimitata di effetti unici e interessanti. Alcuni maghi scoprono di poter usare gli stessi due o tre rituali in una miriade di situazioni diverse, mentre altri fanno uso di un gran numero di rituali e raramente utilizzano uno stesso rituale due volte.



Legione Fantasma

Mago Utilità 22

Una dozzina di forme illusorie appaiono attorno al mago e danno vita a una scena imponente che inganna i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione

Azione minore Distanza 30

Effetto: Il personaggio crea fino a dodici oggetti o creature illusorie Medie, ognuno dei quali appare in un quadretto non occupato entro gittata. Ognuna può emettere suoni e compiere gesti, ma non può lasciare volontariamente il suo spazio, e ognuna delle sue difese è pari a 10. Una creatura o un oggetto illusorio permane fino alla fine dell'incontro o finché un attacco non lo colpisce o finché una creatura non lo tocca.

Come azione di movimento, il personaggio può ordinare al numero che preferisce di creature o di oggetti illusori di muoversi di un massimo di 6 quadretti ciascuno. Ognuno agisce come entità indipendente, dice quello che il personaggio desidera e reagisce nei confronti delle altre creature in base al suo volere. Tuttavia, il personaggio deve disporre di linea di effetto su una creatura o un oggetto illusorio per controllarlo in questo modo. Se non dispone di linea di effetto, l'oggetto o la creatura in questione non si muove e non reagisce.

DRAGONIDI MAGHI

Dal momento che la loro cultura è incentrata sulla gloria della battaglia, i dragonidi generalmente non si dedicano alla carriera del mago. Coloro che scelgono di impugnare uno strumento da mago sono particolarmente motivati a studiare le arti esoteriche, spesso sacrificando i loro obiettivi personali o rinunciando a vie più facili verso il successo pur di perseguire questo cammino. Molti dragonidi maghi sono sorprendentemente abili nell'uso delle magie di illusione.

Muro di Forza

Mago Utilità 22

Una barriera di forza trasparente sorge nel punto indicato dal mago.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Forza

Azione standard Muro ad area 12 entro 20 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro solido e trasparente fatto di forza, composto da quadretti contigui di forza magica, che dura fino alla fine dell'incontro. Il muro può essere alto fino a 6 quadretti. Il muro ostruisce le linee di effetto e il movimento. Nessuna creatura può entrare in un quadretto contenente il muro, e nemmeno le creature intangibili possono attraversarlo.

Gli attacchi contro il muro colpiscono automaticamente. Il muro ha 200 punti ferita, e attaccando un qualsiasi quadretto si infliggono danni al muro intero. Se il muro scende a 0 punti ferita, si frantuma e infligge 3d10 danni da forza su ogni creatura a esso adiacente.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Artiglio Astrale

Mago Attacco 23

Per un istante, i confini tra i mondi si fanno più deboli. I giganteschi artigli di una bestia enorme si protendono da un altro piano per stritolare l'avversario del mago e scagliarlo a terra.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono.

Effetto: Il personaggio evoca un artiglio astrale in 1 quadretto dello spazio del bersaglio dopo avere risolto l'attacco. L'artiglio rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio si rialza mentre l'artiglio astrale è nel suo spazio, subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Colpo del Bastone Folgorante Mago Attacco 23

Il mago stringe la mano attorno al suo bastone e grida una frase mistica. Il bastone si trasforma in un fulmine crepitante che lo allontana da un attacco in un istante.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Bastone della Difesa: La volta successiva in cui il personaggio usa il suo privilegio di classe di Bastone della Difesa prima della fine dell'incontro, il nemico il cui attacco è stato interrotto dal personaggio subisce anche 10 danni da fulmine, e il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti come azione gratuita.

Dardi Congelanti Mago Attacco 23

Un sottile strato di ghiaccio riveste la bacchetta del mago, scatenando ondate di gelo inarrestabili quanto la furia dell'inverno.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Bacchetta della Precisione: Il personaggio ripete qualsiasi attacco andato a vuoto di questo potere.

Letargo Insormontabile del Maestro dei Globi Mago Attacco 23

Una sfera di energia arcana color rosso sangue si materializza dal globo del mago e circonda i suoi nemici, soffocandoli e assorbendo la loro energia.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è indebolito o immobilizzato (a scelta del personaggio) fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Globo dell'Imposizione: Il personaggio può prolungare la durata di questo potere, anche se non si tratta di un potere a volontà. Se lo fa, ogni bersaglio è sia indebolito che immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TIEFLING MAGHI

I tiefling portati per le arti arcane spesso seguono l'esempio dei loro antenati e scelgono di diventare warlock. Tuttavia possono essere anche degli ottimi maghi; la loro Intelligenza superiore li rende abili quanto gli eladrin maghi (sebbene molti eladrin si rifiutino di ammettere questo dato di fatto). I tiefling tendono più facilmente a diventare maghi della guerra piuttosto che a preoccuparsi delle sottigliezze dell'illusione e del controllo. Molti di coloro che optano per la magia di illusione (e per il globo dell'inganno come forma di maestria degli strumenti) diventano formidabili maestri delle arti arcane.

Ombre Ingannevoli Mago Attacco 23

L'oscurità avvolge i nemici del mago, li distrae e occulta sia il mago che i suoi alleati alla loro vista.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene linea di visuale soltanto fino alla creatura a lui più vicina (alleata o nemica che sia). Se sono presenti più creature alla stessa distanza, il bersaglio riesce a vederle tutte.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Acido Gorgogliante Mago Attacco 25

Il mago scaglia un globo verdastro verso i suoi nemici. Il globo esplose, investendoli di una pioggia di acido e creando una pozza ribollente di sostanze corrosive che si muove su comando del mago.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di acido ribollente che dura fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entri nella zona o vi inizi il proprio turno subisce 10 danni da acido. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona fino a 5 quadretti.

Il personaggio può effettuare un attacco secondario, usando un quadretto entro la zona come il quadretto di origine.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Una creatura entra nella zona o vi inizia il proprio turno

Bersaglio secondario: La creatura entro l'emanazione che attiva il potere

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario è accecato fino alla fine del suo turno attuale.

Convocare Orda Abissale Mago Attacco 25

Tre orrende creature, poco più che fauci zannute animate, appaiono attorno ai nemici del mago per divorarle.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento

Azione minore Distanza 20

Effetto: Il personaggio evoca fino a tre fauci abissali Medie, ognuna delle quali appare in un quadretto non occupato entro gittata. Ogni fauce ha velocità pari a 6. Il personaggio può impartire alle fauci i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Intelligenza danni.

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d6 + modificatore di Intelligenza danni. Inoltre, se un nemico adiacente alla fauce effettua un attacco in mischia che non include la fauce tra i bersagli, la fauce effettua un attacco di opportunità contro quel nemico dopo che l'attacco del nemico è stato risolto.

Speciale: Ogni volta che il personaggio usa un'azione standard o un'azione minore per impartire un comando, tutte le fauci evocate eseguono quell'azione. Soltanto una fauce entro gittata di un bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro quel bersaglio. Il personaggio non perde un impulso curativo finché tutte le fauci evocate da questo potere non scendono a 0 punti ferita o meno.

Realtà Illusoria

Mago Attacco 25

Il mago crea una complessa illusione nella mente del nemico, convincendolo che i suoi amici sono in realtà suoi avversari e guidandolo nel punto in cui desidera.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Strumento**Azione standard** Distanza 20**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è influenzato dalla realtà illusoria (tiro salvezza termina). Finché è sotto questo effetto ogni volta che effettua un tiro per colpire in mischia o a distanza, il personaggio può cambiare il bersaglio di quell'attacco. Se effettua un attacco ad area, può scegliere il quadretto di origine dell'attacco, qualora il potere lo preveda. Il bersaglio non può attaccare se stesso in questo modo. Inoltre, ogni volta che il bersaglio si muove, il personaggio può farlo scorrere di 4 quadretti dopo che completa il suo movimento.

Mancato: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire in mischia o a distanza, il personaggio può cambiare il bersaglio di quell'attacco. Se effettua un attacco ad area, può scegliere il quadretto di origine dell'attacco, qualora il potere lo preveda. Il bersaglio non può attaccare se stesso in questo modo.

Sfera Prismatica del Maestro dei Globi

Mago Attacco 25

Il globo del mago genera un arcobaleno di colori che si allarga fino ad ammantare i suoi avversari in una sfera di luce scintillante.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Veleno**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Tempra, Riflessi, Volontà

Colpito (Tempra): 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da veleno, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Colpito (Riflessi): 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Colpito (Volontà): Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Speciale: Il personaggio effettua soltanto un attacco per bersaglio, ma confronta il risultato dell'attacco con tutte e tre le difese. Un bersaglio potrebbe essere soggetto a tutti, nessuno, o a un numero intermedio di effetti, in base a quante difese l'attacco è riuscito a vincere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto o danno continuato separatamente.

Globo dell'Imposizione: Se il personaggio impone una penalità ai tiri salvezza contro questo potere, la penalità si applica a tutti i bersagli invece che a uno soltanto.

GRANDI MAGHI DELLA STORIA

Alcuni dei grandi maghi del passato hanno lasciato il segno sullo studio della magia in forma di incantesimi e di rituali che portano il loro nome: Bigby (creatore di molti incantesimi incentrati sulla figura della mano), Mordenkainen, Otiluke e Evard vantano tutti alcuni incantesimi che portano il loro nome nel *Manuale del Giocatore* e in questo libro. Tenser, Leomund e Drawmij compaiono nei nomi di alcuni rituali. Questi nomi fanno parte del gioco di DUNGEONS & DRAGONS® fin dalle origini... in molti casi perché erano personaggi giocanti maghi di alcune delle prime campagne di D&D®.

Se un giocatore interpreta un mago leggermente egocentrico (un tratto fin troppo comune tra i maghi), potrebbe pensare ad associare il suo nome ad alcuni o a tutti i suoi incantesimi. Questo cambiamento potrebbe essere soltanto un segno dell'elevata opinione che il mago ha di se stesso, ma forse il mago ha anche condotto delle ricerche che rendono la *gora di acido di Kathra* leggermente diversa dall'incantesimo standard di *gora di acido* descritto in questo libro.

Tempesta di Cenere

Mago Attacco 25

Una nube turbinante di ceneri infuocate circonda i nemici del mago, bruciandoli e accecando i loro alleati.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Zona**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio primario:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco primario:** Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona di ceneri infuocate che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare un attacco secondario, usando un quadretto entro la zona come il quadretto di origine.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Una creatura fallisce il suo tiro salvezza contro i danni continuati di questo potere

Bersaglio secondario: La creatura entro l'emanazione che attiva il potere

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e il bersaglio secondario è accecato fino alla fine del suo turno successivo.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Bestia del Sangue Vincolata**

Mago Attacco 27

Dal tomo del mago scaturisce una creatura informe e brulicante, ricoperta di lunghi spuntoni, che risucchia il sangue dell'avversario e trasferisce il suo vigore nel mago.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Strumento**Azione standard** Distanza 10**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro Tempra**Colpito:** 4d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio evoca una bestia del sangue vincolata che occupa 1 quadretto entro gittata. La bestia del sangue rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ogni volta che una creatura adiacente alla bestia del sangue si muove, la creatura in questione subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio, e quest'ultimo ottiene lo stesso numero di punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei sono cumulativi tra loro e a ogni altro punto ferita temporaneo proveniente da altre fonti.

Tomo del Vincolo: Se il personaggio incrementa i danni inferti da questo potere su una creatura che si muove, tutti gli alleati entro 5 quadretti dalla bestia del sangue ottengono i punti ferita temporanei.

Forza del Sequestro

Mago Attacco 27

L'incantesimo del mago squarcia i confini planari, tempestando i suoi nemici e intrappolandoli in una piega spaziale da cui non possono fuggire.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, l'emanazione diventa un'area di spazio distorto. Una creatura colpita da questo attacco non può uscire dall'area in nessun modo, nemmeno tramite il movimento forzato o il teletrasporto.

Fuoco dell'Anima Mago Attacco 27

Il mago piega la mano in un gesto mistico e i suoi nemici si piegano in due dal dolore quando le loro anime vengono consumate da una fiamma invisibile.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Necrotico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Perduto tra le Nebbie Mago Attacco 27

Il mago crea un mondo illusorio attorno al suo nemico e simula la realtà in modo tanto accurato da riuscire a manipolare l'avversario come se fosse una marionetta.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Illusione, Strumento
Azione standard Distanza 20
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché è dominato, ottiene un bonus ai suoi tiri per colpire e dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Rubare il Tempo Mago Attacco 27

Il mago devia il corso del tempo, rubando un istante dal tempo del nemico per usarlo a suo beneficio.

Incontro ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 20
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio ottiene un'azione standard extra, che deve usare prima che il bersaglio si riprenda dalla condizione di stordito.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO

Convocare Montagna Vivente Mago Attacco 29

Il mago apre un varco planare da cui richiama una massa senziente di roccia vivente originaria del Caos Elementale. La creatura si fa avanti e schiaccia gli avversari del mago sotto i suoi piedi di granito.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento
Azione minore Distanza 20
Effetto: Il personaggio convoca una montagna vivente enorme in uno spazio non occupato di 3 quadretti per 3 entro gittata. La montagna vivente ha velocità 3. Possiede un bonus di +4 alla CA e un bonus di +4 alla Tempra. Il personaggio può impartire alla montagna vivente i seguenti comandi speciali.
 ♦ **Azione standard:** Mischia 3; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Tempra; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.
 ♦ **Azione standard:** Emanazione ravvicinata 5; bersagli solo i nemici; Intelligenza contro Tempra; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.
 ♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Tempra; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Miasmi di Indebolimento Mago Attacco 29

Una nube di polvere nera turbinata attorno agli avversari del mago, fiaccando le loro forze e offuscando la loro visione.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di polvere nera appiccicosa che ostruisce le linee di visuale per tutte le creature danneggiate da questo potere fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: La zona permane.

Muro Prismatico Mago Attacco 29

Il mago allarga le braccia per generare un arcobaleno mistico, che cresce fino a diventare un muro colorato e scintillante.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento, Veleno
Azione standard Muro ad area 10 entro 10 quadretti
Effetto: Il personaggio evoca un muro di quadretti contigui riempiti di luce multicolore, che rimane fino alla fine del suo turno successivo. Il muro può avere un'altezza massima di 5 quadretti. Per entrare in un quadretto occupato dal muro è necessario 1 quadretto extra di movimento. Il muro ostruisce le linee di visuale.
 Il personaggio può effettuare l'attacco seguente, usando un quadretto entro la zona come quadretto di origine.
Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1
Attivazione: Una creatura inizia il suo turno all'interno del muro, in posizione adiacente al muro o vi passa attraverso
Attacco: Intelligenza contro Tempra, Riflessi, Volontà
Bersaglio: La creatura entro l'emanazione che attiva il potere
Colpito (Tempra): 3d4 + modificatore di Intelligenza danni da veleno, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.
Colpito (Riflessi): 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Colpito (Volontà): Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: Il muro permane.
Speciale: Il personaggio effettua soltanto un attacco per bersaglio, ma confronta il risultato dell'attacco con tutte e tre le difese. Un bersaglio potrebbe essere soggetto a tutti, nessuno, o a un numero intermedio di effetti, in base a quante difese l'attacco è riuscito a vincere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto o danno continuato separatamente.

Visioni di Collera Mago Attacco 29

Lanciando urla da far gelare il sangue, i nemici del mago si assalgono l'un l'altro.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).
 Se il personaggio non costringe il bersaglio a effettuare almeno un tiro per colpire durante il suo turno, il bersaglio supera automaticamente il tiro salvezza per porre fine a questa condizione alla fine di quel turno. Se il personaggio costringe il bersaglio ad effettuare almeno un tiro per colpire ma non colpisce nessuna creatura, il bersaglio fallisce automaticamente il tiro salvezza per porre fine a questa condizione, alla fine di quel turno.
Mancato: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

CONVOCATORE VINCOLANTE

"A me, miei servitori! Vostra sarà la mia forza, e anche la mia vittoria!"

Prerequisito: Mago

Il convocatore vincolante è affascinato dalle magie di evocazione e convocazione. Il potere dei piani lo attira con la stessa forza con cui la sua energia arcana attira le creature che egli richiama al suo fianco. Un convocatore vincolante stringe un legame più saldo con le creature che convoca rispetto agli altri incantatori, e ottiene un maggiore controllo su di esse. Questa comunicazione più stretta gli consente perfino di manipolare i confini tra i piani. Tuttavia, il convocatore è un padrone benevolo, e infonde nei suoi servitori maggiore vitalità, in cambio di un servizio ancora più solerte.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CONVOCATORE VINCOLANTE

Azione del Convocatore (11° livello): Quando il convocatore vincolante spende un punto azione per eseguire un'azione extra, come azione gratuita può impar-



tire un comando come azione minore a ognuna delle creature convocate.

Convocatore Sfuggente (11° livello): Ogni volta che il convocatore vincolante usa un potere arcano contenente la parola chiave "convocazione" o "evocazione", può teletrasportarsi di 2 quadretti come azione gratuita dopo avere usato il potere.

Potenza del Convocatore (16° livello): Le creature convocate dal convocatore vincolante ottengono rigenerazione 10.

INCANTESIMI DEL CONVOCATORE VINCOLANTE

Portale Planare Convocatore Vincolante Attacco 11

Il convocatore vincolante apre un varco tra i piani e attinge all'energia allo stato puro che ne fuoriesce, sbaragliando i suoi nemici come se fossero birilli.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un portale planare che occupa 1 quadretto entro gittata e dura fino alla fine del suo turno successivo. Può effettuare l'attacco seguente, usando il quadretto del portale come quadretto di origine.

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Una creatura inizia il proprio turno nel portale planare o entra in un quadretto adiacente al portale planare

Bersaglio: La creatura entro l'emanazione che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Convocazione Convocatore Vincolante Utilità 12 Persistente

Il convocatore vincolante si appella al potere dei piani affinché pervada la creatura convocata e le consenta di sopravvivere.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Una creatura convocata dal personaggio

Effetto: Il bersaglio recupera un numero di punti ferita pari al valore del proprio impulso curativo.

Convocare Convocatore Vincolante Attacco 20 Protettore Vincolato

Il convocatore chiama a sé una gigantesca statua di pietra e di metallo di forma umanoide che massacrà i suoi nemici e li allontana dalla sua persona.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento, Teletrasporto

Azione minore Distanza 20

Effetto: Il personaggio convoca un protettore vincolato Grande in uno spazio non occupato di 2 quadretti per 2 entro gittata. Il protettore vincolato ha portata 2 e velocità 5. Possiede un bonus di +4 alla CA e un bonus di +4 alla Volontà. Il personaggio può impartire al protettore vincolato i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Propagazione ravvicinata 3; bersaglia ogni creatura entro la propagazione; Intelligenza contro Riflessi; 2d4 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

♦ **Attacco di opportunità:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è buttato a terra prono. Il protettore vincolato può effettuare questo attacco di opportunità contro una creatura che attacca il personaggio o una creatura da lui convocata.

♦ **Azione minore:** Il personaggio e il protettore vincolato si scambiano di posto.

GIROVAGO ARCANO

"La distanza è un'illusione, un'invenzione della mente incatenata al mondo fisico."

Prerequisito: Mago

Per la maggior parte delle creature, il tempo e lo spazio sono delle barriere. Soltanto le divinità, i primordiali e gli esseri più leggendari possono abbattere quelle barriere. Ma forse anche quelli come il girovago arcano possono riuscirci.

Il girovago ha già appreso vari poteri che gli consentono di spostarsi istantaneamente tra due punti poco lontani. Ma ora, in qualità di girovago arcano, il meccanismo che sta dietro al teletrasporto gli appare molto più chiaro. Mano a mano che la sua conoscenza cresce, il girovago si teletrasporta con la stessa naturalezza e la stessa facilità con cui cammina, spostandosi da un punto all'altro attraverso la sua mente invece dei suoi muscoli. Inoltre, non deve limitare questa conoscenza a se stesso; gli piace coinvolgere anche gli altri in questi effetti di alterazione spaziale, portando i nemici in salvo e conducendo gli avversari nei luoghi più pericolosi.

Sebbene il tempo rimanga ancora oltre la sua portata, sa bene che lo spazio non è insormontabile, come molti credono che sia. Anzi, molto spesso la distanza tra due punti non è affatto una linea retta.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GIROVAGO ARCANO

Azione del Girovago (11° livello): Quando il girovago arcano spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche teletrasportarsi di 4 quadretti come azione gratuita.

Colpo Intermittente (11° livello): Ogni volta che il girovago arcano mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da mago, può anche teletrasportare il bersaglio di 4 quadretti.

Passo del Girovago (16° livello): Il girovago arcano acquisisce teletrasporto 2 come modalità di movimento aggiuntiva.

INCANTESIMI DEL GIROVAGO ARCANO

Passo del Colpo di Martello Girovago Arcano Attacco 11

Il girovago arcano teletrasporta sia i nemici che gli alleati. I suoi alleati viaggiano fino a un luogo sicuro, mentre i suoi nemici finiscono nei guai.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni alleato entro la propagazione di 3 quadretti.



Elusività del Girovago Girovago Arcano Utilità 12

Quando l'arma del nemico cade sul girovago arcano, il mago improvvisamente sfugge al colpo.

Giornaliero ♦ Arcano, Teletrasporto

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito o mancato da un attacco

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti.

Viaggio Terrificante Girovago Arcano Attacco 20

Il girovago arcano invia i suoi nemici altrove... in un luogo terribile.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio viene teletrasportato in uno spazio interplanare (tiro salvezza termina). Finché si trova laggiù, il bersaglio non può eseguire azioni e non può essere scelto come bersaglio. Se supera il tiro salvezza, torna nell'ultimo che occupava. Se quello spazio ora è occupato, il bersaglio torna nello spazio non occupato più vicino di sua scelta.

Mancato: Danni dimezzati, e la creatura è frastornata (tiro salvezza termina).

MAGO OCCULTO

"Hai mai incontrato qualcuno che non è dove si trova?"

Prerequisito: Mago

Vedere gli altri ma passare inosservati, influenzare il mondo senza rimanerne influenzato... questa è la capacità che sta al cuore del vero potere magico. Il mago occulto ha deciso di dedicarsi all'arte dell'invisibilità, rendendo il suo corpo trasparente come una finestra, senza alcuna macchia o crepa, e senza lasciar trapelare alcuna traccia della sua presenza. Il mago occulto è un incantatore impossibile da vedere. Nessuno è in grado di fermarlo. O, cosa ancora più importante, di capire dove si trova.

Dal momento che il mago occulto può sparire con grande facilità e celerità, deve imparare a muoversi con precisione, per evitare di essere travolto dai suoi stessi alleati. Anche quando cammina invisibile per strada deve tenere sempre gli occhi aperti, onde evitare che una carrozza o una portantina lo investano. E, naturalmente, c'è il rischio di abusare di questo grande potere, un altro pericolo da cui il mago occulto deve sempre guardarsi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAGO OCCULTO

Azione Occulta (11° livello): Quando il mago occulto spende un punto azione per effettuare un'azione extra, diventa invisibile fino alla fine del proprio turno successivo.

Invisibilità Potenziata (11° livello): Ogni volta che il mago occulto usa un potere arcano che lo fa diventare invisibile, tira un d20 alla fine della durata dell'invisibilità. Se ottiene un risultato di 10 o più, resta invisibile



CAPITOLO 2 | Mago

fino alla fine del proprio turno successivo o finché non effettua un tiro per colpire.

Vantaggio Occulto (16° livello): Ogni volta che il mago occulto usa un potere arcano di attacco e colpisce un bersaglio che non può vederlo, infligge 1d6 danni extra sul bersaglio.

INCANTESIMI DEL MAGO OCCULTO

Numero della Sparizione Mago Occulto Attacco 11

Il mago occulto colpisce e poi scompare in un batter d'occhio.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Effetto: Il personaggio diventa invisibile fino all'inizio del suo turno successivo.

Velo di Guillaume Mago Occulto Utilità 12

Il mago occulto muove alcuni passi mistici e poi scompare dalla vista assieme a tutti i suoi compagni.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene invisibilità fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non colpisce o manca con un attacco. L'emanazione crea una zona di invisibilità che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni volta che il personaggio o un alleato conclude il proprio turno entro la zona, egli diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non colpisce o manca con un attacco.

Mantenere minore: La zona permane. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 4 quadretti.

Sparizione della Legione Mago Occulto Attacco 20

Con un ampio gesto della mano, il mago occulto sferza i suoi nemici con un attacco devastante, poi raccoglie l'energia residua dell'attacco per ammantare i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio e gli alleati entro 10 quadretti da lui diventano invisibili nei confronti del bersaglio (tiro salvezza termina).

GUILLAUME L'OCCULTO

Gli arcimaghi sono esempi fenomenali di coloro che praticano l'arte della magia; ben pochi mortali hanno la determinazione e la fortuna di raggiungere le vette delle arti arcane. E soltanto uno, Guillaume l'Occulto, rimase talmente affascinato dal concetto di invisibilità da ritirarsi nel suo sancta sanctorum alla fine di una lunga e prestigiosa carriera per concentrarsi su quel tipo di magia. I frutti dei suoi studi a volte si fanno strada nel resto del mondo in forma di pergamene apparentemente vuote che portano il simbolo di Guillaume. Secondo le leggende, coloro che riescono a rivelare i messaggi nascosti in quelle pagine possono scoprire grandi segreti sull'invisibilità.

PORTAVOCE DELLA BRINA

"C'è bisogno di un cuore gelido per manipolare questo potere."

Prerequisiti: Mago, linguaggio Primordiale

È sempre possibile migliorare in qualche modo le creature convocate. Certi cammini arcani, come quello del convocatore vincolante, cercano di infondere energia negli incantesimi di convocazione per perfezionare il seguace arcano che viene a crearsi, ma il portavoce della brina cerca di padroneggiare il freddo elementale. Usando le parole del potere Primordiali che ha appreso, impara a potenziare ogni servitore convocato usando l'essenza del ghiaccio primordiale.

Questo flusso di potere invernale non si limita alle creature da lui convocate; ha anche trasformato la sua natura in qualcosa di più affine a quella elementale. Il portavoce della brina ha sviluppato varie capacità e una resistenza innata al freddo primordiale. La sua pelle, nonché l'aspetto esteriore delle creature evocate, assume un pallore bluastrò e i suoi capelli si tingono di bianchi fiocchi di neve. Perfino le sue fiamme arcane ardonò di un colore bluastrò simile alla brina.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PORTAVOCE DELLA BRINA

Abbraccio dell'Inverno (11° livello): Il portavoce della brina e le creature da lui convocate ottengono resistenza 3 freddo; qualsiasi resistenza al freddo già esistente aumenta invece di 2. Questa resistenza è cumulativa agli altri tipi di resistenza al freddo concessa da altri poteri o effetti.

Al 21° livello, questa resistenza aumenta a 5 (o aumenta di 5).

Azione della Tormenta (11° livello): Quando il portavoce della brina spende un punto azione per eseguire



DAN SCOTT

DAN SCOTT

un'azione extra, ogni nemico a lui adiacente subisce 5 danni da freddo ed è rallentato fino alla fine del turno successivo del portavoce.

Al 21° livello, i danni da freddo aumentano a 10.

Convocazione del Gelo Mordente (16° livello): Le creature convocate dal portavoce della brina acquisiscono l'aura di *gelo mordente*, descritta di seguito.

Gelo Mordente (Freddo) aura 1; ogni creatura che concluda il proprio turno entro l'aura subisce 10 danni da freddo.

INCANTESIMI DEL PORTAVOCE DELLA BRINA

Muro dell'Inverno Portavoce della Brina Attacco 11

Pronunciando alcune parole in Primordiale con labbra coperte di gelo, il portavoce della brina evoca una parete instabile di ghiaccio e vento elementale.

Incontro ♦ Arcano, Evocazione, Freddo, Strumento

Azione standard Muro ad area 5 entro 20 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro di quadretti contigui pieni di gelo di vento furioso che dura fino alla fine del suo turno successivo. Il muro può essere alto fino a 4 quadretti.

Ogni creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al muro subisce 1d8+ modificatore di Intelligenza del personaggio danni da freddo. Se una creatura entra nello spazio del muro o vi inizia il proprio turno, subisce 2d8+ modificatore di Intelligenza del personaggio danni da freddo, ed è rallentata (tiro salvezza termina). Per entrare in un quadretto occupato dal muro è necessario 1 quadretto extra di movimento. I quadretti occupati dal muro sono pesantemente oscurati, e il muro ostruisce le linee di visuale.

Richiamo Gelido Portavoce della Brina Utilità 12

Il portavoce della brina infonde nella sua convocazione l'essenza di un frammento ghiacciato di Caos Primordiale.

Incontro ♦ Arcano, Freddo

Azione gratuita Personale

Effetto: La creatura successiva convocata dal personaggio prima della fine del suo turno è immune al freddo e infligge 1d6 danni da freddo a ogni attacco.

Convocare Bruto della Brina Portavoce della Brina Attacco 20

Un gigante fatto di ghiaccio scolpito e di fuoco gelido esce da un portale elementale e i nemici del portavoce della brina tremano di freddo e di paura.

Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Freddo, Strumento

Azione minore Distanza 20

Effetto: Il personaggio convoca un bruto della brina

Grande in uno spazio non occupato di 2 quadretti per 2 entro gittata. Il bruto della brina ha portata 2 e velocità 5. Possiede un bonus di +2 alla CA e un bonus di +4 alla Tempra. Il personaggio può impartire al bruto della brina i seguenti comandi speciali.

♦ **Azione standard:** Portata 2; bersaglia una creatura; Intelligenza contro CA; 2d10+ modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è buttato a terra prono.

♦ **Azione standard (1/incontro):** Propagazione ravvicinata 3; ogni creatura entro la propagazione; Intelligenza contro Tempra; 2d8+ modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

♦ **Attacco di opportunità:** Intelligenza contro CA; 2d10+ modificatore di Intelligenza danni da freddo.

Speciale: L'aura di *gelo mordente* di un bruto della brina convocato ha un raggio di 2 quadretti invece di 1.

SABOTATORE ERMETICO

"Spingeteli verso l'alcova. Ho preparato una piccola sorpresa per loro laggiù."

Prerequisito: Mago

Poche cose danno al sabotatore ermetico maggior piacere di una letale sorpresa magica allestita ai danni dei suoi avversari. Anche se le sue trappole sono illusorie, questo non significa che siano meno letali per coloro che ci cascano dentro. Inoltre, al sabotatore ermetico piace aggiungere il suo tocco personale alle trappole comuni, cogliendo i nemici alla sprovvista quando si credono al sicuro. Deve riconoscere che la sua esultanza di fronte ai suoi fuochi d'artificio illusori potrebbe essere eccessiva, ma seminare la distruzione in quel modo è talmente divertente!

Nonostante questo, deve fare attenzione a non suscitare la collera dei suoi compagni spargendo i suoi trucchi mortali con troppa disinvoltura, o collocarli dove potrebbero essere attivati accidentalmente. Quindi si muove con cautela... con tutta la cautela di cui è capace un sabotatore.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SABOTATORE ERMETICO

Azione del Sabotatore (11° livello): Quando il sabotatore ermetico spende un punto azione per usare un potere di attacco da mago ad area o ravvicinato, tutti i bersagli di quel potere gli concedono vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

Bersaglio in Sintonia (11° livello): Una volta per incontro, quando il sabotatore ermetico usa un potere da mago che è una propagazione, una emanazione, o un muro, può scegliere un quadretto entro 20 quadretti di distanza da sé come quadretto di origine di quel potere invece del quadretto di origine normalmente previsto.

Affinare Sintonia (16° livello): Tutti i bersagli dei poteri di attacco del sabotatore ermetico influenzati dal privilegio leggendario di Bersaglio in Sintonia concedono vantaggio in combattimento al sabotatore fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo, a prescindere dal fatto che siano stati colpiti o mancati dai suoi attacchi.

INCANTESIMI DEL SABOTATORE ERMETICO

Detonazioni Psiciche Sabotatore Ermetico Attacco 11

Il sabotatore ermetico tocca il pavimento e tre trappole illusorie compaiono sotto i piedi dei suoi nemici.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Psicico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**

Effetto: Il personaggio genera tre trappole illusorie in tre quadretti separati, che durano fino alla fine del suo turno successivo. Ogni trappola può effettuare l'attacco seguente la prima volta che viene attivata.

Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 1**

Attivazione: Una creatura si sposta in posizione adiacente a un quadretto contenente una trappola o vi inizia il proprio turno

Bersaglio: La creatura che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Speciale: Attivare questo attacco è considerato equivalente ad attivare una trappola ai fini del potere di *sabotare trappola* del personaggio.



Sabotare Trappola Sabotatore Ermetico Utilità 12

A volte è la persona sbagliata ad attivare la trappola. Fortunatamente, il sabotatore ermetico ha la risposta giusta al problema.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto

Interruzione immediata

Distanza 10

Attivazione: Una creatura attiva una trappola entro gittata

Bersaglio primario: La creatura che attiva il potere

Bersaglio secondario: Una creatura diversa entro 10 quadretti dal bersaglio primario

Effetto: Il bersaglio primario e il bersaglio secondario si scambiano di posto, e il bersaglio secondario è considerato quello che ha attivato la trappola. Se il bersaglio secondario è il personaggio o un alleato, ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro gli attacchi di quella trappola fino alla fine del turno successivo del bersaglio secondario.

Interdizione del Sabotatore Sabotatore Ermetico Attacco 20

Il sabotatore ermetico reagisce energicamente a coloro che si dimostrano talmente stolti da attaccarlo.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento, Zona

Azione standard

Emanazione ravvicinata 10

Effetto: L'emanazione crea una zona magica di interdizione che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare l'attacco seguente, usando un quadretto entro la zona come quadretto di origine.

Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 10**

Attivazione: Una creatura entro l'emanazione effettua un tiro per colpire contro il personaggio

Bersaglio: La creatura che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Effetto: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Speciale: Attivare questo attacco è considerato equivalente ad attivare una trappola ai fini del potere di *sabotare trappola* del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane. Quando il personaggio si muove, la zona si muove assieme a lui e rimane incentrata su di lui, a meno che il personaggio non usi il suo privilegio leggendario di Bersaglio in Sintonia per cambiare il quadretto di origine dell'emanazione. In quel caso, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti come azione di movimento.

TESSITORE DEL CASO

"Non c'è nessun grande destino, nessuno nobile scopo. Tutto accade per caso."

Prerequisito: Mago

Il tessitore del caso vede il cosmo per ciò che è in realtà: un luogo senza senso dove le folli divinità conducono i loro giochi, i primordiali fanno baldoria e i maghi possono lasciare il segno. Sa che il mondo e i piani che fungono da suoi echi non sono il risultato di un progetto deliberato, ma solo il frutto di fenomeni casuali antichi di eoni.

In un universo dove gli dèi controllano il destino delle anime, tessono i fili del destino e incarnano i principi immutabili, sono pochi coloro che sono disposti ad aderire alla filosofia del tessitore del caso. Alcuni credono addirittura che sia un pazzo. Ma il tessitore non si fa illusioni su un significato o uno scopo finale riguardo alla sua esistenza. Quanto meno, la sua moralità è più pura delle altre: le buone azioni che compie non le compie in nome di un codice o di uno scopo finale, ma semplicemente perché decide di farlo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL TESSITORE DEL CASO

Azione Entropica (11° livello): Quando il tessitore del caso spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può tirare un d6. Se il risultato è un numero pari, può aggiungere alla propria riserva quel numero di punti entropia e teletrasportarsi di quel numero di quadretti. Se il risultato è un numero dispari, deve sottrarre dalla sua riserva quel numero di punti entropia (fino a un minimo di 0) e teletrasportare di quel numero di quadretti un nemico situato entro 5 quadretti da sé.

Incanalare Entropia (11° livello): Il tessitore del caso può accumulare e incanalare l'entropia che fluisce attorno



JASON ENGLE

a sé. Questa energia caotica, quasi del tutto incontrollabile, è rappresentata da una riserva di punti entropia. La riserva del tessitore del caso è costituita da 0 punti entropia all'inizio di un riposo breve o di un riposo esteso. Ogni volta che il tessitore del caso ottiene un 20 naturale a un qualsiasi tiro del d20, aggiunge 1 punto entropia a questa riserva. Ogni volta che ottiene un 1 naturale a un qualsiasi tiro del d10, sottrae 1 punto entropia dalla riserva (fino a un minimo di 0).

Una volta per round, quando il tessitore del caso tira un d20 e non ottiene un risultato soddisfacente, può usare un qualsiasi numero di punti entropia dalla propria riserva e applicare a quel tiro un bonus pari a +1 per ogni punto speso. Se il tessitore del caso ha già speso dei punti entropia dall'inizio del suo turno, non può spenderne altri fino all'inizio del suo turno successivo.

Alzare la Posta (16° livello): Una volta per incontro, come azione gratuita e prima di effettuare un tiro per colpire usando un potere di attacco arcano, il tessitore del caso può tirare un d6 e sommare il risultato a quel tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, infligge 2d6 danni extra e il tessitore del caso può aggiungere alla sua riserva un numero di punti entropia pari al tiro del d6. Se manca, il tessitore del caso subisce danni pari a 2d6 + il suo modificatore di Intelligenza e sottrae dalla sua riserva un numero di punti entropia pari al tiro del d6.

INCANTESIMI DEL TESSITORE DEL CASO

Mescolamento Entropico Tessitore del Caso Attacco 11

Il tessitore del caso distorce le probabilità con ondate di casualità che attraversano i suoi nemici e li costringono a comportarsi in modo imprevedibile.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni. Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. Se ha ottenuto un numero dispari al tiro per colpire, spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Agente del Caso Tessitore del Caso Utilità 12

Il tessitore del caso si ammanta dell'essenza stessa del caso, che distorce ogni incantesimo da lui lanciato.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio aggiunge 1 punto entropia alla sua riserva ogni volta che ottiene un numero pari o superiore a 10 al tiro del d20 e sottrae 1 punto entropia dalla propria riserva ogni volta che ottiene un numero pari o inferiore a 9 al tiro del d20.

Incantesimo Casuale Tessitore del Caso Attacco 20

Il tessitore del caso si appella alle forze casuali del cosmo affinché accada qualcosa. Ma di cosa si tratti, nemmeno lui può dirlo.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un singolo uso di uno dei seguenti poteri da mago. Si tira un d6 per determinare il potere dalla lista sottostante. In alternativa, il personaggio può spendere 2 punti entropia per scegliere uno dei poteri sulla lista. Il personaggio deve usare il potere prima della fine dell'incontro, altrimenti andrà perduto.

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| 1-Raggi prismatici | 4-Disintegrazione |
| 2-Onda acida | 5-Tentacoli neri di Evard |
| 3-Nube mortale | 6-Spruzzo prismatico |

MAGOSPADA

“I miei sono poteri arcani antichi, tramandati fino a me attraverso i secoli affinché, quando giunga il momento di compiere il mio dovere, la mia guardia resti salda.”

I MAGHISPADA sono combattenti che fanno uso di antiche magie per integrare le loro abilità marziali. Un magospada incanala la magia attraverso la sua spada, potenziando i suoi attacchi, rafforzando le sue difese e aiutando i suoi alleati. Ogni volta che un magospada sferra il suo attacco, l'avversario non deve far fronte soltanto al morso dell'acciaio, ma anche a scariche di fuoco incandescente, di gelo intenso quanto quello di una tempesta o di fulmini abbacinanti.

Un magospada è legato a doppio filo alla propria spada. Anche quando viene separato da essa, può richiamarla in mano con un semplice pensiero. Sviluppare questo potente rapporto con la sua lama è il primo passo per diventare un magospada, e chiamare a sé la propria spada è la prima lezione che deve padroneggiare.

I maghispada sono tattici esperti, che danno grande valore al lavoro di squadra. Di conseguenza, concentrano le loro capacità arcane sulla protezione degli alleati dagli attacchi nemici. Un magospada impara a creare un collegamento arcano tra sé e il proprio nemico. Questa antica magia è nota come l'aegis del magospada e gli consente di punire quegli avversari che osano attaccare i suoi alleati.

Questo capitolo contiene il materiale seguente.

- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** Usando *aegis intrappolante*, il magospada costringe un avversario a muoversi proprio quando la creatura si crede al sicuro.
- ◆ **Nuovo sviluppo:** Il magospada intrappolante confonde i suoi nemici con astuti giochi di gambe, incantesimi intralcianti e mosse di spada sorprendenti.
- ◆ **Nuovi poteri del magospada:** Il magospada può catturare i suoi nemici con poteri intrappolanti, levarsi con facilità al di sopra del campo di battaglia o scatenare raffiche di magia elementale. Può inoltre personalizzare il suo arsenale arcano concentrandosi sul controllo o sui danni.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Questo capitolo presenta anche sei nuovi cammini leggendari per il magospada. Un magospada può tracciare nell'aria dei simboli che puniranno i suoi nemici, sfruttare al massimo le debolezze degli avversari, andare a caccia nell'etere situato tra un piano e l'altro o trasformare la sua Interdizione del Magospada in un'arma potente.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Invece di selezionare *aegis d'assalto* o *aegis protettore* come Aegis del Magospada, ora è possibile selezionare il potere *aegis intrappolante*.

Aegis Intrappolante Privilegio del Magospada

Il magospada crea un legame arcano tra se stesso e un avversario, e tale legame gli consente di intrappolare quella creatura.

A volontà † **Arcano, Teletrasporto**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marca il bersaglio. Il bersaglio resta marchiato finché il personaggio non usa questo potere contro un altro bersaglio. Se il personaggio marca un'altra creatura usando altri poteri, il bersaglio resta marchiato.

Fino al termine del marchio, se il bersaglio effettua un qualsiasi attacco che non include il personaggio tra i suoi bersagli, subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.

Se un bersaglio marchiato da questo potere si trova entro 10 quadretti dal personaggio e colpisce con un attacco che non include il personaggio tra i suoi bersagli, il personaggio può usare una reazione immediata dopo che l'intero attacco del bersaglio è stato risolto per teletrasportare il bersaglio in un qualsiasi spazio a lui adiacente. Inoltre, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a tutte le creature fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se non esiste nessuno spazio non occupato adiacente al personaggio, questa reazione immediata non è utilizzabile e il bersaglio non concede vantaggio in combattimento come risultato di questo effetto.

NUOVO SVILUPPO

La classe del magospada è presentata nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*®. Questo capitolo presenta uno sviluppo aggiuntivo per il magospada, il magospada intrappolante. Il magospada intrappolante si concentra sul controllo del campo di battaglia e mira a immobilizzare, rallentare o buttare a terra proni i suoi avversari. Questo sviluppo è inoltre associato a un nuovo aegis, l'*aegis intrappolante*, che consente al magospada di teletrasportare un nemico marchiato accanto a sé.

MAGOSPADA INTRAPPOLANTE

Un magospada intrappolante è un astuto cacciatore che segue da vicino la sua preda, punisce il nemico a ogni passo falso e gli dà la caccia finché non lo sconfigge. Il magospada intrappolante è uno scaltro difensore che si assicura presto il vantaggio tattico sul campo di battaglia in ogni combattimento. Circonda gli avversari e li intrappola con un attento gioco di spada, con incantesimi intralcianti e finte astute. Può anche caricare un avversario per cercare di ottenere vantaggio o per tenere la creatura separata dai suoi alleati.

L'uso di incantesimi mirati a intrappolare gli avversari richiede una forte tenacia fisica e mentale. L'Intelligenza dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica principale, in quanto determina la precisione e la potenza dei suoi incantesimi. Anche il suo punteggio di Costituzione dovrebbe essere alto, al fine di rafforzare i suoi incantesimi intrappolanti.



Privilegio di classe suggerito: *aegis intrappolante*

Talento suggerito: Trappola Afferrante*

Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Intuizione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *cappio del fulmine*†, *colpo adescante*

Potere a incontro suggerito: *finta della volpe**

Potere giornaliero suggerito: *denti del drago**

*Nuove opzioni presentate in questo libro

†Presentato nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*®

LA CONDIZIONE DI MARCHIATO

Quando un personaggio marca una creatura, la costringe a ingaggiarlo o a subire le conseguenze qualora decida di agire altrimenti. Finché una creatura è marchiata dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire di qualsiasi attacco che non includa il personaggio tra i suoi bersagli. Inoltre, certi poteri, privilegi di classe, proprietà degli oggetti magici e talenti potrebbero avere degli effetti che si attiveranno quando la creatura eseguirà certe azioni.

Una creatura può essere soggetta soltanto a un marchio alla volta, e un nuovo marchio si sostituisce sempre a un eventuale altro marchio già presente sulla creatura. L'effetto usato dal personaggio per marchiare una creatura determina la durata del marchio in questione su quella creatura. A prescindere dalla durata, un marchio ha termine se qualcun altro marca quella stessa creatura, a meno che un effetto non specifichi altrimenti.

Un magospada può usare una varietà di incantesimi per assalire i nemici e proteggere gli alleati. I maghispada basano le loro difese su *aegis d'assalto*, *aegis protettore* o *aegis intrappolante*. Molti poteri diventano più potenti in base all'*aegis* scelto dal magospada. Un magospada intrappolante si affida a *aegis intrappolante* per attirare un nemico verso di sé, ma userà anche dei poteri mirati a immobilizzare, rallentare o ostacolare in altri modi i movimenti di un avversario. I poteri di questo capitolo offrono al magospada una gamma più vasta di opzioni, che gli consentirà di concentrarsi su tipi di attacco o di danno particolari.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Adescante Magospada Attacco 1

Il magospada si porta alle spalle dell'avversario, colpisce fulmineamente e poi salta via, attirando la creatura verso di lui.

A volontà ♦ Arcano, Arma

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] danni. Il personaggio scatta di 1 quadretto e fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto nello spazio che occupava.
Livello 21: 2[A] danni.

Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Esplosione Crepitante Magospada Attacco 1

L'arma del magospada genera lunghe scariche di fulmini che colpiscono le creature vicine e rendono doloroso ogni loro movimento.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 danni da fulmine. Se il bersaglio si muove al suo turno successivo, subisce danni da fulmine pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Finta della Volpe Magospada Attacco 1

La lama del magospada danza più velocemente di quanto gli occhi riescano a seguire, guidando i movimenti dell'avversario nel momento in cui il magospada sferra l'attacco.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio può scambiarsi di posizione con il bersaglio.

Aegis Intrappolante: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio concede vantaggio in combattimento a un attaccante, quell'attaccante ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire invece di un bonus di +2.

MEZZELFI MAGHISPADA

I mezzelfi sono diplomatici consumati. Sono portati per natura ad apprendere una vasta gamma di abilità, quindi apprezzano istintivamente la fusione di magia e di gioco di spada che i maghispada incarnano. Sono dotati della resistenza fisica richiesta per diventare abili maghispada intrappolanti o protettori. Molti mezzelfi scelgono di impugnare la lama e la magia per difendersi quando sono in viaggio all'interno di un territorio ostile.

Inseguimento Infuocato Magospada Attacco 1

Il magospada avvolge la sua lama in una cortina di fiamme e poi colpisce. Le fiamme creano una scia persistente che il magospada può seguire per non dare tregua al nemico in fuga.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fuoco, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco. Se il bersaglio si trova entro 5 quadretti dal personaggio alla fine del turno successivo del bersaglio, come azione gratuita il personaggio può teletrasportarsi in uno spazio che deve essere adiacente al bersaglio.

Aegis d'Assalto: Il personaggio può teletrasportarsi in uno spazio adiacente al bersaglio anche se non dispone di linea di visuale fino a quello spazio.

Marchio del Falco Magospada Attacco 1

Il magospada lancia in volo la sua spada contro un nemico al di là della sua normale portata. La sua magia marchia quella creatura come suo avversario.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Forza

Azione standard **Distanza 5**

Requisito: Il personaggio deve lanciare la sua arma da mischia contro il bersaglio

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Intrappolante: Il personaggio marchia il bersaglio con il suo potere di *aegis intrappolante*. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto di *aegis intrappolante* del personaggio. Il marchio dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'arma torna in mano al personaggio.

Spada dei Simboli Magospada Attacco 1

Quando il magospada traccia un'ampia arcata con la sua lama, l'arma risplende di luce rossa e lascia una scia di rune arcane incandescenti nell'aria sopra le teste degli avversari.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Forza

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché il marchio rimane, se il bersaglio effettua un attacco che non include il personaggio tra i suoi bersagli, subisce danni da forza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio dopo che l'attacco è stato risolto.

Aegis Protettore: Se un bersaglio marchiato da questo potere colpisce una creatura entro 10 quadretti dal personaggio con un attacco che non include il personaggio tra i suoi bersagli, il personaggio può usare un'interruzione immediata per ridurre i danni inferti da quell'attacco su una qualsiasi singola creatura di un ammontare pari al proprio modificatore di Costituzione.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Aspide Sferzante Magospada Attacco 1

Un aspide spettrale si avviluppa attorno alla spada del magospada. A ogni suo colpo andato a segno, l'aspide si protende per attaccare i nemici vicini.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile, Veleno

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia, ogni nemico adiacente al bersaglio di quell'attacco subisce danni da veleno pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Inoltre, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico marchiato con il suo potere di Aegis del Magospada, quel nemico subisce danni da veleno pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Danza della Spada Magospada Attacco 1

Il sorprendente sfoggio di abilità con la spada e con la magia del magospada ipnotizza i suoi nemici e li induce a trascurare le tattiche e le opportunità di combattimento più elementari.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità o scattare (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità o scattare.

Denti del Drago Magospada Attacco 1

Quando il magospada colpisce, una raffica di dardi di forza si sprigiona dalla sua arma. Le schegge affondano nella carne degli avversari e li costringono ad avanzare nella direzione del magospada.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Il bersaglio subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio se non conclude il proprio turno in posizione adiacente a quest'ultimo (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Spazzata di Lama Gelida Magospada Attacco 1

Il magospada traccia un ampio cerchio con la sua lama, scatenando una gelida ondata che congela gli avversari vicini.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Freddo

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Interdizione Scintillante Magospada Utilità 2

Un intenso lampo di luce protegge il magospada e acceca il suo avversario.

Giornaliero ♦ Arcano

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio lo colpisce con un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo. Se l'attacco nemico che attiva il potere colpisce il personaggio nonostante il bonus, il nemico che attiva il potere è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

IL CAMPO DI PIETRA

Dhal si fermò. Il sentiero davanti a lui si addentrava in un campo di grossi macigni corrosi dal vento. Le grandi pietre pallide delimitavano un crocevia fatato, un luogo in cui il mondo veniva distorto dalla vicinanza alla Selva Fatata.

Dhal si recava in quel posto tutte le sere. Era qui che il suo istruttore lo addestrava nell'arte della lama e dell'incantesimo. Perché la eladrin avesse scelto Dhal come il suo unico studente era un mistero. Ma ora la questione sembrava irrilevante. Era una magospada e aveva affermato che avrebbe trasmesso a lui la sua arte. Dhal non aveva bisogno di sapere altro.

Nell'arco di un anno Dhal aveva scoperto segreti che avrebbero fatto diventare bianchi i capelli dei suoi genitori. Aveva sviluppato un legame con la sua spada, padroneggiato gli antichi misteri dell'aegis e scoperto il potere unificato della spada e della stregoneria.

Stanotte, tuttavia, c'era qualcosa di diverso nel campo di macigni. Un debole vento soffiava tra le pietre e sussurrava parole di avvertimento. La luce della luna proiettava ombre spettrali, sagome di cose che non avrebbero dovuto trovarsi in quel posto.

"Signora?" chiamò Dhal.

Una folata di vento fu la sua unica risposta.

Dhal estrasse la spada dal fodero e si fece avanti. Evocò

un'interdizione arcana con la mano libera, innalzando un campo magico invisibile davanti a sé, a protezione di qualsiasi minaccia inaspettata.

Giunse alla base della collina che costituiva il crocevia fatato vero e proprio. La eladrin magospada si trovava sulla cima, sotto la luce della luna piena.

"Dhal," disse con voce solenne, "sei pronto per la tua prova finale?"

Il giovane deglutì nervosamente, ma alzò la sua spada in gesto di saluto.

"Sì, signora."

"Allora preparati."

Il vento si fece ancora più freddo. Per un istante l'intero campo fu immerso nel silenzio. Poi i macigni attorno alla collina iniziarono a tremare. Sfrecciarono nell'aria tutti assieme per raggrupparsi, come le dita di una mano che si stringe improvvisamente a pugno. Dhal lanciò un grido di sorpresa, ma la sua voce fu sommersa dal rombo delle rocce stridenti.

I macigni raggruppati andarono a formare un troll di roccia animata che, senza un istante di esitazione, caricò Dhal. Il giovane reagì istintivamente all'attacco. Un flusso di potere arcano avviluppò la sua lama e Dhal lo scagliò contro il troll, investendolo di un inferno di fiamme.

La prova era cominciata.

Levata di Scudi Magospada Utilità 2

L'arma del magospada genera alcuni piccoli scudi scintillanti che roteano attorno al suo corpo e respingono i colpi.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi.

Passo Fantasma Magospada Utilità 2

Come un fantasma, il magospada passa senza subire alcun danno attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio scatta, scatta di 1 quadretto aggiuntivo.

Scudo Incanalante Magospada Utilità 2

Il magospada innalza uno scudo temporaneo per assorbire parte del potere di un attacco nemico.

Incontro ♦ Arcano

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un attacco colpisce il personaggio o un alleato entro 10 quadretti da lui

Bersaglio: La creatura colpita dall'attacco che attiva il potere

Effetto: Il personaggio riduce di un ammontare pari a 5 + il proprio modificatore di Costituzione i danni che il bersaglio subisce dall'attacco che ha attivato il potere.

Aegis Protettore: Il successivo attacco andato a segno del personaggio, purché sia sferrato prima della fine del suo turno successivo, infligge danni extra pari al proprio modificatore di Costituzione.

Trasporto Arcano Magospada Utilità 2

Il magospada espande la sua magia fino ad abbracciare un amico vicino e poi entra in un corridoio arcano invisibile.

Giornaliero ♦ Arcano, Teletrasporto

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 2

Attivazione: Il personaggio si teletrasporta usando un potere da magospada

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio si teletrasporta in uno spazio adiacente a quello in cui si teletrasporta il personaggio.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Affondo Fiammeggiante Magospada Attacco 3

Il magospada affonda l'arma verso il nemico e la lama si accende di fiamme arcane.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Affondo del Serpente d'Ombra Magospada Attacco 3

Come un serpente d'ombra, il magospada inocula un letale veleno nei suoi colpi. A ogni movimento, l'avversario subisce i danni del veleno inoculato.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Veleno

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio usa un'azione di movimento, subisce danni da veleno pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Colpo Doppio Fulminante Magospada Attacco 3

Come un fulmine che si biforca in due rami, il magospada sembra riuscire a colpire due creature simultaneamente.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fulmine, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti, ed effettua un attacco secondario.

Aegis d'Assalto: Il numero di quadretti di cui si teletrasporta il personaggio è pari a 4 + il suo modificatore di Forza.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Quanto d'Arme Inosservato Magospada Attacco 3

Le parole magiche del magospada creano un quanto ferrato che si stringe attorno al collo dell'avversario, schiacciando la sua trachea e lasciandolo senza respiro.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Intrappolante: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

DÈI E MAGHISPADA

Kord, Corellon e Ioun sono divinità popolari presso i maghispada a causa dell'influenza che questi dèi esercitano rispettivamente sulla guerra, sulla magia e sulla conoscenza. Avandra è venerata da alcuni maghispada che viaggiano per il mondo. Vecna seduce alcuni maghispada tramite la sua influenza sulla magia e sui segreti. Questi maghispada considerano il culto di Vecna una via rapida per ottenere il potere.

Anche la Regina Corvo può contare su una manciata di maghispada tra i suoi seguaci, in quanto alcuni considerano il suo controllo sul destino un sentiero verso la gloria e la leggenda. Alcuni maghispada preferiscono invece fabbricarsi da soli la propria fortuna e aderiscono alla dottrina di destino personale predicata da Sehanine.



Vortice Dimensionale Magospada Attacco 3

Menando una sferzata con la sua spada, il magospada distorce lo spazio e fa ricomparire l'avversario a breve distanza, costringendolo a scatenare il suo attacco altrove.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto
Interruzione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico colpisce un alleato con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio effettua allora il suo attacco in mischia contro una creatura scelta dal personaggio. Se non è presente nessuna creatura entro la gittata del bersaglio, l'attacco è considerato sprecato.

Aegis Protettore: Se il bersaglio è stato marchiato dal potere di *aegis protettore* del personaggio, l'attacco in mischia del bersaglio infligge danni extra pari al modificatore dei Costituzione del personaggio.

GENASI MAGHISPADA

La combinazione di solidità fisica e mentale fa dei genasi delle creature perfettamente adatte alla carriera del magospada. I genasi si rivelano maghispada ideali anche dal punto di vista estetico. I maghispada sono in grado di infliggere vari tipi di danni e la capacità di un genasi di manifestare uno o più elementi significa che sia il suo corpo che la sua lama possono crepitare di fulmini o ardere di fiamme.

I genasi vantano un'antica tradizione come maghispada. Molti genasi contestano l'affermazione che vedrebbe negli eladrin i creatori dello stile del magospada. I genasi affermano che furono i loro primi antenati a creare il connubio tra la magia e la lama, anche se non esiste alcuna prova a supporto delle affermazioni dell'una o dell'altra razza.

CAPITOLO 3 | *Magospada*

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO

Ferita Purificatrice Magospada Attacco 5

L'attacco del magospada infligge una dolorosa ferita e sprigiona un getto di fiamme che consuma il suo nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fuoco
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio subisce i danni da fuoco continuati, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Furto di Energia Magospada Attacco 5

Il magospada attinge alla resistenza innata del nemico e la usa per proteggere i suoi alleati dai pericoli.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio sceglie tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono, e veleno. Il bersaglio acquisisce vulnerabilità 5 a quel tipo di danno (tiro salvezza termina). Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene resistenza 5 a quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.

Marchio del Segugio Magospada Attacco 5

Con un micidiale virtuosismo di spada, il magospada apre un taglio nella carne dell'avversario: ora è in grado di rintracciare la creatura ovunque essa vada.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può automaticamente individuare la posizione del bersaglio, fintanto che esso rimane entro 20 quadretti da lui, anche se normalmente le linee di effetto o di visuale sarebbero ostruite. Il personaggio subisce comunque le eventuali penalità dovute all'occultamento o alla copertura di cui la creatura beneficia nei suoi confronti. Inoltre, fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene il beneficio di attacco ai fianchi contro il bersaglio finché sia lui che almeno un altro alleato si trovino in posizione adiacente al bersaglio.

Squarcio Logorante Magospada Attacco 5

L'arma del magospada diventa nera come la pece al momento di sferrare il colpo. La ferita che apre risucchia la forza del nemico nel momento in cui questi tenta di colpire gli alleati del magospada.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Gli attacchi del bersaglio infliggono metà danni contro gli alleati del personaggio (tiro salvezza termina).

Vincolo Dimensionale Magospada Attacco 5

L'affondo di spada del magospada crea un legame tra lui e il suo nemico, generando un vincolo dimensionale che consente al magospada di teletrasportarsi fino alla posizione del nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può teletrasportarsi di 10 quadretti come azione di movimento. Deve concludere questo movimento in posizione adiacente al bersaglio.

HALFLING MAGHISPADA

Gli halfling, creature scattanti e scaltre, si affidano all'agilità piuttosto che alla taglia. Sebbene l'arte del magospada sia prediletta soprattutto dagli eladrin e dai genasi, la sua conoscenza si è diffusa in tutto il mondo e perfino qualche halfling ha deciso di metterla a buon uso. Un halfling che impugna la lama e la magia sfrutta al massimo la sua taglia e la sua fortuna quando deve difendersi. È raro che una battaglia si concluda senza che l'halfling abbia trovato un buon uso per il suo tratto razziale di seconda possibilità. Gli halfling che seguono la strada dei maghispada tendono a diventare maghispada protettori. Una volta giunto al rango leggendario, un magospada halfling potrebbe scegliere il cammino leggendario della lama fantasma (pagina 69), essendo un cammino che incrementa la sua mobilità e la sua elusività.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Decreto del Magospada Magospada Utilità 6

Pronunciando antiche parole vincolanti dell'aegis, il magospada fa scendere un manto di magia sui suoi nemici e li marcia tutti come suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Effetto: Il bersaglio è marchiato dal potere di Aegis del Magospada scelto dal personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto dell'Aegis del Magospada del personaggio. Se il personaggio marcia soltanto un bersaglio con questo potere, non considera speso il potere, ma non può usarlo di nuovo durante lo stesso incontro.

Passo del Quickling Magospada Utilità 6

Il magospada si muove attraverso il campo di battaglia in un batter d'occhio.

Incontro ♦ Arcano

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove di 12 quadretti.

Tocco dell'Unicorno Magospada Utilità 6

La lama del magospada si trasforma fuggacemente nel corno di un unicorno ed emana un impulso di energia curativa concentrata.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio sceglie se effettuare un tiro salvezza o recuperare punti ferita pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Zefiro delle Sabbie Spoglie Magospada Utilità 6

Il magospada incanala il potere dei venti del deserto per sollevarsi brevemente in aria.

Incontro ♦ Arcano

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Colpo Rinvigorente Magospada Attacco 7

Il magospada prosciuga l'energia vitale dalla ferita del nemico e la usa per rafforzare se stesso.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Il personaggio può usare un impulso curativo.

Aegis Intrappolante: Se il personaggio usa un impulso curativo, recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al proprio modificatore di Costituzione.

Colpo del Rombo di Tuono Magospada Attacco 7

Sollevando la sua lama, il magospada scatena un rombo di tuono che manda gambe all'aria i suoi nemici investendoli con una violenta onda sonora.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Colpo Vigile

Magospada Attacco 7

Quando il magospada colpisce un avversario, ne segna un altro con il suo aegis.

Incontro ♦ Arcano, Arma**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio e diverso dal bersaglio diventa marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis d'Assalto: Il nemico marchiato è marchiato dall'*aegis d'assalto* del personaggio e subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio.

Intimidazione Frastornante Magospada Attacco 7

Dal fendente del magospada si scatena una raffica di dardi di forza che puniscono il nemico che ha osato attaccare uno dei suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento**Reazione immediata** Distanza 5**Attivazione:** Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce o manca un alleato**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Protettore: Il bersaglio subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spezzalama

Magospada Attacco 7

In un batter d'occhio, l'arma del magospada si frantuma e le migliaia di schegge affondano nel corpo dell'avversario. Poi l'arma si riforma nella sua mano.

Incontro ♦ Arcano, Arma**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni. Ogni creatura diversa dal personaggio e adiacente al bersaglio subisce danni pari al modificatore di Intelligenza + il modificatore di Forza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO**Assalto dello Spuntone Infernale**

Magospada Attacco 9

La lama del magospada si avvolge di fiamme nel momento in cui trafigge un avversario. Poi, sia il magospada che l'avversario vengono trasportati accanto a un altro nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fuoco, Teletrasporto**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio primario:** Una creatura**Attacco primario:** Intelligenza contro Riflessi**Colpito:** 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.**Effetto:** Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 5 quadretti dal personaggio e diversa dal bersaglio primario

Effetto: Il personaggio si teletrasporta in uno spazio che deve essere adiacente al bersaglio secondario. Se ha colpito il bersaglio primario, può anche teletrasportare il bersaglio primario in uno spazio a sé adiacente.

Attacco secondario: Intelligenza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.**Congedo Energico**

Magospada Attacco 9

Infastidito dai suoi avversari, il magospada scatena contro di loro un'onda di energia repellente con la sua spada e li scaraventa al suolo.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza, Strumento**Azione standard** Propagazione ravvicinata 3**Bersaglio:** Ogni creatura entro la propagazione**Attacco:** Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio spinge il bersaglio un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza e lo butta a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Dardo della Lama

Magospada Attacco 9

Scagliando la sua spada, il magospada la trasforma in un dardo di luce che investe l'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fulmine**Azione standard** Distanza 5**Requisito:** Il personaggio deve lanciare la sua arma da mischia contro il bersaglio.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Inoltre, il bersaglio è marchiato dal potere di Aegis del Magospada del personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto dell'Aegis del Magospada del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'arma torna in mano al personaggio.**Deviazione Arcana**

Magospada Attacco 9

La lama del magospada traccia un percorso che devia tutti gli attacchi diretti contro i suoi alleati vicini.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Stabile**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può effettuare il seguente attacco con l'arma.

Interruzione immediata Personale**Attivazione:** Un nemico colpisce un alleato adiacente al personaggio

Speciale: Il personaggio effettua un attacco di Intelligenza contro il tiro per colpire del nemico che attiva il potere

Colpito: L'attacco del nemico che attiva il potere manca l'alleato.

MAGHISPADA UMANI

Come i mezzelfi, gli umani sono creature che imparano in fretta e padroneggiano rapidamente le abilità del magospada. Tra i molti umani che vivono nel mondo ne esistono diversi che hanno appreso questa antica pratica. Spesso i maghispada umani sono trovatelli che sono stati cresciuti dagli eladrin o dai genasi e hanno appreso da loro quest'antica arte. Questi maghispada vanno fieri del loro retaggio e possono raggiungere un grado di maestria pari a quello dei maghispada eladrin. Non esiste un particolare stile di combattimento da magospada prediletto dagli umani, che invece tendono a sviluppare la tecnica più adatta ai loro attributi personali.

Furore del Troll Magospada Attacco 9

Il magospada carica l'avversario agitando la spada freneticamente. La sua carica si satura di energia arcana e alcune delle sue ferite minori guariscono.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene rigenerazione pari a 2 + il proprio modificatore di Costituzione fintanto che è sanguinante.

Mancato: Danni dimezzati. Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 2 + il proprio modificatore di Costituzione.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aegis Intrappolante: Se il personaggio carica, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire invece del normale +1 previsto dalla carica.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Balzo del Ragno Magospada Utilità 10

Come il ragno balzoletale, il magospada riesce a saltare addosso alla sua preda con una velocità terrificante.

Incontro ♦ Arcano

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +10. Il suo salto è considerato comprensivo di rincorsa e può spingersi fin dove il risultato della prova consente.

Aegis Intrappolante: Quando il personaggio carica, può usare questo potere come azione gratuita.

Come una Piuma Magospada Utilità 10

Il magospada non ha timore dell'altezza, in quanto la sua magia lo fa atterrare sempre in modo aggraziato.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio è buttato a terra prono o cade.

Effetto: Il personaggio non subisce danni da caduta e non viene buttato a terra prono.

MAGHISPADA NEL MONDO

Il viandante solitario che vaga per una remota strada delle terre di confine, un eroe protagonista dei poemi epici narrati dai bardi, un eladrin dalla chioma scomposta e dai tatuaggi che rappresentano dei geroglifici, un giovane umano addestrato sulla Selva Fatata a usare uno stile che pochi dei suoi simili potrebbero comprendere: tutti questi individui possono essere dei maghispada. I maghispada sono figure assai più insolite dei combattenti medi. La combinazione di abilità fisiche e mentali richieste fa della carriera del magospada un cammino difficoltoso. In una taverna, un magospada tende quanto meno ad attirare occhiate incuriosite; nella maggior parte dei casi, il magospada è trattato con paura o con rispetto.

Grazia della Selva Fatata Magospada Utilità 10

Il magospada si muove con grazia ultraterrena anche sui tratti di terreno più difficili.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e un bonus di potere +2 alle prove di Acrobazia, Atletica e Furtività, e ignora il terreno difficile.

Visione Infallibile Magospada Utilità 10

Gli occhi del magospada risplendono d'argento e penetrano i veli che lo separano dal suo avversario.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio è automaticamente consapevole di ogni creatura entro 5 quadretti da lui, comprese quelle che sono nascoste o invisibili. Il personaggio sa quali quadretti sono occupati da ogni creatura, ma questa conoscenza non nega gli effetti della copertura, della copertura superiore, dell'occultamento o dell'occultamento totale.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Colpo della Luce Argentea Magospada Attacco 13

Il colpo del magospada genera un alone di luce argentea che avvolge l'avversario e gli impedisce di vedere qualsiasi altra creatura al di fuori del magospada.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni radiosi.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutti i suoi alleati sono invisibili agli occhi del bersaglio.

Aegis Protettore: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Dardi Intrappolanti Magospada Attacco 13

Una serie di dardi violacei si sprigiona dalla lama del magospada e colpisce i suoi avversari, trascinandoli poi verso di lui.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione.

Aegis Intrappolante: Il bersaglio è anche rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Gioco di Spada Ipnotico Magospada Attacco 13

Con uno stupefacente gioco di lama, il magospada confonde la mente dell'avversario e lo priva della capacità di reagire.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Intrappolante: Se il bersaglio è marchiato dall'aegis intrappolante del personaggio, i danni psichici sono pari al modificatore di Intelligenza + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Luce Vincolante

Magospada Attacco 13

Quando la lama del magospada entra in contatto con un avversario, un'esplosione di luce arcana inchioda i nemici vicini al terreno.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni radiosi.

Ogni nemico adiacente al personaggio e che non sia il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio usa il suo *aegis d'assalto* per teletrasportarsi ed effettuare un attacco, può usare questo potere al posto del suo attacco basilare in mischia.

Pugno di Forza

Magospada Attacco 13

L'avversario del magospada si aspetta un colpo con la lama, e invece riceve un pugno in faccia, reso più potente dall'energia arcana.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Mischia 1

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Aegis d'Assalto: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

Effetto: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza e lo butta a terra prono.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO**Assalto dei Tagli Infuocati** Magospada Attacco 15

La lama del magospada si muove troppo veloce per gli occhi e apre una rapida serie di tagli sull'avversario. Da essi il magospada evoca delle fiamme che avvolgono l'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fuoco, Strumento

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario, da considerare come un'emanazione ad area 3 e un attacco con strumento incentrato sul bersaglio primario. L'attacco secondario non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

DRAGONIDI MAGHISPADA

Sebbene l'elevato punteggio di Forza di un dragonide sembri una base ideale su cui costruire un addestramento da magospada, è raro che un dragonide si dedichi all'arte cervelottica di combinare assieme l'uso della spada e della magia. Tuttavia, qualche raro dragonide decide di cimentarsi in questa sfida di ingegno. Il retaggio dei dragonidi incoraggia la creazione di un forte legame con la propria arma, quindi alcuni combattenti dragonidi decidono di perseguire questa vocazione. La sua forza naturale e la dedizione allo studio delle arti arcane possono fare di un dragonide un ottimo magospada d'assalto (descritto nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*). Un dragonide che persevera e continua i suoi studi potrebbe perfino scegliere il cammino leggendaro della spada d'assalto (descritto a pagina 70). Scegliendo questo cammino, un magospada dragonide può potenziare il suo *aegis d'assalto* e usare la sua Forza per infondere potenza extra ai suoi già devastanti attacchi magici.

CAPITOLO 3 | *Magospada***Catene Mistiche**

Magospada Attacco 15

Una serie di catene spettrali si protende dall'arma del magospada e colpisce i suoi nemici, per poi bloccarli sul posto.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio conclude il suo turno in posizione adiacente al bersaglio, il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Inseguimento del Cacciatore Magospada Attacco 15

Il magospada valuta i movimenti del suo avversario, attacca la creatura là dove è più debole e gli taglia ogni via di fuga.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco in mischia, il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Intrappolante: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco in mischia, può decidere di buttarlo a terra prono anziché immobilizzarlo.

Lama della Morte

Magospada Attacco 15

La lama del magospada pulsa di energia necrotica. Il suo colpo apre una ferita inguaribile, che infonde nell'avversario una folle angoscia.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Necrotico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni necrotici. Il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati, non può recuperare punti ferita, non può ricaricare i suoi poteri, e non può spendere punti azione (tiro salvezza termina tutto).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Manto Bruciante

Magospada Attacco 15

Quando la spada del magospada entra in contatto con la carne dell'avversario, il corpo del magospada si trasforma in una mortale creatura di fuoco.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fuoco, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine dell'incontro, ogni creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio subisce 5 danni da fuoco.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio usa il suo *aegis d'assalto* per teletrasportarsi ed effettuare un attacco, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Aegis delle Anime Perdute Magospada Utilità 16

Quando uno dei nemici del magospada cade, il magospada emana un impulso magico che induce gli altri nemici ad attaccarlo.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita **Emanazione ad area 2 incentrata sul nemico che attiva il potere**

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio è marchiato dal potere di Aegis del Magospada del personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto dell'Aegis del Magospada del personaggio. L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità.

Fiducia in Prestito Magospada Utilità 16

Per un breve istante, i dubbi e le paure del magospada sono placati da un'immane sensazione di determinazione che lo spinge a cercare la vittoria.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino all'inizio del suo turno successivo, quando il personaggio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza, tira due volte e sceglie quale risultato usare.

Parata Infallibile Magospada Utilità 16

Con un rapido scatto di polso e un incantesimo sussurrato sulle labbra, il magospada è in grado di proteggersi anche dagli attacchi peggiori.

Incontro ♦ Arcano

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un attacco in mischia danneggia il personaggio

Effetto: L'attacco che attiva il potere infligge metà danni sul personaggio.

Scudo della Torre Assediata Magospada Utilità 16

Più nemici circondano il magospada, più forti si fanno le sue magie difensive.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla CA. Se almeno due nemici si trovano entro 3 quadretti dal personaggio, questo bonus aumenta a +3.

Sorte Condivisa Magospada Utilità 16

Sussurrando alcune parole magiche, il magospada acquisisce il potere di beneficiare della buona sorte di un suo alleato.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 3 quadretti da sé. Fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non scende a 0 punti ferita o meno, ogni volta che quell'alleato supera un tiro salvezza finché il personaggio si trova entro la linea di visuale, il personaggio può porre termine a un effetto a cui è possibile porre termine superando un tiro salvezza.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Affondo della Sferzata Magospada Attacco 17 Infuocata

Le fiamme lambiscono la lama del magospada e generano un'esplosione infuocata quando la lama colpisce un avversario.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Forza del personaggio.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio usa il suo aegis d'assalto per teletrasportarsi ed effettuare un attacco, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Colpo del serpente Magospada Attacco 17

La spada del magospada si trasforma in un'aspide d'ombra e morde un nemico. Se quel nemico osa allontanarsi dal magospada, il veleno lo danneggia una seconda volta.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da veleno.

Se il bersaglio termina il suo turno successivo in uno spazio che non è adiacente al personaggio, subisce 1d8 + modificatore di Costituzione del personaggio danni da veleno.

Sfoggio Frastornante Magospada Attacco 17

Con velocità sorprendente, il magospada dilania e lacera le carni degli avversari. Le sue mosse di spada fanno perdere l'equilibrio agli avversari, che non riescono nemmeno a individuare la sua posizione.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e agli alleati di quest'ultimo.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non si muove, il personaggio beneficia di occultamento.

Trasposizione Sorprendente Magospada Attacco 17

Il magospada lacera il tessuto della realtà, trasportando in salvo un alleato e deviando l'attacco di un nemico.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Interruzione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio colpisce un alleato con un attacco in mischia

Bersaglio: Una creatura diversa dal nemico che attiva il potere o l'alleato che è stato colpito

Attacco: Intelligenza contro Tempra. Se il bersaglio è un alleato, il personaggio non effettua un tiro per colpire.

Colpito: Il bersaglio si scambia di posizione con l'alleato ed è soggetto all'attacco del nemico che ha attivato il potere.

Vortice Tonante

Magospada Attacco 17

Un turbine di energia arcana avviluppa gli avversari del magospada e li trascina verso la sua lama.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Protettore: Il bersaglio è marchiato dall'*aegis* protettore del personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto dell'*aegis* protettore del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO

Interdizione delle Scaglie

Magospada Attacco 19

Il magospada forma una scintillante barriera di scaglie di drago d'argento che colpisce un nemico e simultaneamente offre riparo a un alleato.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico colpisce un alleato entro 5 quadretti dal personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'alleato che è stato colpito ottiene resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Intimidazione Energica

Magospada Attacco 19

Quando il magospada è circondato dagli avversari, la sua spada colpisce con violenza e scatena ondate di forza che respingono i nemici e li fanno barcollare.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Forza

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Minaccia Turbinante

Magospada Attacco 19

Comparendo con un lampo nel bel mezzo dei suoi avversari, il magospada semina il terrore con i suoi fulminei colpi d'acciaio e minaccia tutti i nemici adiacenti.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Stabile, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, una volta durante ogni suo turno come azione gratuita, il personaggio può marchiare un nemico a lui adiacente. Il marchio dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Trauma Planare

Magospada Attacco 19

L'arma del magospada scaraventa il nemico attraverso uno spazio ultraterreno. Quando l'avversario riappare, è sconvolto dall'esperienza.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 10 quadretti, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.

Visione del Tiratore

Magospada Attacco 19

Con un rapido fendente, il magospada marchia il suo avversario con un simbolo magico bruciante che lo distrae e gli impedisce di nascondersi.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio è in grado di vedere il bersaglio di questo potere anche se è invisibile o nascosto. Il personaggio non subisce alcuna penalità ai tiri per colpire contro il bersaglio per l'eventuale occultamento, occultamento totale, copertura o copertura superiore di cui il bersaglio beneficia, ma non è in grado di vedere attraverso le pareti o altre barriere solide. Inoltre, ottiene il beneficio di attaccare ai fianchi il bersaglio, fintanto che sia lui che almeno un alleato si trovino in posizione a esso adiacente.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Ascensione in Prestito

Magospada Utilità 22

Il magospada sviluppa un paio di ali magiche trasparenti che lo sollevano in aria e gli consentono di combattere dall'alto.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di volo 8 (fluttuare). Quando l'effetto ha termine, il personaggio scende gradualmente al suolo e non subisce danni da caduta.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Dono dell'Oni

Magospada Utilità 22

Come gli oni delle favole per bambini, il magospada può scomparire alla vista finché non è pronto a colpire.

Giornaliero ♦ Arcano, Illusione

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio diventa invisibile fino all'inizio del suo turno successivo o finché non attacca.

Mantenere minore: Il personaggio rimane invisibile, oppure, se è tornato visibile per avere attaccato, diventa invisibile di nuovo.

TIEFLING MAGHISPADA

Sebbene i tiefling non siano portati a diventare maghispada allo stesso modo degli eladrin o dei genasi, il loro alto punteggio di Intelligenza fa di coloro che perseguono questa carriera degli abili maghispada. Il tratto razziale di *sapore del sangue* di un tiefling induce molti tiefling a prediligere lo stile del magospada d'assalto (descritto nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*). Analogamente, il potere di *collera infernale* di un tiefling porta molte di queste creature a specializzarsi nell'attacco.

Percorso del Fantasma Magospada Utilità 22

La forma del magospada diventa immateriale come quella di un fantasma: ora il magospada può passare perfino attraverso le pareti.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio diventa evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno successivo.

Senza Confini Magospada Utilità 22

Il magospada si avvolge in un manto di magia e scatena un'esplosione di energia che spazza via anche le affezioni più gravi che lo ostacolano.

Giornaliero ♦ Arcano

Nessuna azione Personale

Effetto: Il personaggio pone fine a qualsiasi effetto che lo affligge e che gli impone le seguenti condizioni: afferrato, immobilizzato, pietrificato, rallentato e trattenuto. Fino alla fine dell'incontro ottiene un bonus di potere +5 ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che includa quelle condizioni.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Assalto Intermittente Magospada Attacco 23

In un batter d'occhio, il magospada e un alleato compaiono accanto a un avversario e scatenano un assalto micidiale.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio e un alleato a lui adiacente si teletrasportano di 5 quadretti in due spazi che devono essere adiacenti al bersaglio.

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Carica del Fulmine Magospada Attacco 23

Il magospada ferisce l'avversario e si trasforma in un fulmine che guizza attraverso il campo di battaglia, per poi ricomparire e colpire una seconda volta.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fulmine, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti.

Mancato: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Effetto: Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura

Attacco secondario: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

ELADRIN MAGHISPADA

Per gli eladrin, il gioco di spada è un'abilità preziosa quanto le arti arcane. Anzi, molti credono che siano stati gli eladrin a creare per primi questo connubio di lama e magia. In qualità di razza dedita agli studi e all'affinamento delle doti mentali, gli eladrin sono perfettamente in grado di ricoprire qualsiasi ruolo di magospada. La loro astuzia in battaglia gli consente di eludere i colpi più violenti pur continuando a indossare le armature leggere tipiche dei maghispada. Gli eladrin maghispada spesso imparano alcuni poteri da mago che conferiscono un maggiore controllo del campo di battaglia e prediligono incantesimi come *raggio di gelo*.

Colpo Spavaldo Magospada Attacco 23

Mettendo a segno un attacco, il magospada ottiene nuova forza e l'ispirazione di continuare a combattere.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni. Il personaggio può usare un impulso curativo e recuperare un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al proprio modificatore di Costituzione. Può inoltre effettuare un tiro salvezza.

Dardo di Aegis Magospada Attacco 23

Il magospada scaglia un dardo di forza verso un nemico lontano, marchiandolo con la sua collera.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è marchiato dal potere di Aegis del Magospada del personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto di Aegis del Magospada del personaggio.

Esplosione della Spada Congelante Magospada Attacco 23

L'arma del magospada si riveste di ghiaccio, e quando colpisce esplose in una nube di gelo che blocca i nemici vicini sotto uno strato di ghiaccio mistico.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Freddo, Strumento

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio effettua un attacco secondario da considerare un attacco ad area a emanazione 1 e un attacco con strumento incentrato sul bersaglio primario. L'attacco secondario non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione tranne il personaggio

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio usa il suo *aegis d'assalto* per teletrasportarsi ed effettuare un attacco, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Scudo Radioso Magospada Attacco 23

Un radioso alone arcana avvolge gli avversari del magospada, bruciando le loro carni e trasformando al contempo i suoi alleati in creature evanescenti fatte di luce.

Incontro ♦ Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni radiosi, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis Protettore: Il bersaglio è invece marchiato dall'*aegis protettore* del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio posto su un altro bersaglio già sotto l'effetto di *aegis protettore* del personaggio.

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione diventa evanescente fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Dardo della Spada Oscura Magospada Attacco 25

Con un colpo esperto, il magospada trasforma la sua spada in una folgore nera. Quando la cala sull'avversario, la carne della creatura nemica diventa putrefatta e avvizzisce.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fulmine, Necrotico
Azione standard Distanza 10

Requisito: Il personaggio deve lanciare la sua arma da mischia contro il bersaglio

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine e necrotici, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: L'arma torna in mano al personaggio.

Duello di Spada Magospada Attacco 25

Un legame arcano collega il magospada al suo avversario. Se il nemico non lo affronta in battaglia, il potere magico del magospada consumerà la sua energia vitale.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, se il bersaglio non attacca durante il suo turno, subisce 10 danni alla fine del proprio turno.

Furia Invincibile Magospada Attacco 25

Il magospada è investito da un flusso di magia che rende il suo corpo duro come l'acciaio, insensibile al dolore, e gli consente di scatenare un violento attacco contro il suo nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Guarigione
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene rigenerazione 10 finché è sanguinante.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aegis Intrappolante: Se il personaggio carica, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire invece del normale +1 previsto dalla carica.

Manovra della Mente Fiaccata Magospada Attacco 25

Le manovre arcane che il magospada traccia con la spada confondono il nemico e lo rendono incapace di sferrare anche gli attacchi più semplici.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Charme
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Intelligenza danni. Il bersaglio può attaccare soltanto usando attacchi basilari (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio può attaccare soltanto usando attacchi basilari.

Onde di Accidia Magospada Attacco 25

Con un fendente della sua spada, il magospada scatena un flusso di energia che intorpidisce i suoi avversari, rendendoli deboli e somnolenti.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Sonno, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è rallentato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio diventa svenuto (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Assalto della Spada Inseguitrice Magospada Attacco 27

Il magospada scaglia la sua arma contro un nemico che minaccia un alleato. Poi, in un batter d'occhio, riappare accanto all'avversario e torna a impugnare la sua lama.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto
Interruzione immediata Distanza 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce un alleato con un attacco in mischia

Requisito: Il personaggio deve lanciare la sua arma da mischia contro il bersaglio.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio si teletrasporta fino a uno spazio che deve essere adiacente al bersaglio.

Effetto: L'arma torna in mano al personaggio.

Collera del Vento Artico Magospada Attacco 27

Dalla lama del magospada si scatena una gelida burrasca che investe i suoi avversari e li scaraventa a terra.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Freddo
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio può scegliere se far scorrere il bersaglio di 3 quadretti o buttarlo a terra prono.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio usa il suo aegis d'assalto per teletrasportarsi ed effettuare un attacco, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Esplosione Tonante Magospada Attacco 27

Il magospada pianta la sua lama a terra e genera un rombante boato che si diffonde tutt'intorno a sé.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Tuono
Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da tuono. Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio subisce 2d8 + il modificatore di Costituzione del personaggio danni da tuono.

Aegis Intrappolante: Il bersaglio viene anche rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Taglia e Brucia Magospada Attacco 27

Il magospada brandisce la spada in una mano per assalire il suo nemico e allo stesso tempo lo colpisce con un pugno fiammeggiante che lo lascia piegato in due dal dolore.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fuoco
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Il personaggio effettua l'attacco seguente contro lo stesso bersaglio.
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: Modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione. Inoltre, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta d'Acciaio Magospada Attacco 27

L'aria attorno al nemico del magospada si riempie di lame che dilanano chiunque tenti di attraversarle.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Zona
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni. L'attacco crea una zona di lame turbinanti in una emanazione 3 incentrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il personaggio non la interrompe con un'azione minore. Ogni nemico che entra nella zona o vi inizia il proprio turno subisce 10 danni.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO

Assalto del Fulmine Argenteo Magospada Attacco 29

Il corpo del magospada balena come un fulmine d'argento verso un avversario, anche se il magospada non riesce a vederlo. Una volta ricomparso, il magospada pianta la sua spada crepitante di fulmini nel corpo dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fulmine, Telettrasporto
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può teletrasportarsi di 20 quadretti fino a uno spazio che deve essere adiacente al bersaglio. Non ha bisogno di disporre di linea di visuale fino alla destinazione.

Attacco: Intelligenza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio può teletrasportarsi indietro alla sua posizione di partenza.
Mancato: Danni dimezzati.

Colpo dello Stritolatore Magospada Attacco 29

Il magospada sfoggia una grande padronanza del campo di battaglia incalzando l'avversario, controllandone i movimenti e impedendogli di sfuggire alla sua lama.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Intelligenza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco in mischia, esso resta immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Aegis Intrappolante: Il bersaglio è trattenuto anziché immobilizzato.

Esercito delle Lame speculari Magospada Attacco 29

Dalle immagini riflesse sulla sua lama, il magospada evoca un esercito di suoi sosia che lo aiutano ad attaccare i suoi nemici in qualsiasi punto del campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione
Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un numero di immagini speculari di se stesso pari al proprio modificatore di Costituzione (per un minimo di 1) entro la gittata. Ogni immagine speculare occupa 1 quadretto. I nemici non possono passare attraverso lo spazio di un'immagine, mentre gli alleati possono farlo.

Il personaggio può effettuare attacchi, compresi gli attacchi di opportunità, come se occupasse personalmente lo spazio di un'immagine speculare. Un'immagine speculare provoca comunque attacchi di opportunità come previsto di consueto se usa un attacco a distanza o ad area.

Un'immagine speculare può essere scelta come bersaglio di uno o più attacchi. Possiede le stesse difese, resistenze, e immunità del personaggio. Un'immagine speculare possiede 1 punto ferita e un attacco mancato non la danneggia mai. Se l'immagine speculare scende a 0 punti ferita è distrutta.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Spada dell'Anima Marcescente Magospada Attacco 29

Il colpo della lama del magospada ferisce e debilita il suo nemico, impedendogli di recuperare le forze.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Necrotico
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Intelligenza danni necrotici. Il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati, non può recuperare punti ferita, non può ricaricare i suoi poteri, e non può spendere punti azione (tiro salvezza termina tutto).

Mancato: Danni dimezzati, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

NANI MAGHISPADA

Sono pochi i nani che scelgono di impugnare una spada arcana e di imparare gli incantesimi segreti dell'aegis. Molti nani non hanno la pazienza necessaria a padroneggiare l'arte della spada e preferiscono affidarsi ad asce e martelli in combattimento. Altri disprezzano direttamente la magia e preferiscono affidarsi alle prodezze marziali e alle preghiere divine. Tuttavia, i nani non sono del tutto refrattari a questa arte, in quanto la loro tenacia fisica ne fa degli abili difensori. Inoltre, la resistenza richiesta per incanalare la magia attra-

verso il proprio corpo fin nella lama fa dei nani dei capaci maghispada, se si concentrano sulla protezione degli alleati o sull'intrappolamento dei nemici. A differenza dei maghispada d'assalto (descritti nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*), i nani maghispada si concentrano sul controllo e sulla difesa. Quei nani che si dimostrano capaci maghispada potrebbero prendere in considerazione il cammino leggendario del guardiano dell'interdizione (pagina 67), che amplia ulteriormente la capacità del magospada di proteggere i suoi alleati.

CACCIATORE ARCANO

“Ogni creatura è vulnerabile alla mia lama, in quanto ogni resistenza può essere oltrepassata.”

Prerequisiti: Magospada, privilegio di classe di aegis intrappolante

Il cacciatore arcano è abile nell'individuare le falle nelle difese dei nemici e nell'approfittare di quelle debolezze per infliggere colpi debilitanti. I suoi sensi arcani gli consentono di prendere il sopravvento quando deve affrontare delle creature che si affidano a forme di resistenza naturali.

Un cacciatore arcano potrebbe essere stato addestrato fin da giovane a riconoscere visivamente le debolezze fisiche delle creature. La sua istruzione magica ha poi affinato questa abilità, consentendogli di protendere tentacoli di energia invisibile per sondare i difetti delle difese avversarie.

Nel corso dei suoi studi e delle sue avventure, il cacciatore arcano ha imparato che la capacità di adattamento è una delle doti più preziose quando c'è bisogno di affrontare le creature più disparate. Invece di specializzarsi in un tipo di danno o in un tipo di attacco, il cacciatore arcano preferisce avere molte opzioni a sua disposizione.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CACCIATORE ARCANO

Colpo Cognitivo (11° livello): Quando il cacciatore arcano spende un punto azione per sferrare un attacco, quell'attacco ignora tutte le resistenze e la qualità di evanescente.

Colpo Perfetto (11° livello): Ogni volta che il cacciatore arcano mette a segno un colpo critico, i suoi attacchi infliggono danni extra pari alla vulnerabilità più alta del bersaglio.

Occhio Approfittatore (16° livello): Ogni volta che il cacciatore arcano attacca una creatura dotata di una o più resistenze, considera tali resistenze ridotte di 10 rispetto al valore normale (per un minimo di 0).

INCANTESIMI DEL CACCIATORE ARCANO

Sfruttare Debolezza Cacciatore Arcano Attacco 11

Il cacciatore arcano si lascia guidare dalla sua intuizione fino al punto debole di un nemico e sfrutta quella vulnerabilità a suo vantaggio.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni. Questo attacco infligge danni extra pari alla vulnerabilità più alta del bersaglio.



Posizione Elementale Cacciatore Arcano Utilità 12

Il cacciatore arcano pronuncia alcune parole di un antico incantesimo, instillando nei suoi attacchi il potere di affliggere un avversario con una nuova vulnerabilità.

Giornaliero ♦ Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Quando il personaggio usa questo potere, sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico, tale nemico ottiene vulnerabilità 5 al tipo di danno scelto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo del Punto Debole Cacciatore Arcano Attacco 20

Il cacciatore arcano individua la falla nelle difese di una creatura e concentra i suoi attacchi proprio su quel punto debole.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma; Variabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni, e 5 danni continuati di un tipo a scelta del personaggio, a cui il bersaglio sia vulnerabile (tiro salvezza termina). Se il bersaglio non possiede vulnerabilità, subisce 10 danni di un tipo a scelta del personaggio tra acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni di un tipo a scelta del personaggio (tiro salvezza termina).

GUARDIANO DELL'INTERDIZIONE

"La mia interdizione mi protegge, ma non è un semplice scudo. Tramite il mio volere e la mia magia può diventare una forza micidiale o una fortificazione inespugnabile."

Prerequisito: Magospada

All'inizio del proprio addestramento arcano, il guardiano dell'interdizione ha imparato a circondarsi di uno strato di protezione magica. Questa protezione è la sua Interdizione del Magospada, e rappresenta un'estensione della sua maestria arcana. A differenza degli altri maghispada, tuttavia, il guardiano dell'interdizione ha portato questa sua dote a un livello più alto.

Da tempo il guardiano dell'interdizione ha studiato i segreti dell'Interdizione del Magospada e ha imparato che questo campo magico è assai più flessibile di quanto presumano gli altri maghispada. Ha scoperto di poterlo plasmare e scolpire a suo piacimento. Attraverso uno studio meticoloso, ha imparato a trasformare l'interdizione in una barriera protettiva per i suoi alleati e in un'arma pericolosa con cui distrarre o colpire i nemici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARDIANO DELL'INTERDIZIONE

Azione del Guardiano (11° livello): Quando il guardiano dell'interdizione spende un punto azione per sferrare un attacco, ogni alleato che egli sia in grado di vedere ottiene i benefici della sua Interdizione del Magospada fino alla fine del suo turno successivo.

Scudo Magico (11° livello): Quando il guardiano dell'interdizione diventa sanguinante sceglie una difesa che non sia la CA. Finché non cessa di essere sanguinante, la sua Interdizione del Magospada conferisce un bonus alla difesa scelta oltre che alla CA.

Scudo Magico Reattivo (16° livello): Ogni alleato entro 5 quadretti dal guardiano dell'interdizione ottiene il beneficio della sua Interdizione del Magospada contro gli attacchi di opportunità.

INCANTESIMI DEL GUARDIANO DELL'INTERDIZIONE

Assalto Guardiano dell'Interdizione Attacco 11 dell'Interdizione

Il guardiano dell'interdizione mena un colpo contro l'avversario e plasma la propria interdizione per usarla come un maglio contro il nemico appena colpito.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Forza
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Inoltre, il personaggio può scegliere se infliggere danni da forza extra pari al suo bonus della sua Interdizione del Magospada + il suo modificatore di Costituzione o se buttare il bersaglio a terra prono.

Riparo Guardiano dell'Interdizione Utilità 12 dell'Interdizione

Con intensa concentrazione e potere magico, il guardiano dell'interdizione estende la propria interdizione fino ad abbracciare anche coloro che gli stanno vicini.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato a lui adiacente ottiene il beneficio della sua Interdizione del Magospada.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Intralcio Guardiano dell'Interdizione Attacco 20 Inosservato

Quando il guardiano dell'interdizione mena un colpo, plasma il potere protettivo della propria interdizione fino a farne un laccio intralcante che disturba le difese dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Intelligenza + modificatore di Costituzione danni. Inoltre, il bersaglio subisce una penalità di -3 a qualsiasi difesa che attualmente benefici di un bonus dall'Interdizione del Magospada (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -1 a qualsiasi difesa che attualmente benefici di un bonus dall'Interdizione del Magospada.



INCISORE DI SIMBOLI

“Tracciando simboli di forza e di potere nell'aria, io sostengo i miei alleati e prevedo la rovina dei miei nemici.”

Prerequisiti: Magospada, privilegio di classe di aegis protettore

Il *Bereg-arnadh* è l'antica arte eladrin di scrivere simboli usando una lama. Le guardie del corpo della leggendaria regina eladrin Suiradrin furono le prime a usare il *bereg-arnadh* e in seguito questa forma di addestramento si fece più diffusa. I praticanti di questa tradizione arcana tracciano simboli magici scintillanti in Rellanic nell'aria con le loro lame. Queste rune fluttuanti si caricano del potere arcano dell'incisore. I simboli restano sospesi in aria per qualche istante, proiettando un bagliore soffuso che protegge gli alleati e ostacola gli avversari.

La maestria nell'uso della spada volante fa dell'incisore di simboli un perfetto praticante del *bereg-arnadh*. L'incisore potrebbe avere studiato dei testi e imparato l'arte da solo, essersi meritato l'onore di studiare ai piedi di un maestro di *bereg-arnadh* o essersi guadagnato la capacità di manipolare le arti arcane sul campo di battaglia. Con la punta della sua spada traccia le sue rune nell'aria, e la sola vista di quelle rune è sufficiente a indurre terrore nei suoi avversari.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INCISORE DI SIMBOLI

Simbolo di Energia (11° livello): Quando l'incisore di simboli spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un alleato entro 5 quadretti da lui può effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto che lo affligge e a cui sia possibile porre termine con un tiro salvezza.

Simbolo di Rinforzo (11° livello): Qualsiasi alleato adiacente all'incisore di simboli ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese.

Simbolo di Punizione (16° livello): Ogni volta che un nemico marchiato dall'incisore di simboli e situato entro 5 quadretti da lui colpisce un alleato adiacente all'incisore di simboli, quest'ultimo può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione di opportunità. L'incisore di simboli può effettuare l'attacco anche se la creatura si trova oltre la sua portata normale.

INCANTESIMI DELL'INCISORE DI SIMBOLI

Simbolo dell'Aegis Incisore di Simboli Attacco 11

L'incisore di simboli traccia una serie di simboli di potere nell'aria. Le rune restano a fluttuare per un istante, poi sfrecciano a colpire un avversario, bruciandolo.

Incontro ♦ Arcano, Arma

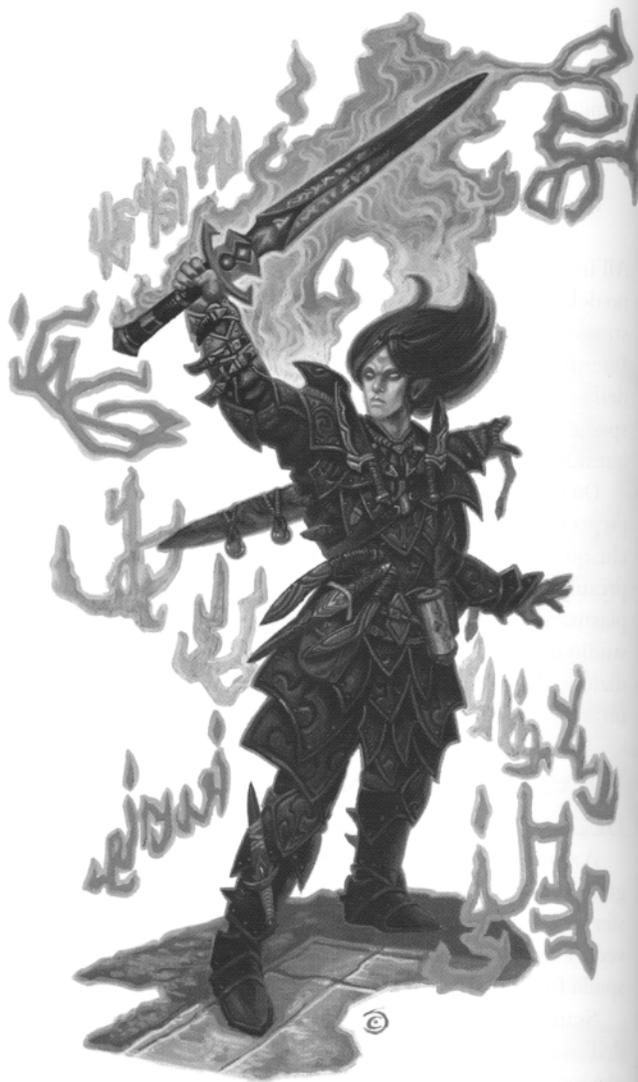
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il bersaglio è marchiato dall'*aegis protettore* del personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio presente su un altro bersaglio già sotto l'effetto dell'*aegis protettore* del personaggio.



Simbolo di Sicurezza Incisore di Simboli Utilità 12

Proprio quando un suo alleato sta per subire un colpo, l'incisore di simboli traccia alcune rapide rune nell'aria e mette in salvo l'alleato trasportandolo altrove.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un attacco colpisce un alleato entro 5 quadretti dal personaggio

Bersaglio: L'alleato che è stato colpito

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio in uno spazio entro 5 quadretti da sé. Il bersaglio ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro l'attacco che attiva il potere.

Simbolo di Inimicizia Incisore di Simboli Attacco 20

L'arma ricoperta di rune dell'incisore di simboli marchia un avversario come nemesi dell'incisore e dei suoi alleati, e gli attacchi contro di lui si fanno più potenti.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando un qualsiasi alleato del personaggio colpisce il bersaglio con un attacco in mischia durante il proprio turno, l'attacco infligge 2d6 danni extra.

LAMA FANTASMA

"Io giungo dallo spazio tra un mondo e l'altro, il mio colpo letale è discreto come un sussurro."

Prerequisito: Magospada

Come molti maghispada, una lama fantasma può facilmente percorrere le vie che si allontanano dal mondo. Questi sentieri arcani offrono alla lama fantasma ben più di quanto offrano ai suoi colleghi, in quanto essa ha imparato letteralmente a scivolare negli spazi tra un piano e l'altro.

I suoi viaggi attraverso la trama della realtà hanno trasformato le conoscenze e le abilità della lama fantasma. I colpi esperti della sua spada piegano lo spazio e le consentono di essere in due posti allo stesso tempo, scindendo il suo corpo fisico tra le dimensioni. La lama fantasma può anche assumere fugacemente l'aspetto di uno spirito evanescente, ma si tratta soltanto di una trasformazione temporanea. Anche quando trasla da un mondo all'altro, la sua lama non svanisce, ma anzi rimane una minaccia fin troppo reale per i suoi nemici.

La loro insolita forma procura a questi maghispada il soprannome di "fantasmi" in certi ambienti. La lama fantasma sorride quando sente questi soprannomi; anche se non sono accurati, sa bene che la paura è un'arma preziosa.



FRANZ VOHWINKEL

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA LAMA FANTASMA

Né Qui né Li: (11° livello): Ogni volta che la lama fantasma usa un potere di teletrasporto, beneficia di vantaggio in combattimento contro un bersaglio del successivo attacco con l'arma che effettua prima della fine del suo turno successivo.

Sgusciare oltre la Trama (11° livello): Quando la lama fantasma spende un punto azione per eseguire un'azione extra, diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Cacciatore tra i Mondi (16° livello): Finché la lama fantasma è evanescente o intangibile, ogni creatura da essa marchiata concede vantaggio in combattimento nei suoi confronti; inoltre, la lama fantasma aggiunge 2 quadranti alla distanza di cui è in grado di teletrasportarsi tramite i suoi poteri di teletrasporto.

INCANTESIMI DELLA LAMA FANTASMA

Spada Fantasma

Lama Fantasma Attacco 11

L'attacco della lama fantasma passa attraverso tutti i piani di esistenza, assicurandosi che perfino le forme spettrali subiscano la sua collera.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Questi danni ignorano la qualità di evanescente.

Aegis d'Assalto: Quando il personaggio usa il suo *aegis d'assalto* per teletrasportarsi ed effettuare un attacco, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Elusività Intangibile

Lama Fantasma Utilità 12

L'avversario della lama fantasma si illudeva di poter avere la meglio, ma prima che possa attaccare, la lama fantasma si dissolve e cerca di sfuggire all'assalto.

Giornaliero ♦ Arcano

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi contro l'attacco che attiva il potere e fino alla fine del proprio turno successivo diventa evanescente e intangibile.

Assalto Onnipresente

Lama Fantasma Attacco 20

La lama fantasma oltrepassa le barriere dimensionali e sembra trovarsi in ogni punto del campo di battaglia simultaneamente, pronta a scatenare un attacco contro ogni avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve essere evanescente o intangibile
Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere quando usa per la prima volta il potere

Effetto: Prima di ogni attacco, il personaggio si teletrasporta in uno spazio che deve essere adiacente al bersaglio.

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Finché il personaggio non ha attaccato una volta ogni bersaglio raggiungibile, può teletrasportarsi in posizione adiacente a un bersaglio diverso e ripetere l'attacco contro il nuovo bersaglio. Poi si teletrasporta di nuovo nella posizione di partenza.

SPADA D'ASSALTO

"La miglior difesa è massacrare il nemico finché non chiede la resa."

Prerequisiti: Magospada, privilegio di classe di aegis d'assalto.

Sebbene le sottigliezze arcane e i virtuosismi in punta di spada siano la scelta ideale per alcuni, una spada d'assalto crede che esistano modi migliori per sconfiggere i nemici. La spada d'assalto si chiede perché usare la sottigliezza quando è possibile sconfiggere un nemico più rapidamente usando un poderoso colpo di spada unitamente a una scarica di energia arcana.

Una spada d'assalto è interessata a fondere la magia con la lama al fine di creare i più potenti attacchi possibili. Mostra poca tolleranza per le forme di addestramento arcano più rigorose e preferisce usare la magia per scagliare una raffica di energia elementale allo stato puro piuttosto che un incantesimo meticolosamente congegnato.

Analogamente, non vede il motivo per cui le sue controparti si affannino tanto ad affinare le loro mosse di spada quando è possibile dare la precedenza alla forza piuttosto che all'accuratezza. Una spada d'assalto crede che dare sfoggio delle proprie abilità attraverso complicate parate e virtuosismi sia un'espressione dell'egocentrismo del maestro spadaccino, piuttosto che della sua abilità. A suo parere, queste forme di esibizionismo non



fanno altro che rallentare la battaglia. Una spada d'assalto, d'altro canto, si assicura che tutti i suoi movimenti e le sue formule arcane siano mirate a produrre l'attacco più devastante che sia possibile sferrare con un fendente della propria lama.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA SPADA D'ASSALTO

Carica d'Assalto (11° livello): Quando la spada d'assalto spende un punto azione per caricare, può usare un potere di attacco a volontà in mischia o un potere di attacco a incontro in mischia al posto di un attacco basilare in mischia previsto dalla carica.

Prontezza del Magus da Battaglia (11° livello): Quando la spada d'assalto usa il suo aegis d'assalto per teletrasportarsi e sferrare un attacco, può usare un potere di attacco a volontà in mischia da magospada al posto di un attacco basilare in mischia.

Assalto del Doppio Incantesimo (16° livello): Ogni volta che la spada d'assalto tira per l'iniziativa, sceglie uno dei suoi poteri di attacco a volontà. Una volta prima della fine dell'incontro, potrà usare quel potere come azione minore dopo avere colpito un bersaglio con un attacco in mischia.

INCANTESIMI DELLA SPADA D'ASSALTO

Colpo Magico

Spada d'Assalto Attacco 11

La magia della spada d'assalto infonde un flusso di energia arcana in un attacco sferrato con un'arma normale, che potrebbe bruciare, congelare, avvelenare, folgorare, abbagliare o putrefare l'avversario.

Incontro ♦ Arcano, Arma; Variabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza più 2d6 + modificatore di Forza del personaggio danni da acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotici, radiois, tuono, o veleno.

Riserva di Aegis

Spada d'Assalto Utilità 12

Nella frenesia della battaglia, a volte un aegis non basta. Fortunatamente, la spada d'assalto conosce un incantesimo che le consente di usarne un altro.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio è marchiato dall'aegis d'assalto del personaggio. Marchiare la creatura non rimuove il marchio su un altro bersaglio già influenzato dall'aegis d'assalto del personaggio.

Fuoco e Tuono

Spada d'Assalto Attacco 20

L'arma della spada d'assalto vibra di fuoco e di tuono, e quando queste forze esplodono addosso al nemico, lasciano la creatura in fiamme e priva di sensi.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Fuoco, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e da tuono, il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati ed è assordato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

STUDIOSO DEI VINCOLI DEL FATO

"Ogni combattimento crea un vincolo tra l'attaccante e il difensore, e altri vincoli tra gli alleati. Io riesco a vedere tutti questi legami."

Prerequisiti: Magospada, privilegio di classe di *aegis intrappolante*

Lo studioso dei vincoli del fato riesce a vedere i legami invisibili che collegano le creature alle cose attorno a loro. La sua capacità di riconoscere dove questi vincoli sono più forti e più deboli gli conferisce il potere di rafforzare o di recidere un legame dove lo ritiene necessario. La sua vista unica gli consente di vedere i sentieri che si snodano oltre il mondo, e recidendo il legame di una creatura al mondo può scagliare un nemico o un alleato su uno di quei sentieri nascosti.

Uno studioso dei vincoli del fato sa trovare con maestria le posizioni tattiche più vantaggiose in combattimento. Spesso cerca di raggiungere una posizione centrale sul campo di battaglia da cui possa utilizzare tutti i suoi poteri e le sue capacità per scaraventare i nemici in uno spazio extradimensionale. Si cura del terreno e degli ostacoli soltanto nella misura in cui possono offrirgli un vantaggio.

Usando il suo *aegis intrappolante*, lo studioso dei vincoli del fato può ostacolare i movimenti dei nemici e lasciarli piegati in due dal dolore. Può scatenare un letale contraccolpo magico per folgorare i suoi avversari. Lo studioso dei vincoli del fato predilige sempre quei poteri che gli consentono di marchiare il maggior numero di avversari possibile con il suo *aegis intrappolante*, assicurandosi in tal modo il controllo del campo di battaglia e il potere di scagliare numerose scariche di fulmini.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STUDIOSO DEI VINCOLI DEL FATO

Vincolo della Furia (11° livello): Quando una creatura marchiata dall'*aegis intrappolante* dello studioso col-



WOODROW J. HINTON III

pisce con un attacco che non include lo studioso dei vincoli del fato tra i suoi bersagli, lo studioso può infliggere su quella creatura 2d8 + il suo modificatore di Intelligenza danni da fulmine come reazione immediata.

Al 21° livello, questi danni aumentano a 3d8 + il modificatore di Intelligenza dello studioso.

Vincolo del Trasporto (11° livello): Quando lo studioso dei vincoli del fato spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può teletrasportare di 5 quadretti una creatura a lui adiacente o una creatura marchiata dal suo *aegis intrappolante*.

Vincolo della Fuga (16° livello): Quando una creatura marchiata dall'*aegis intrappolante* dello studioso dei vincoli del fato colpisce un alleato con un attacco che non include lo studioso tra i suoi bersagli, lo studioso può teletrasportare l'alleato di 5 quadretti come reazione immediata.

INCANTESIMI DELLO STUDIOSO DEI VINCOLI DEL FATO

Avversario Studioso dei Vincoli del Fato Attacco 11 Vincolato

Lo studioso dei vincoli del fato sferra un colpo contro due nemici vicini e li vincola a sé tramite questi attacchi.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Due creature

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è marchiato dall'*aegis intrappolante* del personaggio. Marchiare il bersaglio non rimuove il marchio già presente su un altro bersaglio sotto l'effetto di *aegis intrappolante* del personaggio.

Vincolo Studioso dei Vincoli del Fato Utilità 12 Protettivo

Lo studioso dei vincoli del fato innalza un'interdizione magica attorno a uno dei suoi alleati e riesce a convocare quell'individuo al suo fianco per offrirgli protezione.

Giornaliero ♦ Arcano, Teletrasporto

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio viene colpito da un attacco, il personaggio può usare un'interruzione immediata per teletrasportare il bersaglio di 5 quadretti fino a uno spazio a lui adiacente.

Trappola Studioso dei Vincoli del Fato Attacco 20 Mortale

Il nemico pensava forse di ignorare lo studioso dei vincoli del fato, ma quando questi appare alle sue spalle e scatena un attacco micidiale, il nemico capisce di avere commesso un grosso errore.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio ed entro 10 quadretti da lui colpisce o manca un alleato

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio fino a uno spazio che deve trovarsi adiacente a sé. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

STREGONE

“I colori entrano in collisione ed esplodono davanti a miei occhi. L'energia ribolle nel Caos, nei cuori dei draghi, nell'immutabile ciclo delle stagioni e nell'indomabile cuore della tempesta. Questa energia è impressa nel mio stesso sangue!”

DAL MOMENTO che gli stregoni si appellano a incantesimi la cui fonte è in un modo o nell'altro di natura caotica, tali personaggi hanno la fama di essere leggermente squilibrati. Anche se alcuni di essi potrebbero non essere del tutto sani di mente o veramente pazzi, gli ingenui fanno un grosso torto alla categoria degli stregoni scambiando la loro esuberanza per follia.

Gli stregoni sono fruitori di energia arcana e attingono alla stessa classe generica di incantesimi utilizzati dai maghi e dai warlock. Ma mentre i maghi imparano i loro incantesimi dai tomi arcani e i warlock li ottengono da un'entità patrona, gli stregoni traggono il potere con cui alimentano i loro incantesimi dal loro stesso sangue. Forse il sangue di un particolare stregone è rimasto segnato da un evento speciale nell'arco della vita, o forse è tutta la dinastia dello stregone a essere stata toccata in questo modo e ad avere quindi una particolare propensione a generare degli stregoni, ma in ogni caso, quando uno stregone decide di sviluppare la sua arte, cerca sempre di padroneggiare la magia che scaturisce dal suo interno, sperando un giorno di poter eguagliare, incantesimo su incantesimo, i più grandi arcanisti dell'epoca.

Questo capitolo comprende il materiale seguente.

- ◆ **Nuovi privilegi di classe:** La Magia della Tempesta e la Magia Cosmica offrono nuove possibilità a quei personaggi che desiderano sondare le profondità delle arti stregonesche.
- ◆ **Nuovi sviluppi:** Questo capitolo presenta lo stregone della tempesta e lo stregone cosmico, che incarnano rispettivamente la furia della tempesta e i cicli immutabili della natura.
- ◆ **Nuovi poteri dello stregone:** Questo capitolo comprende anche la descrizione di dozzine di nuovi poteri, a supporto sia della Magia dei Draghi e della Magia Selvaggia che della Magia della Tempesta e della Magia Cosmica.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Le nuove opzioni presentate in questa sezione presentano dei cammini leggendari generici, adatti a tutti gli stregoni, nonché alcuni adatti a una specifica Fonte di Incantesimi di uno stregone.



ZOLTAN BOROS & GÁBOR SZIKSZAI

NUOVI PRIVILEGI DI CLASSE

Uno stregone acquisisce i suoi poteri tramite un legame istintivo o innato con un'antica fonte di potere arcano. Oltre alle opzioni di Fonte di Incantesimi di Magia dei Draghi e Magia Selvaggia (descritti nel *Manuale del Giocatore 2*), un personaggio può ora scegliere anche tra Magia della Tempesta e Magia Cosmica. La scelta effettuata gli concede dei privilegi specifici e gli conferisce anche dei bonus a certi poteri dello stregone, come specificato in dettaglio in tali poteri.

MAGIA DELLA TEMPESTA

È la furia pura e incontrollata della tempesta ad alimentare gli incantesimi dello stregone. Mentre altri possono fuggire davanti a una tempesta, lo stregone ne abbraccia il potere, ne fa sua la forza e poi la scatena. Il potere impetuoso e imprevedibile racchiuso nella tempesta è il suo più grande alleato. Come una tempesta, lo stregone non si arrende mai e non cede mai finché non ha esaurito tutte le sue forze.

Potere della Tempesta: Lo stregone ottiene un bonus ai tiri dei danni dei poteri arcani pari al suo modificatore di Destrezza. Il bonus è pari al suo modificatore di Destrezza + 2 all'11° livello e al suo modificatore di Destrezza + 4 al 21° livello.

Anima della Tempesta: Lo stregone acquisisce resistenza 5 tuono e resistenza 5 fulmine. Questa resistenza aumenta a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello.

Finché questa resistenza è attiva, i poteri arcani dello stregone ignorano ogni resistenza a quel tipo di danni dei bersagli, fino al valore della propria resistenza.

Se lo stregone è colpito da un attacco, può porre fine a questa resistenza come interruzione immediata per ottenere un bonus di potere +4 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo. Se lo fa, la resistenza torna dopo che lo stregone si è sottoposto a un riposo breve o esteso.

Abbraccio della Tempesta: Quando lo stregone ottiene un 20 naturale al tiro per colpire di un potere arcano, una folata di vento avvolge sia lo stregone che il suo nemico. Lo stregone può spingere il bersaglio di 1 quadretto e poi volare di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Destrezza dopo avere applicato gli altri effetti dell'attacco.

STREGONI NEL MONDO

Il giovane sfregiato e ustionato che parla in continuazione delle potenze del caos ai tavoli di una taverna, il dragonide asceta avvolto nella sua tunica che intona un sommesso canto di sangue e ali, l'halfling i cui capelli crepitano di elettricità statica quando si erge in cima alla collina mentre la tempesta infuria, il tiefling astronomo che venera il cielo e le stagioni sono tutti esempi di potenziali stregoni. Uno stregone è un personaggio la cui energica presa sui suoi poteri non passa mai inosservata, sia nei piccoli paesi che nelle grandi metropoli.



MAGIA COSMICA

Il sole, la luna e le stelle parlano allo stregone con il linguaggio senza voce dei grandi cicli cosmici. L'avvicinarsi naturale delle stagioni agita il suo sangue come la luna agita le maree, attraendo e respingendo il potere con delicata insistenza, senza curarsi della furia della tempesta, del volo di un drago o degli sbalzi d'umore di un primordiale ultraterreno. Così come le costellazioni ruotano nel cielo secondo una cadenza costante e imperturbabile, così anche gli incantesimi dello stregone sono solidi e inamovibili, legati a energie più durature di tutte le altre.

Persistenza Cosmica: Finché lo stregone non indossa un'armatura pesante, può usare il proprio modificatore di Forza al posto di quello di Destrezza o di Intelligenza per determinare la propria CA.

Potere Cosmico: Lo stregone ottiene un bonus ai tiri dei danni dei poteri arcani pari al proprio modificatore di Forza. Il bonus è pari al suo modificatore di Forza + 2 all'11° livello e al suo modificatore di Forza + 4 al 21° livello.

Anima del Ciclo Cosmico: Alla fine di un riposo breve o di un riposo esteso, lo stregone sceglie una fase cosmica tra quelle descritte di seguito e ne ottiene i benefici.

La prima volta che diventa sanguinante in un incontro, la sua fase passa immediatamente alla fase indicata dal numero successivo (o torna alla fase del sole se si trova nella fase delle stelle). Ad esempio, se lo stregone all'inizio dell'incontro è nella fase della luna, dopo essere diventato sanguinante passerà alla fase delle stelle.

Inoltre, ogni volta che usa un potere di attacco arcano giornaliero, lo stregone può scegliere di passare alla fase indicata dal numero successivo dopo avere risolto gli effetti del potere.

1. *Fase del Sole:* All'inizio del turno del personaggio, ogni nemico a lui adiacente subisce danni da fuoco e radiosi pari al suo modificatore di Forza.

Il personaggio ottiene anche resistenza 5 freddo.

2. *Fase della Luna:* Il personaggio ottiene un bonus alla CA pari al numero di nemici coscienti a lui adiacenti.

Il personaggio ottiene inoltre resistenza 5 psichico.

3. *Fase delle Stelle:* Ogni volta che l'attacco di un nemico lo manca, il personaggio può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza come azione gratuita.

Il personaggio ottiene inoltre resistenza 5 radioso.

La resistenza conferita da questo privilegio di classe aumenta a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello. Finché il personaggio beneficia di resistenza da questo privilegio di classe, i suoi poteri arcani ignorano la resistenza del bersaglio a quel tipo di danni fino al valore della sua resistenza.



NUOVI SVILUPPI

Questo libro presenta due sviluppi da stregone: lo stregone della tempesta e lo stregone cosmico.

STREGONE DELLA TEMPESTA

Lo stregone incarna la furia e la potenza di una tempesta rombante. Il Carisma è il suo punteggio di caratteristica più importante, dal momento che lo usa per attaccare e per infliggere danni. La Destrezza viene subito dopo, in quanto definisce in parte la sua CA e i suoi Riflessi e aggiunge vari effetti speciali ai suoi attacchi. La Forza è il suo terzo punteggio di caratteristica principale.

Privilegio di classe suggerito: Magia della Tempesta

Talento suggerito: Magia Tempestosa*

Abilità suggerite: Arcano, Intimidire, Natura, Raggiare

Poteri a volontà suggeriti: *colpo fulminante**, *passo di tempesta†*

Potere a incontro suggerito: *turbine**

Potere giornaliero suggerito: *tempesta ululante**

*Nuove opzioni presentate in questo libro

†Presentato nel *Manuale del Giocatore 2*

STREGONE COSMICO

Il sangue dello stregone cosmico pulsa al ritmo delle fasi lunari, del ciclo delle stagioni e del vagare delle stelle nel cielo. Il Carisma è il suo punteggio di caratteristica principale, in quanto lo usa per attaccare e infliggere danni. La Forza è il suo secondo miglior punteggio, in quanto gli consente di infliggere più danni e di aggiungere vari effetti speciali ai suoi attacchi. La Destrezza viene per terza come importanza tra le sue caratteristiche.

Privilegio di classe suggerito: Magia Cosmica

Talento suggerito: Studioso del Cosmo*

Abilità suggerite: Arcano, Intuizione, Natura, Tenacia

GENASI STREGONI

I genasi vengono spesso descritti come esseri di energia incarnata, di unione tra caos e ordine, una razza intrinsecamente adattabile, passionale e diversificata. Una tale descrizione sembra fatta apposta per la stregoneria, specialmente se si parla delle sue branche di magia selvaggia e magia della tempesta. Sono molti i genasi che rispondono al richiamo della stregoneria che echeggia nel loro sangue. Dal momento che i genasi sono originari del Caos Elementale, sotto certi aspetti sono considerati creature elementali. La manifestazione elementale di ogni genasi, infatti (anima di acqua, di fuoco, di terra, di tempesta o di vento) sembra un complemento perfetto a quasi ogni stile stregonesco. Ogni manifestazione elementale offre particolari benefici e fornisce un potere a incontro appropriato. Anzi, un genasi anima di tempesta teoricamente potrebbe già considerarsi uno stregone della tempesta: un genasi può annunciare la tempesta invocando i fulmini che guizzano dentro di lui e richiamando i tuoni loro compagni. La pelle del genasi è percorsa da scintille e l'aria attorno a lui si rabbuia e romba cupamente.

Poteri a volontà suggeriti: *spruzzo ardente†*, *stella cadente infuocata**

Potere a incontro suggerito: *raggio di luna**

Potere giornaliero suggerito: *richiamo cosmico**

*Nuove opzioni presentate in questo libro

†Presentato nel *Manuale del Giocatore 2*

NUOVI POTERI DELLO STREGONE

I poteri presentati di seguito ampliano le scelte a disposizione di tutti i tipi di stregone.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Fulminante

Stregone Attacco 1

Lo stregone colpisce il suo nemico con un fulmine, che poi rimbalza contro un altro nemico.

A volontà ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Una creatura a scelta del personaggio che non sia il bersaglio e che si trovi entro 10 quadretti dal bersaglio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Livello 21: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Magia della Tempesta: Il personaggio può applicare il suo bonus di Potere della Tempesta al tiro dei danni contro il bersaglio o ai danni subiti dal nemico entro 10 quadretti dal bersaglio.

Stella Cadente Infuocata

Stregone Attacco 1

Una pioggia radiosa cade sui nemici dello stregone e poi esplosione, creando una gabbia di braci roventi dolorosa da attraversare.

A volontà ♦ Arcano, Fuoco, Radioso, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d4 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Livello 21: 2d4 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Magia Cosmica: L'emanazione crea una zona delimitata da un margine di terreno infuocato che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni volta che un nemico all'interno della zona ne esce, subisce danni da fuoco pari al modificatore di Forza del personaggio.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Artigli Dilanianti

Stregone Attacco 1

Dal corpo dello stregone spuntano degli artigli spettrali che lacerano le carni degli avversari e li spingono all'indietro.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Magia dei Draghi: Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio lo spinge di 3 quadretti invece di 1.



Dardo Bloccante Stregone Attacco 1

Dallo stregone si sprigionano dei tentacoli di energia azzurra crepitante che buttano il nemico a terra e bloccano i suoi movimenti.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine, il personaggio butta il bersaglio a terra prono, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Foschia della Discordia Stregone Attacco 1

Una foschia violacea si diffonde da un punto del campo di battaglia. Quando gli avversari dello stregone inalano le sue esalazioni, cadono in preda alla confusione.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Emanazione ad area** 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza invece di spingerlo.

Raggio di Luna Stregone Attacco 1

Un raggio di fredda luce lunare cala dall'alto sull'avversario dello stregone e lo disorienta temporaneamente.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio non può scattare fino alla fine del suo turno successivo.

Magia Cosmica: Il bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Ruggito Tonante Stregone Attacco 1

Lo stregone emette il ruggito tonante di un leone affamato, assordando le creature attorno a sé.

Incontro ♦ Arcano, Paura, Strumento, Tuono

Azione standard **Propagazione ravvicinata** 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Turbine Stregone Attacco 1

Lo stregone crea un piccolo turbine che investe le creature e le scalza dalla loro posizione.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard **Emanazione ad area** 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Magia della Tempesta: Il personaggio può scegliere di escludere dai bersagli una creatura nel quadretto di origine dell'emanazione.

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Dardo Aceccante Stregone Attacco 1

Lo stregone scaglia un raggio di luce bianca contro il suo avversario. Il raggio brucia la carne e gli occhi dell'avversario, che ha bisogno di tornare a vedere come si deve.

Giornaliero ♦ Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è accecato. Quando la condizione di accecato ha termine, il bersaglio considera dotata di occultamento ogni creatura situata a più di 5 quadretti di distanza da lui (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio considera dotata di occultamento ogni creatura situata a più di 5 quadretti di distanza da lui.

Giavellotti di Ghiaccio Stregone Attacco 1

Tre giavellotti di ghiaccio si materializzano attorno allo stregone. Uno alla volta, lo stregone li invia contro tre nemici diversi.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da freddo, e 5 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Magnetismo Folgorante Stregone Attacco 1

Lo stregone diventa un conduttore di fulmini. L'energia pulsante si accumula all'interno del suo corpo e gli consente di folgorare coloro che gli stanno vicino.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Destrezza del personaggio. Il personaggio può interrompere l'effetto con un'azione gratuita.

Richiamo Cosmico Stregone Attacco 1

Lo stregone attinge ai molti cicli ancestrali del cosmo, chiamando a sé una forza fondamentale a caso per devastare la mente dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Il personaggio tira un d6 per determinare il beneficio aggiuntivo dell'attacco.

1-2: Il bersaglio subisce 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina), e il potere acquisisce la parola chiave "radioso".

3-4: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

5-6: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Magia Cosmica: Il personaggio sceglie il beneficio aggiuntivo dell'attacco invece di tirare il dado.

Mancato: Danni dimezzati.

Tempesta Ululante Stregone Attacco 1

Lo stregone evoca una tempesta ululante sul campo di battaglia. I tuoni della tempesta assordano gli avversari e i suoi venti li disperdono.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Magia della Tempesta: Il personaggio può scegliere di escludere dai bersagli una creatura nel quadretto di origine dell'emanazione.

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è assordato (tiro salvezza termina). Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Effetto: L'emanazione crea una zona di vento assordante che perdura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che inizi il proprio turno entro la zona subisce danni da tuono pari al modificatore di Carisma del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Assorbire Tempesta Stregone Utilità 2

Lo stregone incanala il potere della tempesta per rafforzarsi contro gli attacchi e incanalarlo nel suo assalto successivo.

Giornaliero ♦ Arcano
Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da freddo, da fulmine, o da tuono

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene resistenza ai danni che hanno attivato il potere pari al proprio modificatore di Carisma. Il successivo attacco del personaggio (purché sia sferrato prima della fine dell'incontro) che infligge danni dello stesso tipo dell'attacco che ha attivato il potere ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Caos Focalizzato Stregone Utilità 2

Affinché il caos esegua il volere dello stregone, è necessario un minimo di controllo, ma non troppo. Il prossimo incantesimo dello stregone dovrebbe sortire proprio l'effetto desiderato.

Incontro ♦ Arcano
Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio usa un potere da stregone che funziona in modo diverso qualora il risultato del dado al tiro per colpire sia pari o dispari

Effetto: Il personaggio sceglie liberamente di considerare il tiro per colpire di quel potere come pari o dispari, a prescindere dal risultato effettivo del tiro.

Scirocco Stregonesco Stregone Utilità 2

Lo stregone esala un soffio potenziato magicamente che solleva fuggacemente in aria sia lui che un alleato.

Incontro ♦ Arcano
Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio si muove di un numero di quadretti pari alla propria velocità + 2. Ogni bersaglio può volare durante questo movimento, ma precipita se non atterra entro la fine del movimento.

Sudario Impenetrabile Stregone Utilità 2

Lo stregone alza le mani e poi le abbassa di nuovo, creando una cortina d'ombra che ammantata sia la sua persona che l'area circostante.

Giornaliero ♦ Arcano
Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio crea un sudario d'ombra soprannaturale attorno a sé. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, lo spazio che il personaggio occupa e ogni quadretto a lui adiacente sono pesantemente oscurati.

Mantenere minore: L'effetto persiste.

Viaggio Spaziale Stregone Utilità 2

Lo stregone gira su se stesso, sprigionando una fiammata di energia dorata. Quando ha completato il giro, scompare e riappare a poca distanza dal punto in cui si trovava.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto
Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a metà della sua velocità.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Artiglio Acido Stregone Attacco 3

Lo stregone distorce le dita della sua mano come se imitasse un artiglio mostruoso. Quando lo fa, un artiglio nero d'acido spunta dal nulla e cala sul suo avversario.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni da acido, e il bersaglio subisce danni da acido pari al modificatore di Forza del personaggio all'inizio del turno successivo del bersaglio.

Magia dei Draghi: Ogni creatura adiacente al bersaglio subisce danni da acido pari al modificatore di Forza del personaggio.

Folata Tonante Stregone Attacco 3

Lo stregone chiama a sé la forza della tempesta e i venti urlanti della burrasca, che danno la caccia ai suoi nemici, li investono e li allontanano.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Magia della Tempesta: Se il personaggio sceglie di non fare scorrere nessun bersaglio, fino alla fine del proprio turno successivo ottiene una velocità di volo pari a 1 + il proprio modificatore di Destrezza, ed è in grado di fluttuare.

Prisma di Essenza Stregone Attacco 3

Lo strumento dello stregone risplende dei colori dell'arcobaleno, e quando la sua luce tocca l'avversario, il caos distorce l'essenza stessa della creatura.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da forza.

Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, il bersaglio perde tutte le resistenze fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sabbie Infuocate Stregone Attacco 3

Lo stregone scaglia un'ondata di sabbia infuocata contro i suoi avversari. L'assalto brucia la loro carne e solleva una cortina temporanea che consente allo stregone di nascondersi alla loro vista.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio beneficia di occultamento.

Stelle Turbinanti Stregone Attacco 3

Una nube ciclonica di scintille simili a stelle cala sul campo di battaglia, seguendo i gesti che lo stregone fa con la mano, fino a scendere nel bel mezzo dei suoi nemici.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento, Tuono

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Magia Cosmica: Il personaggio può scegliere di escludere dai bersagli una creatura nel quadretto di origine dell'emanazione.

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo e da tuono.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO

Armatura Glaciale Stregone Attacco 5

L'aria attorno allo stregone si fa di colpo gelida e sul suo corpo si materializza una patina di gelo, che crea un guscio protettivo di ghiaccio.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e alla Tempra, e ogni creatura che lo colpisce con un attacco in mischia subisce danni da freddo pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Azzardo dello Slaad Stregone Attacco 5

Lo stregone attinge alle forze del caos proprio quando un avversario sta per colpirlo. Un bagliore verdastro risplende sulla sua pelle quando lo stregone si teletrasporta al sicuro e poi attacca a sua volta.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento, Teletrasporto

Interruzione immediata **Distanza 5**

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio lo colpisce

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta della sua velocità.

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

DRAGONIDI STREGONI

Molti dragonidi sono affascinati dal potere degli stregoni, non fosse altro che per la caratteristica primaria della classe, il Carisma, di cui i dragonidi sono abbondantemente dotati per natura. Analogamente, molti dragonidi sono attirati alla forma di stregoneria di magia dei draghi. L'alta Forza innata dei dragonidi risulta anche utile a coloro che attivano la magia draconica arcana latente nel loro sangue, o a coloro che scelgono la via della magia cosmica.

Globo di Corruzione Stregone Attacco 5

Lo stregone scaglia un globo disgustoso di fanghiglia verde e oca che prosciuga le forze del nemico attraverso una sostanza acida velenosa e debilitante.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni da veleno.

Luna e Stelle Stregone Attacco 5

Una gelida luna invernale appare sulla testa dello stregone e una miriade di stelle radiose gira attorno al suo corpo. Ora lo stregone può scatenare entrambi i poteri degli astri contro un avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da freddo o radiosi. Il tipo di danno scelto dal personaggio determina il beneficio aggiuntivo dell'attacco.

Freddo: Il bersaglio è rallentato e non può scattare (tiro salvezza termina entrambi).

Radioso: Il personaggio può usare un impulso curativo (anche se ha colpito due bersagli).

Mancato: Danni dimezzati (da freddo o radiosi, a scelta del personaggio).

Illuminazione Solare Stregone Attacco 5

Una pioggia radiosa si riversa sull'area, bruciando le creature con la sua luce e rivelandole agli occhi dello stregone sia nel corpo che nella mente.

Giornaliero ♦ Arcano, Radioso, Strumento, Zona

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni radiosi

Effetto: L'emanazione crea una zona di luce penetrante che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alle prove di Intuizione e Percezione contro ogni creatura entro la zona.

Ogni nemico entro la zona concede vantaggio in combattimento. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Caos del Fato

Stregone Utilità 6

Lo stregone manomette il corso del fato, trasformando la cattiva sorte in buona fortuna.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio spende un punto azione per effettuare un attacco e manca il bersaglio

Effetto: Il personaggio ripete il tiro per colpire che ha attivato il potere con un bonus pari al proprio modificatore di Forza.

Difesa Caotica

Stregone Utilità 6

Lo stregone crea una cacofonia di rumori caotici, dall'ululato di un lupo solitario al canto funebre di un marinaio defunto. Immerso in questo frastuono, trova l'aiuto che cercava.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio tira un d4 per determinare l'effetto del potere.

- 1: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 2d6 + il suo modificatore di Carisma.
- 2: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine dell'incontro.
- 3: Fino alla fine dell'incontro, ogni creatura che attacca il personaggio subisce 2d6 danni.
- 4: Il personaggio ottiene tutti e tre i benefici sopra elencati.

Pioggia Spegnifuoco

Stregone Utilità 6

Dal corpo dello stregone si leva una nube che satura l'aria circostante. Il fuoco non è più una minaccia per lui e le fiamme circostanti sembrano attenuarsi.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio ottiene resistenza al fuoco pari al modificatore di Carisma del personaggio. Il personaggio effettua un attacco.

Bersaglio: Un'evocazione o una zona contenente la parola chiave "fuoco"

Attacco: Carisma + 2 contro la Volontà del creatore del bersaglio

Colpito: Il bersaglio è distrutto. Tutti i suoi effetti hanno termine, compresi quelli a cui un tiro salvezza può porre termine.

Scatto Fulmineo

Stregone Utilità 6

Con una piccola esplosione di scintille scoppiettanti, lo stregone muove un solo passo ma si sposta veloce come il fulmine attraverso tutto il campo di battaglia.

Incontro ♦ Arcano

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità. Può ignorare il terreno difficile durante lo scatto.

Sottigliezza del Dragone Verde

Stregone Utilità 6

Lo stregone ascolta il flebile sussurro mormorato dal suo stesso sangue. Nelle sue parole trova antica saggezza e fascino ineguagliato.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Intuizione fino alla fine dell'incontro.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Bomba Tonante

Stregone Attacco 7

Lo stregone apre il palmo della mano e rivela una sfera di energia arcana che sfreccia attraverso il campo di battaglia ed esplosione, investendo i suoi avversari con la potenza di un tuono.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio si trova nel quadretto di origine dell'emanazione, è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio invece di essere rallentato.

Dardi Fiammeggianti

Stregone Attacco 7

Due fulmini violacei si sprigionano dalle mani dello stregone, generando una pioggia di scintille bianche e incandescenti nel punto in cui colpiscono.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Due creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e il bersaglio e ogni creatura a esso adiacente subiscono danni da fuoco pari al modificatore di Forza del personaggio.

Fauci del Dragone Tonante

Stregone Attacco 7

Lo stregone lancia il ruggito di un drago. Un'eco di risposta rimbomba dietro la testa dell'avversario, investendolo e infondendo maggiore forza nello stregone.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da tuono. Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 1d6 + il suo modificatore di Forza.

Forma di Scintille

Stregone Attacco 7

Il corpo dello stregone si trasforma per un istante in una pioggia di scintille danzanti che sfrecciano tra gli avversari, folgorandoli al passaggio.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Personale

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta della propria velocità + 2. Può muoversi attraverso i quadretti occupati durante lo scatto, purché concluda il movimento in un quadretto non occupato.

Bersaglio: Ogni creatura di cui il personaggio attraversi lo spazio

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Raggio di Caos

Stregone Attacco 7

Con un gesto incontrollato, lo stregone fa partire un dardo di caos frastornante e multicolore che piega lo spazio e investe la mente dell'avversario con un'ondata di dolore.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio scambia di posizione con una creatura entro 3 quadretti da esso.



INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO

Dardo Rimbalzante

Stregone Attacco 9

I movimenti fugaci della mano dello stregone generano un dardo di fulmini che colpisce l'avversario e poi vola a colpire le altre creature vicine.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il personaggio sceglie un bersaglio secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 5 quadretti dal personaggio

Effetto: Il bersaglio secondario subisce 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il personaggio sceglie un bersaglio terziario.

Bersaglio terziario: Una creatura entro 5 quadretti dal bersaglio secondario.

Effetto: Il bersaglio terziario subisce 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

DÈI E STREGONI

Melora, Corellon e Ioun sono divinità assai popolari tra gli stregoni, a causa dell'influenza che esercitano rispettivamente sul caos selvaggio, sulla magia arcana e sulla conoscenza. Melora e Sehanine sono anche divinità assai gradite agli stregoni cosmici, dati i loro legami ai cicli naturali del mondo e delle stagioni. Avandra è popolare tra gli stregoni proprio come tra tutte le altre classi, essendo comunemente associata all'avventura. Anche l'associazione della figura di Asmodeus al potere ha indotto alcuni stregoni a cadere sotto il suo influsso, pur non essendo in realtà malvagi. Tutte le altre divinità del pantheon contano almeno una manciata di stregoni tra i loro fedeli. Perfino Kord annovera alcuni stregoni tra i suoi seguaci, specialmente stregoni dei draghi e stregoni selvaggi, che venerano il suo potere sul tuono e il suo valore in combattimento.

Malessere Stagionale

Stregone Attacco 9

Sopra gli avversari dello stregone appare una nube nera che assale le loro menti con un attacco psichico che li rende depressi e apatici.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Emanazione ad area** 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio non supera il tiro salvezza contro questi danni, non può eseguire azioni immediate o azioni di opportunità.

Stalagmiti di Ghiaccio

Stregone Attacco 9

Dal terreno spunta una serie di stalagmiti di ghiaccio che trafiggono i nemici dello stregone e raggelano l'aria circostante.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Freddo, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d12 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il personaggio deve far scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio evoca una stalagmite di ghiaccio in un quadretto lasciato vuoto dal bersaglio. Ogni stalagmite di ghiaccio dura fino alla fine dell'incontro, finché non viene distrutta, o finché il personaggio non la congela con un'azione gratuita. Ogni stalagmite di ghiaccio possiede CA 5, Riflessi 5, Tempra 21, resistenza al freddo 10, e 40 punti ferita. Ogni creatura che inizi il proprio turno adiacente a una stalagmite di ghiaccio subisce danni da freddo pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Uragano Ululante Stregone Attacco 9

L'urlo del vento compete con il rombo del tuono quando lo stregone evoca un vortice urlante che investe e scuote i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Effetto: L'emanazione crea una zona di vento impetuoso che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio fa scorrere di 2 quadretti ogni creatura che inizi il proprio turno entro la zona. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 6 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

Venti del Cambiamento Stregone Attacco 9

Lo stregone diventa come il vento e investe i suoi nemici con la violenza di una tempesta.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 3
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità, ed è in grado di fluttuare.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Eclissi dello Spirito Stregone Utilità 10

Un baluardo mentale aiuta lo stregone a proteggersi dall'attacco del suo nemico e lo rende invisibile agli occhi dell'avversario per qualche istante.

Incontro ♦ Arcano
Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco che bersaglia la sua Volontà

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +5 alla Volontà e diventa invisibile agli occhi del nemico che ha attivato il potere.

MEZZELFI STREGONI

I mezzelfi sono dotati per natura di alti punteggi di Carisma, cosa che li rende particolarmente adatti alla classe dello stregone. Nonostante questo, però, sono pochi i mezzelfi che indossano il manto dell'incantatore selvaggio, forse perché la diplomazia innata dei mezzelfi mal si concilia con l'indole tempestosa che sfoggiano molti stregoni. Tuttavia, alcuni mezzelfi trovano di loro gradimento l'atteggiamento scapestrato che molti stregoni amano coltivare. Grazie alla capacità dei mezzelfi di poter apprendere qualsiasi potere di attacco appartenente a una classe diversa dalla propria, quei mezzelfi che scelgono la classe dello stregone possono acquisire un potere a volontà della classe del paladino, del warlock o di qualsiasi altra classe i cui poteri derivino principalmente dal Carisma, al fine di ampliare le loro capacità.

Forma Nebbiosa Stregone Utilità 10

In un istante, il corpo dello stregone si dissolve in una nube di nebbia.

Incontro ♦ Arcano
Interruzione immediata Personale
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Impeto Stregonesco Stregone Utilità 10

Lo stregone ignora il frastuono del combattimento e si concentra su un tipo particolare di energia, che incanala nei suoi incantesimi per renderli più potenti.

Giornaliero ♦ Arcano
Azione minore Personale
Effetto: Il personaggio sceglie tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono o veleno. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che usa un potere arcano contenente la parola chiave selezionata, il personaggio può tirare i danni due volte e usare il risultato più alto.

Risoluzione del Drago Stregone Utilità 10

Il sangue dello stregone ribolle della collera di un drago, infondendo in lui maggiore furia e potere quando la situazione sembra farsi critica.

Giornaliero ♦ Arcano
Azione minore Personale
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, fintanto che è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere ai tiri salvezza pari al proprio modificatore di Carisma.

Tempesta di Energia Stregone Utilità 10

Con un gesto della mano, lo stregone incrementa il vigore di ogni effetto che affligga i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano
Azione minore Emanazione ravvicinata 5
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che subisce danni continuati
Effetto: Ogni caso di danni continuati subiti da ogni bersaglio aumenta di 10.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Battito d'Ali Stregone Attacco 13

Lo stregone dà vita al suo ricordo di drago, in forma di un paio di ali spettrali. Con un battito di quelle ali, manda l'avversario gambe all'aria.

Incontro ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti, e lo butta a terra prono.
Magia dei Draghi: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza.

Ciclone Risucchiante Stregone Attacco 13

Dal terreno si leva un ciclone che investe gli avversari dello stregone con la sua violenza, scuotendoli e risucchiandoli verso il suo centro.

Incontro ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti
Bersaglio: Una, due o tre creature entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti verso il quadretto di origine dell'emanazione.

Gabbia Lunare Stregone Attacco 13

Lo stregone si appella alla luna e ottiene una frazione della sua forza. La usa per raggiungere un avversario e stringerlo in una gelida gabbia.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Magia Cosmica: Se il personaggio usa questo potere quando è nella fase della luna, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Forza.

Luce Stellare Frastornante Stregone Attacco 13

Le stelle proiettano un fascio di luce sull'avversario dello stregone, devastando la sua mente e lasciandolo confuso.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può eseguire azioni immediate o azioni di opportunità.

Magia Cosmica: Se il personaggio usa questo potere quando è nella fase delle stelle, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta Primordiale Stregone Attacco 13

Lo stregone trascina un frammento del Chaos Elementale sul mondo e lascia che la sua furia investa gli avversari.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Fulmine, Fuoco, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Magia della Tempesta: Il personaggio può scegliere di escludere dai bersagli una creatura nel quadretto di origine dell'emanazione.

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine e da tuono. All'inizio del suo turno successivo, il bersaglio subisce 5 danni da freddo e da fuoco.

Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, il bersaglio subisce 10 danni da freddo e da fuoco all'inizio del suo turno successivo, anziché 5. Se il personaggio ha ottenuto un numero dispari al tiro per colpire, il bersaglio è anche rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

STREGONI UMANI

Come nel caso dei mezzelfi, alcuni umani sono in grado di assorbire nuove usanze e nuovi modi di pensare o di disinvoltura. La stregoneria, con i suoi poteri selvaggi e dipendenti dal sangue, è un'arte arcana che gli umani sembrano riuscire ad apprendere con grande prontezza. Anzi, per molti umani la scelta della stregoneria non richiede alcuna istruzione formale: per loro è sufficiente assecondare gli impulsi impressi nel loro stesso sangue (per quei pochi fortunati che racchiudono un potenziale innato per la stregoneria). Mentre i maghi, i maghispada e perfino i warlock umani vanno particolarmente fieri della loro istruzione, gli stregoni umani sono specialmente orgogliosi del fatto che la magia fluisca in loro in modo naturale. Alcuni spingono questa sensazione all'estremo e i loro talenti innati li rendono presuntuosi.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO

Fulmini Prismatici Stregone Attacco 15

Le parole dello stregone evocano una tempesta di folgori multicolori. Alcune bruciano, altre corrodono, e altre ancora accecano gli avversari.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Freddo, Fulmine, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra, Riflessi, o Volontà (il personaggio sceglie una difesa per ogni bersaglio)

Colpito (Tempra): 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Colpito (Riflessi): 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine e da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Colpito (Volontà): 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine e psichici, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato (Tempra, Riflessi, o Volontà): Danni dimezzati.

Giorno e Notte Stregone Attacco 15

Con una litania arcana, lo stregone invoca una fiammata radiosa e un sudario gelido che avvolgono l'avversario in rapida successione.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Modificatore di Carisma danni radiosi.

Effetto: Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Modificatore di Carisma danni da freddo.

Pugnali Fulminanti Stregone Attacco 15

Dallo stregone si diffondono scariche di fulmini che si avvengono al suo avversario. A intervalli regolari, lo stregone può scagliare altre scariche per folgorare il suo nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d4 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può ripetere l'attacco come azione gratuita una volta per round durante il proprio turno.

Raffica Burrascosa Stregone Attacco 15

Le parole dello stregone evocano una nube esplosiva dal cuore di una burrasca. Gli avversari vengono scagliati in tutte le direzioni come foglie in una tempesta.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza. Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Quattro Avatar del Caos Stregone Utilità 16

Lo stregone incarna per breve tempo quattro diversi principi del caos, scindendosi in quattro poli diversi, ognuno saturo di una minacciosa forma di energia.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Forza, Fulmine, Fuoco, Psicico

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio evoca delle immagini di se stesso in 4 quadretti non occupati e non adiacenti a lui, entro 10 quadretti dalla sua posizione, e poi scompare dal mondo. A ogni round, all'inizio del suo turno, sceglie una delle quattro immagini. La sua essenza occupa quell'immagine e gli consente di agire normalmente (anche di muoversi e di attaccare).

Quando il personaggio evoca un'immagine, sceglie per quell'immagine una parola chiave tra "forza", "fulmine", "fuoco" e "psichico". Non può scegliere la stessa parola chiave due volte. Finché occupa un'immagine, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire quando usa un potere dotato della parola chiave corrispondente a quell'immagine.

Ogni immagine dura fino alla fine dell'incontro, finché non viene distrutta, o finché il personaggio non la congela. Ogni immagine occupa 1 quadretto, e le creature non possono passare attraverso lo spazio di un'immagine. Un'immagine può essere scelta come bersaglio dei vari attacchi e usa le stesse difese del personaggio. Ogni immagine (compresa quella occupata dal personaggio) possiede 1 punto ferita e un attacco mancato non la danneggia mai. Un'immagine viene distrutta se scende a 0 punti ferita o meno. Se il personaggio occupa l'immagine che viene distrutta, può immediatamente trasferirsi su una qualsiasi altra immagine ancora presente. Se l'immagine che occupa e che viene distrutta è l'ultima rimasta, il personaggio ricompare in quel quadretto.

Come azione minore, il personaggio può congelare tutte le immagini rimanenti e ricomparire in qualsiasi quadretto che era occupato da un'immagine prima che egli eseguisse questa azione.

Salvaguardia Tonante Stregone Utilità 16

Attorno allo stregone echeggia il rombo di un tuono lontano, che viene poi scatenato contro un aggressore per respingerlo all'indietro.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e come reazione immediata può spingere ogni nemico che lo colpisce con un attacco in mischia di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Soffio di Potenza Stregone Utilità 16

Lo stregone si appella al suo retaggio draconico per rafforzarsi contro i danni.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese. Quando il personaggio usa un attacco arcano ravvicinato, questo bonus è pari al suo modificatore di Forza fino alla fine del suo turno successivo.

Venti Dominanti Stregone Utilità 16

Un vento argentato soffia dal nulla e solleva brevemente lo stregone o un suo alleato in aria.

A volontà ♦ Arcano

Azione di movimento **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può volare per un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza come azione gratuita.

DUELLO ARCANO

Il Duello Arcano era l'evento per eccellenza in città. Si teneva ogni tre anni e portava in città un cospicuo flusso di affari assieme a molti maghi, stregoni e svariati ciarlatani che giungevano in loco per l'occasione. Le locande si riempivano e il bazar faceva affari d'oro. Tutte i negozi si aspettavano un'impennata delle vendite. La città accoglieva gli arcanisti a braccia aperte (specialmente se erano arcanisti ricchi e famosi). I negozi e i mercanti si affrettavano ad ampliare il loro inventario di strumenti magici, componenti, reagenti e altri oggetti utili in vista dei giorni del Duello. Trovare le componenti più rare a prezzi ritoccati era un'evenienza che ogni mago partecipante all'evento sapeva di doversi aspettare.

Per il giovane stregone umano di nome Henet era quasi troppo. Ma aveva pagato la sua quota di ingresso e aveva raggiunto la città. Ora restava solo il Duello.

Il primo avversario di Henet era un tipo dalla barba giallastra di nome Harper. Harper si ergeva nel cerchio di fronte al suo, facendo balenare lo sguardo a destra e a sinistra. La sua fronte era imperlata di sudore e si fregava costantemente le mani. Il nervosismo di Henet svanì quasi del tutto quando vide il suo avversario così scosso. Dovette trattenersi dal rivolgergli una parola di incoraggiamento. Dopotutto, questa era una competizione.

"PRONTI... VIA!" gridò il giudice. Lo sbuffo di fumo sulfureo di un duello di magia in corso in una fossa adiacente investì Harper, che lanciò un gemito di terrore.

Ma *cos'ha questo tizio?* si chiese lo stregone. Forse Harper era ancora meno esperto dell'arte di lui. Henet scrollò le spalle e sussurrò un ritmo dettatogli dal pulsare del sangue. Il ritmo, infuso di magia dai gesti delle sue dita, si trasformò in un suono più potente. Un basso ruggito, come quello di un leone che ha colto l'odore della sua preda, uscì dalla sua bocca spalancata.

Henet allontanò ulteriormente le mani l'una dall'altra. A quel gesto, il volume del ruggito si fece più forte, diventando il ruggito di trionfo di un grosso felino che fece tremare la tessa stessa.

Il giudice indietreggiò, i concorrenti vicini interruppero a metà i loro incantesimi e Harper fu spinto fuori dal cerchio del duello.

Questo round andava a Henet. Inoltre, cosa ancora migliore, aveva usato il primo incantesimo che avesse mai imparato, uno che era affiorato nella sua mente alla vigilia del suo tredicesimo compleanno. L'aveva usato spesso da allora, ma mai in modo tanto perfetto, dovette ammettere.

La giornata iniziava nel migliore dei modi.

-Adattamento da *Il Giuramento di Nerull* di T. H. Lain-Cordell

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Artigli Azzurri

Stregone Attacco 17

Attorno allo stregone si materializzano degli artigli fatti di fulmini azzurri che si avventano contro quegli avversari che si avvicinano troppo.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Se il bersaglio termina il suo turno successivo entro 2 quadretti dal personaggio, subisce 5 danni da fulmine.

Magia dei Draghi: Se il bersaglio termina il suo turno successivo entro 2 quadretti dal personaggio, subisce danni da fulmine pari a 5 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Catene Acide

Stregone Attacco 17

Dalla bocca dello stregone escono parole caustiche e crepitanti che assumono forma fisica, materializzandosi attorno ai suoi avversari come catene acide che infliggono ulteriori danni su coloro che tentano di muoversi.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da acido. Se il bersaglio si muove prima della fine del suo turno successivo, subisce 10 danni da acido.

Magia Selvaggia: Se il personaggio colpisce un bersaglio e ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, somma il proprio modificatore di Destrezza ai danni da acido inferti qualora il bersaglio si muova prima della fine del suo turno successivo. Se colpisce un bersaglio e ha ottenuto un numero dispari al tiro per colpire, un nemico entro 2 quadretti dal bersaglio subisce danni da acido pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Colpo di Tuono

Stregone Attacco 17

Un fulmine colpisce il nemico dello stregone dall'alto ed è seguito immediatamente da un tuono rimbombante.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono. Un bersaglio all'interno del quadretto di origine dell'emanazione subisce anche 3d8 danni da fulmine.

Magia della Tempesta: Un bersaglio colpito da questo potere viene anche buttato a terra prono.

Gelo Ineluttabile

Stregone Attacco 17

Un'ondata di freddo gelido si propaga dallo stregone e si insinua fin nelle ossa dei suoi avversari. Se i nemici non si muovono, il freddo si fa ancora più letale.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo.

Se il bersaglio non termina il suo turno successivo entro almeno 4 quadretti di distanza da dove ha iniziato il suo turno, subisce 10 danni da freddo.

Radiosità Bruciante

Stregone Attacco 17

Lo stregone prende in prestito un frammento del fulgore del sole e lo scaglia contro l'avversario.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Magia Cosmica: Se il personaggio usa questo potere quando è nella fase del sole, può usare un impulso curativo.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO

Ali Radiose

Stregone Attacco 19

Lo stregone si leva in aria, sostenuto da raggi di luce solare dorata che allo stesso tempo assalgono il suo avversario.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può volare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Magia Cosmica: Alla fine di questo movimento, ogni creatura adiacente al personaggio subisce danni da fuoco e radiosi pari al modificatore di Forza del personaggio.

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco e radiosi.

Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene questo potere, l'effetto si ripete.

Aspetto del Drago

Stregone Attacco 19

La forma dello stregone trema e viene sostituita da quella di un drago che scatena una raffica micidiale di fiamme. In base al corso della battaglia, l'apparizione potrebbe anche tornare.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La prima volta che il personaggio diventa sanguinante nel corso dell'incontro può ripetere l'attacco come azione gratuita.

Magia dei Draghi: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con questo attacco ripetuto.

NANI STREGONI

Sono pochi i nani che provano interesse per il potere arcano selvaggio che sembra stare al cuore dell'arte di quasi tutti i tipi di stregone. D'altro canto, i nani sono famosi per essere un popolo saldo e tenace, quindi molti nani vengono attratti dalla magia cosmica degli stregoni, che si affida ai cicli, alle stagioni e alle rivoluzioni immutabili. Quei pochi nani che studiano la stregoneria ma che si dedicano alla magia selvaggia, alla magia della tempesta o alla magia dei draghi appaiono piuttosto strani dagli altri nani che incontrano. E i nani normali non si fanno scrupolo a farglielo notare.

Fanghiglia Primordiale Stregone Attacco 19

Con un movimento del polso, lo stregone scaglia un globo di melma contro un avversario. Quando la melma la colpisce, la creatura inizia ad assumere una consistenza gelatinosa.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Metamorfosi, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è rallentato, non può eseguire azioni standard, e subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza (tiro salvezza termina tutto).

Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese finché l'effetto secondario non termina. Se ha ottenuto un numero dispari al tiro per colpire, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire finché l'effetto secondario non termina.

Mancato: Il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Venti Travolgenti Stregone Attacco 19

Ogni cosa che si trova accanto allo stregone viene investita e travolta, e i venti continuano a turbinare nelle sue vicinanze.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Magia della Tempesta: Fino alla fine dell'incontro, all'inizio del proprio turno, il personaggio spinge ogni nemico a lui adiacente di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO**Corona di Fiamme** Stregone Utilità 22

Lo stregone fa comparire attorno alla sua testa un'aureola di fuoco guizzante e danzante. Ogni volta che uno dei suoi incantesimi minori fallisce, le fiamme colpiscono i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio manca il bersaglio con un potere di attacco a volontà o a incontro da stregone, il bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Corpo di Tempesta Stregone Utilità 22

Lo stregone è avvolto dallo spirito della tempesta e diventa simile al tuono e al fulmine, incurante del terreno e micidiale per coloro che lo toccano.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio diventa evanescente fino all'inizio del proprio turno successivo e può volare di 10 quadretti con questa azione di movimento. Ogni creatura che effettua un attacco in mischia contro di lui durante questo movimento subisce danni da fulmine pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Resistenza Suprema Stregone Utilità 22

Lo stregone si ricopre di scaglie bianche, nere, azzurre o di un'altra tonalità e sviluppa una poderosa resistenza.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene resistenza 30 a un tipo di danno a sua scelta tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radio, tuono o veleno. Una volta per round, come azione minore, può cambiare la resistenza e applicarla a un altro tipo tra quelli indicati.

Stormo di Draghi Stregone Utilità 22

Uno stormo di draghi illusori plana fino a terra e raccoglie lo stregone e i suoi alleati, sollevandoli in aria.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane. Quando il personaggio non riesce a mantenere questo potere, ogni bersaglio fluttua fino al suolo senza subire danni da caduta.

Magia dei Draghi: Ogni bersaglio ottiene resistenza 10 a un tipo di danno a scelta tra acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono o veleno finché il personaggio mantiene l'effetto.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO**Dardo della Tempesta Rombante** Stregone Attacco 23

Lo stregone colpisce un avversario con i suoi fulmini e lo fa barcollare. Poi sprigiona un'onda di tuono che investe una creatura vicina.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 20

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Destrezza del personaggio. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 10 quadretti dal bersaglio primario ed entro la linea di visuale del bersaglio primario

Attacco secondario: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio butta il bersaglio a terra pronò.

HALFLING STREGONI

Nonostante ciò che qualcuno potrebbe pensare, gli halfling sono attirati dalla classe dello stregone per varie ragioni. Innanzi tutto, tutti gli stregoni traggono beneficio da un alto punteggio innato di Carisma, cosa di cui gli halfling sono dotati a volontà. Inoltre, la natura volubile che a volte può rendere la classe sgradita alle altre razze non fa altro che attirare gli halfling alla stregoneria con ulteriore impeto. Infine la taglia Piccola di un halfling non costituisce uno svantaggio per chi si dedica alla stregoneria, in quanto le armi a due mani non sono associate né alla magia selvaggia, né alla magia della tempesta.

Esplosione dello Squarcio Selvaggio Stregone Attacco 23

Lo stregone grida una parola arcaica che echeggia nella mente dei suoi avversari. Poi il mondo attorno a lui si infrange, provocando una distorsione spaziale.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se ha ottenuto un numero dispari al tiro per colpire, può teletrasportare il bersaglio di 1d4 quadretti aggiuntivi.

Furia del Dragone Stregone Attacco 23

Con il ruggito di un drago, lo stregone scatena una raffica di fiamme inoculate di venature nere velenose.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Veleno

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da fuoco e da veleno.

Scarica Tempestosa Stregone Attacco 23

Un getto di scintille si sprigiona dalla mano dello stregone ed esplose a terra in mezzo ai suoi nemici con un possente rombo.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Magia della Tempesta: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità, ed è in grado di fluttuare.

Sole e Stelle Stregone Attacco 23

Appellandosi alla forza del sole, lo stregone investe l'avversario con una raffica di energia a cui solo i più tenaci e rapidi saranno in grado di resistere.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Magia Cosmica: Se entrambi gli attacchi del personaggio colpiscono, egli può passare alla fase del sole o alla fase delle stelle del suo ciclo cosmico.

ELFI ED ELADRIN STREGONI

Sono pochi gli elfi o gli eladrin che scelgono la via dello stregone. Tuttavia, l'alta Destrezza di entrambe le razze offre agli elfi o agli eladrin che diventano stregoni un particolare vantaggio, specialmente se scelgono la magia selvaggia o la magia della tempesta. Dal momento che gli stregoni possono indossare soltanto armature di stoffa, la Destrezza si rivela assai utile ai fini difensivi. Il tratto razziale di *passo selvatico* degli elfi e quello di *passo fatato* degli eladrin sono entrambi ottimi modi per allontanarsi dall'attacco in mischia di un nemico e lanciare un incantesimo.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Fulmine Guizzante Stregone Attacco 25

Una serie di fulmini temporaleschi guizza verso il nemico dello stregone. Anche un avversario troppo vicino alla sua prima vittima viene colpito dalla scarica della folgore.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce danni da fulmine continuati, il personaggio effettua un attacco secondario come azione gratuita.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 10 quadretti dal bersaglio primario ed entro la linea di visuale del bersaglio primario

Attacco secondario: Carisma contro Riflessi.

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Furia di Dragotha Stregone Attacco 25

La mole di Dragotha, un drago non morto, diventa l'unica cosa che lo stregone è in grado di vedere. Impossessandosi di un frammento della sua arma a soffio, lo stregone scatena una raffica di energia putrescente.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Mancato: Danni dimezzati.

Magia dei Draghi: Fino alla fine dell'incontro, ogni creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio subisce danni necrotici pari al modificatore di Forza di quest'ultimo.

Mantello della Tempesta Invernale Stregone Attacco 25

Attorno allo stregone si sprigiona un'esplosione di freddo e nell'aria si consolida una massa di schegge di ghiaccio turbinanti.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona di frammenti di ghiaccio fluttuanti che permangono fino alla fine dell'incontro.

Ogni nemico che entri nella zona o vi inizi il proprio turno subisce 2d6 + modificatore di Carisma del personaggio danni da freddo ed è rallentato fino alla fine del turno successivo del nemico.

Tifone Acido Stregone Attacco 25

Un'impetuosa onda di acido proveniente dal Caos Elementale giunge sul mondo e corrode la carne di ogni creatura che si erge sul cammino dello stregone.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Magia della Tempesta: Il personaggio può scegliere di escludere dai bersagli una creatura nel quadretto di origine dell'emanazione.

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni da acido e da tuono, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).



Vapori Collerici Stregone Attacco 25

Dalle braccia distese dello stregone si leva una nube di vapore che congela o brucia ogni nemico che tocca.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Freddo, Fulmine, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra o Riflessi (il personaggio sceglie una difesa per ogni bersaglio)

Colpito (Tempra): 3d6 + modificatore di Carisma danni da freddo e da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Colpito (Riflessi): 3d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine. Ogni creatura adiacente al bersaglio subisce 2d6 + modificatore di Destrezza del personaggio danni da acido.

Mancato (Tempra o Riflessi): Danni dimezzati.

Infusione di Caos Stregone Attacco 27

Lo stregone apre dei minuscoli varchi nella barriera che separa il Caos Elementale dal suo piano, scatenando una forza elementale che soverchia i suoi nemici.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Fulmine, Fuoco, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da forza, fulmine, fuoco, e psichici.

Magia Selvaggia: Fino alla fine del suo turno successivo, quando il personaggio usa un potere che conferisce un beneficio aggiuntivo in caso di un risultato pari o dispari al tiro del dado, il personaggio ottiene i benefici di entrambi i risultati. Se non può ottenere entrambi i benefici, ne sceglie uno.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Artiglio Materno Stregone Attacco 27

Un artiglio di forza dilania un avversario che minacciava lo stregone e poi spinge lo stregone al sicuro, come un drago materno che protegge il suo cucciolo.

Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico colpisce o manca il personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni da forza, e il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Magia dei Draghi: Il personaggio ignora il terreno difficile quando scatta grazie a questo potere.

Fulmine Soverchiante Stregone Attacco 27

Una scarica di fulmini investe l'avversario dello stregone, sfriggendo sulla sua carne e rendendo i suoi sensi inutilizzabili.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Malia Lunare Stregone Attacco 27

Gli avversari dello stregone vengono ammalati da una gelida e persistente visione della luna. L'immagine resta impressa nei loro cuori e li paralizza.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Magia Cosmica: Se il personaggio usa questo potere quando è nella fase della luna, il bersaglio è trattenuto anziché immobilizzato.

Potenza Tonante Stregone Attacco 27

Una violenta nube tempestosa investe gli avversari dello stregone, martoriando la loro carne e scalzandoli dalla loro posizione.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Magia della Tempesta: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al successivo alleato del personaggio che lo attacca, purché tale attacco si verifichi entro la fine del turno successivo del personaggio.

Forma di Dragone

Stregone Attacco 29

Lo stregone ha il cuore di un drago antico... e ora ne ha anche l'aspetto.

Giornaliero ♦ Arcano, Metamorfosi, Strumento; Variabile
Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio non deve essere sanguinante.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché non diventa sanguinante, il personaggio assume la forma di un enorme drago bianco, blu, nero, rosso, o verde (a sua scelta quando usa questo potere). Il personaggio mantiene le proprie statistiche, punti ferita e difese, ma ha velocità 8, volo 10 (fluttuare). Può usare i suoi poteri arcani anche quando è in questa forma e acquisisce l'attacco basilare con il morso, l'attacco con arma a soffio, e l'attacco reattivo descritti di seguito.

Attacco basilare in mischia con il morso: Azione standard, portata 2; livello del personaggio + 7 contro CA; 3d10 + modificatore di Carisma danni. Questo non è un attacco con strumento.

Attacco con arma a soffio: Azione standard; propagazione ravvicinata 5, una volta per incontro; Carisma contro Tempra; 5d8 + modificatore di Carisma danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno (in base alla forma scelta dal personaggio).

Attacco reattivo: Reazione immediata, quando un nemico attacca ai fianchi il personaggio; il personaggio effettua un attacco basilare in mischia con il morso. Se colpisce il bersaglio, lo fa anche scorrere di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Magia dei Draghi: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire degli attacchi conferiti da questo potere.

Ondata Mentale

Stregone Attacco 29

La mente dell'avversario dello stregone è come l'oceano e può essere influenzata dalle forze cosmiche. Quando lo stregone controlla quelle forze, può controllare anche la mente del nemico.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TIEFLING STREGONI

I tiefling possiedono un alto Carisma, che è il punteggio principale degli stregoni. Come gli halfling, alcuni tiefling sono attratti in modo particolare dalla natura tempestosa della stregoneria e dall'immagine di sé che mostrano alcuni stregoni, noncurante eppure traboccante di potere.

Rovina del Caos

Stregone Attacco 29

Lo stregone grida una parola di antiche origini. Quando l'avversario la sente, soccombe all'energia primeva del caos.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, all'inizio di ognuno dei turni del bersaglio, ma prima che esso subisca qualsiasi danno continuato, il personaggio sceglie un tipo di danno tra acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 a quel tipo di danno fino all'inizio del suo turno successivo. Se il bersaglio subisce ancora danni psichici continuati da questo potere, ottiene invece vulnerabilità 15 ai danni psichici.

Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari al tiro per colpire, può applicare l'effetto a una creatura entro 10 quadretti dal bersaglio invece che al bersaglio. Se ha ottenuto un numero dispari al tiro per colpire, può applicare l'effetto a ogni creatura adiacente al bersaglio invece che al bersaglio.

Tempesta di Fuoco Infernale Stregone Attacco 29

Lo stregone chiama a sé il cuore di una tempesta di fuoco del Caos Elementale e scatena quel devastante fenomeno contro i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Magia della Tempesta: Il personaggio può scegliere di escludere dai bersagli una creatura nel quadretto di origine dell'emanazione.

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni da tuono, e 10 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Vendetta Cosmica

Stregone Attacco 29

Lo stregone vincola i suoi avversari al ciclo del sole, della luna e delle stelle. Questo legame infligge su di essi nuova sofferenza ogni volta che attaccano lo stregone.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, un nemico che si trovi entro 5 quadretti dal personaggio e che lo colpisca con un attacco subisce danni da freddo, psichici o radiosi (a scelta del personaggio, ogni volta che viene colpito) pari al modificatore di Carisma del personaggio. Se il colpo era anche un colpo critico, il nemico subisce anche 5 danni continuati del tipo corrispondente (tiro salvezza termina).

Magia Cosmica: Il personaggio somma il proprio modificatore di Forza ai danni inferti sul nemico che lo ha colpito.



EPIGONO PRIMORDIALE

"Terra, vento, fuoco e acqua si agitano dentro di me e premono per essere liberati."

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe di Magia Selvaggia

Ondate di freddo, fuoco, fulmine e tuono si agitano nell'epigono primordiale come un elementale irrequieto, rinchiuso nella prigione della sua pelle. L'epigono primordiale sogna di essere spazzato via in una conflagrazione le cui dimensioni cresceranno oltre ogni confine e un giorno abatteranno le barriere planari stesse.

L'epigono primordiale ha sentito parlare degli esseri più antichi, i primordiali che forgiarono il mondo all'interno di un'esplosione elementale. Si sente affine a queste entità, e mano a mano che accumula ulteriore potere, inizia a sospettare di essere veramente legato a essi in qualche modo. Se i suoi sospetti sono più di una congettura, cosa porterà il suo futuro?

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'EPIGONO PRIMORDIALE

Azione Primordiale (11° livello): Quando l'epigono primordiale spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni nemico entro 3 quadretti da lui subisce danni pari al modificatore di Destrezza dell'epigono. Il tipo di danni corrisponde al tipo di resistenza attualmente fornito dalla sua Anima Selvaggia.

Manifestazione Primordiale (11° livello): Se il tipo di resistenza attualmente fornito dall'Anima Selvaggia dell'epigono primordiale è freddo, fulmine, fuoco o tuono, l'epigono primordiale ottiene anche i benefici descritti di seguito.



Freddo: Le creature colpite dagli attacchi dell'epigono primordiale sono rallentate fino alla fine del suo turno successivo.

Fulmine: Le creature colpite dagli attacchi dell'epigono primordiale subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Fuoco: Le creature colpite dagli attacchi dell'epigono primordiale subiscono danni da fuoco continuati pari al suo modificatore di Destrezza (tiro salvezza termina).

Tuono: Le creature colpite dagli attacchi dell'epigono primordiale vengono assordate (tiro salvezza termina).

Elementi Soverchianti (16° livello): Ogni volta che l'epigono primordiale colpisce una creatura con un attacco, le resistenze di quella creatura vengono ridotte di 10 (per un minimo di 0) fino alla fine del turno successivo dell'epigono primordiale.

INCANTESIMI DELL'EPIGONO PRIMORDIALE

Ira Primordiale Epigono Primordiale Attacco 11

L'epigono primordiale scaglia una folgore di puro caos primordiale e si nutre degli effetti della sua magia selvaggia.

Incontro ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni. Il personaggio ottiene un beneficio aggiuntivo basato sulla resistenza attualmente fornita dalla sua Anima Selvaggia.

Freddo: Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fulmine: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fuoco: Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

Tuono: Ogni creatura adiacente al bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Altro: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Dono Primordiale Epigono Primordiale Utilità 12

L'epigono primordiale emana uno scudo di energia protettivo.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 15 freddo, resistenza 15 fulmine, resistenza 15 fuoco e resistenza 15 tuono fino alla fine dell'incontro.

Squarcio Primordiale Epigono Primordiale Attacco 20

Un rigetto di materia proveniente dal Caos Elementale emerge davanti all'epigono primordiale, liberando un flusso di energia incontrollata.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Fulmine, Fuoco, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 2d6

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempa

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo, fulmine, fuoco, e tuono, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio tira sulla tabella di Anima Selvaggia. Fino alla fine dell'incontro, ottiene i benefici di Anima Selvaggia sia dell'attuale tipo di danno conferito da Anima Selvaggia che del nuovo tipo. (Se ottiene lo stesso risultato la seconda volta, ripete il tiro.) Se un evento successivo cambia il tipo di danno della sua Anima Selvaggia, il personaggio può scegliere di cambiare quello che preferisce.

FURIA FULMINEA

"Nel mio petto batte il cuore della tempesta, che freme di un potere pari a quello di un dio."

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe di Magia della Tempesta

La più grande gioia di una furia fulminea è il senso di appagamento che prova quando cede alle sue sfuriate tempestose. Le risate echeggiano sulle sue labbra come tuoni quando dilania i suoi avversari con folgori accecanti che arroventano l'aria e bruciano la terra. La sua forma si ammanta di un alone splendente di scintille e folgori elettriche che con i suoi lampi punisce quei nemici che osano minacciarla.

Quando una furia fulminea sconfigge i suoi nemici, la furia che arde nel suo sangue si placa, ma non scende mai troppo in profondità. Anche quando dorme, la furia fulminea sente i tuoni rombare dentro di lei, in attesa che la prossima tempesta si scateni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA FURIA FULMINEA

Azione Elettrica (11° livello): Quando la furia fulminea spende un punto azione per eseguire un'azione extra, infligge danni da fulmine pari al suo modificatore di Destrezza su una, due o tre creature a sua scelta entro 5 quadretti da lui.

Fulmine Inarrestabile (11° livello): Gli attacchi da fulmine della furia fulminea considerano ogni creatura dotata di resistenza al fulmine come se fosse priva



JASON ENGLE

di quella resistenza. Inoltre, i suoi attacchi da fulmine considerano ogni creatura immune al fulmine come se invece fosse dotata di resistenza al fulmine pari a metà del livello della creatura.

Campo di Fulmini (16° livello): Dopo che la furia fulminea ha colpito un bersaglio con un potere da fulmine, e fino alla fine del suo turno successivo, ogni nemico che si muove in un quadretto a lei adiacente o che effettua attacchi in mischia contro di lei subisce 2d6 + il modificatore di Destrezza del personaggio danni da fulmine.

INCANTESIMI DELLA FURIA FULMINEA

Folgori Furiose

Furia Fulminea Attacco 11

Una sequenza di folgori guizzanti parte dalle mani della furia fulminea e saetta da un avversario all'altro.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 10 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d4 + modificatore di Carisma danni da fulmine.

Il personaggio ripete l'attacco secondario contro una qualsiasi creatura che non abbia ancora colpito con questo attacco. (Il personaggio può continuare ad attaccare finché continua a colpire i bersagli e finché esistono ancora bersagli che non sono stati attaccati.)

Effetto: Al suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus al suo primo tiro per colpire pari al numero di creature colpite con *folgori furiose*.

Fulmini nel Sangue

Furia Fulminea Utilità 12

La furia fulminea è pervasa da ulteriore energia quando i fulmini scorrono nelle sue vene e i lampi risplendono nei suoi occhi.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi da fulmine del personaggio infliggono un dado aggiuntivo di danni. (Il dado è dello stesso tipo dei danni inferti.)

Folgore di Potere

Furia Fulminea Attacco 20

La furia fulminea invoca un tremendo fulmine che si schianta contro un grosso gruppo di nemici e ne fa strage.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Il personaggio può scegliere di rimanere frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Se lo fa, ogni creatura adiacente al bersaglio subisce 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

GUARDIANO DEI DRAGHI

"I tratti del drago mi appartengono: il suo soffio, la sua forza e la sua capacità di reggere ai danni. Con tali armi, chi può sperare di contrastarmi?"

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe di Magia dei Draghi

Il retaggio del guardiano dei draghi è segnato da queste possenti creature. Il guardiano incarna una delle manifestazioni draconiche di potenza. La pura potenza fisica dei draghi funge per lui da ispirazione. I suoi avversari intravedono questa verità quando il guardiano dei draghi dà sfoggio dei suoi poteri.

Il guardiano dei draghi ha studiato i movimenti e le strategie dei draghi quando combattono, sia ascoltando o leggendo le loro imprese nei racconti epici, sia in qualche rara occasione in cui ha subito le loro minacce di persona. Il guardiano dei draghi è attratto dai covi dei draghi e dagli altri luoghi dove queste creature si radunano, impaziente di saperne di più su queste possenti bestie che sono da sempre i suoi idoli personali.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARDIANO DEI DRAGHI

Azione del Soffio del Drago (11° livello): Ogni volta che il guardiano dei draghi spende un punto azione per sferrare un attacco a propagazione ravvicinata, l'attacco può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 16-20.

Resistenza del Guardiano (11° livello): Il guardiano dei draghi sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono, o veleno. Aggiunge quel tipo di danno alla resistenza concessagli dalla sua Anima di Drago. Non può scegliere un tipo di danno a cui la sua Anima di Drago fornisca già resistenza.



Soffio Indomito (16° livello): Quando il guardiano dei draghi effettua un tiro per colpire con un potere a propagazione ravvicinata, ignora qualsiasi resistenza e immunità di cui le creature potrebbero essere dotate nei confronti di quell'attacco.

INCANTESIMI DEL GUARDIANO DEI DRAGHI

Soffio del Guardiano Guardiano dei Draghi Attacco 11

Il guardiano dei draghi danneggia i suoi avversari soffiando su di essi e costringendoli a piegarsi dinanzi al suo potere.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è marchiato e ottiene vulnerabilità 5 agli attacchi del personaggio. Finché il marchio non termina, se il bersaglio effettua un attacco che non comprende il personaggio come bersaglio, subisce danni pari a 2d6 + il bonus del Potere Draconico del personaggio dopo che l'attacco è stato risolto.

Scudo della Potenza Guardiano dei Draghi Utilità 12 Draconica

Il guardiano dei draghi proietta uno scudo di energia in risposta a un attacco, e lo scudo continua a proteggerlo.

Giornaliero ♦ Arcano

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese, e la resistenza conferitagli dalla sua Anima di Drago si applica anche a un altro tipo di danni a sua scelta (acido, fulmine, fuoco, freddo, tuono, o veleno).

Soffio Duraturo Guardiano dei Draghi Attacco 20

Il guardiano dei draghi esala un poderoso getto di fiamme draconiche che brucia i suoi avversari e attira la loro attenzione.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni, e danni continuati pari a 10 + il modificatore di Forza del personaggio, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina entrambi). I danni e i danni continuati sono del tipo associato alla resistenza di Anima di Drago del personaggio.

Finché il marchio non termina, se il bersaglio effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli, subisce danni pari a 5d6 + il bonus di Potere Draconico del personaggio dopo che l'attacco è stato risolto.

Mancato: Danni dimezzati.

MAGUS DELL'ESSENZA

"Io sono l'arcano incarnato; io conosco la vera forma della magia."

Prerequisito: Stregone

Il potere arcano di un magus dell'essenza è una forma di potere innata. Una parte essenziale del suo essere è vincolata alla magia di cui fa uso. Un magus dell'essenza è in grado di trasformarsi in energia magica e di distorcere il suo corpo per assumere le forme più versatili. Imparando a esaminare se stesso e a plasmare la sua stessa anima, il magus dell'essenza trascende i vincoli della mortalità.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAGUS DELL'ESSENZA

Azione Essenziale (11° livello): Quando il magus dell'essenza spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire dei suoi poteri arcani fino all'inizio del suo turno successivo.

Essenza dell'Energia (11° livello): Se il magus dell'essenza colpisce un bersaglio con un potere di attacco arcano che infligge più di un tipo di danno, infligge 1d6 danni extra.

Resistenza Essenziale (16° livello): Ogni volta che il magus dell'essenza acquisisce una resistenza, quella resistenza aumenta di 3 (o di 4 dal 21° livello in su).

INCANTESIMI DEL MAGUS DELL'ESSENZA

Essenza del Sangue Magus dell'Essenza Attacco 11 Arcano

La magia infusa nel magus dell'essenza travalica il suo corpo e dilania il suo avversario con una scarica di distruzione caotica.

Incontro ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione standard **Distanza** 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni. Il personaggio sceglie due tipi di danno tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono, e veleno. L'attacco infligge danni di questi due tipi. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro tutti i bersagli dei suoi attacchi arcani.

FORMA DI ESSENZA

Un magus dell'essenza può decidere di manifestare un aspetto specifico quando usa il suo potere di *forma di essenza*. Può basarlo su uno specifico tipo di danni che usa spesso, trasformando il suo corpo in un crepitante falò di fiamme verdastre, in una nuvola nera che tuona costantemente, o in una massa di piani di forza collegati tra loro. Altri elementi della magia arcano possono dare origine ad altri aspetti interessanti. Il magus dell'essenza potrebbe diventare una massa turbinante di rune composta da un intreccio di scritte, un'aurora di luci multicolori o una forma acquosa in cui risplendono le immagini di centinaia di incantatori, sia vivi che morti.



LYON

Forma di Essenza Magus dell'Essenza Utilità 12

Il corpo del magus dell'essenza svanisce, lasciando dietro di sé frammenti crepitanti e ribollenti di energia arcano.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo. Se colpisce un bersaglio con un potere arcano quando è evanescente, ottiene punti ferita temporanei pari a metà del proprio livello + il proprio modificatore di Carisma.

Essenza Protettiva Magus dell'Essenza Attacco 20

Quando il magus dell'essenza scatena un'esplosione di forza magica, il suo corpo è avvolto da veli colorati turbinanti che lo proteggono da ogni attacco.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata** 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio acquisisce resistenza 5 a tutti i danni. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio usa un potere arcano, ogni nemico a lui adiacente subisce danni pari al suo modificatore di Carisma.

MAGUS DELLA TORMENTA

“L'inverno gela la carne e flagella la terra con venti ghiacciati che urlano attraverso le fronde degli alberi e i passi di montagna con pari intensità. Non riesco a pensare a nulla di più poetico.”

Prerequisito: Stregone

È sulle distese ghiacciate e sui campi innevati dell'inverno che il magus della tempesta si sente a casa sua. Per lui le condizioni più aspre e gelide sono ospitali... perfino comode. Il magus è in grado di richiamare i venti invernali da ogni angolo del mondo, o perfino dal Caos Elementale, e di usarli per seminare la rovina tra i suoi nemici. Quando il magus della tempesta attacca, il suo corpo si copre di cristalli di ghiaccio e la sua pelle impalidisce. Gli incantesimi che lancia riempiono l'aria attorno a lui di neve o grandine sferzante e di venti furiosi.

La tempesta è il suo migliore amico e il suo più feroce servitore. Grazie al suo aiuto, il magus può sbaragliare le creature con raffiche letali e abatterle con gelidi vortici di neve e gelo implacabile.

C'è da meravigliarsi se anche il suo cuore è diventato gelido? Spetta a lui decidere se lasciare che la sua natura si faccia più gelida e distaccata come la tetra stagione che rappresenta, o se nel suo cuore arda ancora una fiamma di calore per coloro che considera suoi amici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAGUS DELLA TORMENTA

Azione Ghiacciata (11° livello): Ogni volta che il magus della tempesta spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni creatura da lui colpita o mancata con quell'attacco è rallentata (tiro salvezza termina).

Viandante dell'Inverno (11° livello): Quando è immobilizzato, il magus della tempesta può scattare di 1 quadretto. Quando è rallentato, la sua velocità è pari a 3 anziché a 2.

Venti Gelidi (16° livello): Ogni volta che il magus della tempesta mette a segno un colpo critico, può far scorrere una qualsiasi creatura entro 10 quadretti da sé di 1 quadretto.

INCANTESIMI DEL MAGUS DELLA TORMENTA

Grinfie dell'Inverno Magus della Tempesta Attacco 11

La mano del magus della tempesta si ricopre di gelo quando egli fa un gesto ampio davanti a sé, avvolgendo le creature vicine in un vento gelido e in una patina di ghiaccio.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da freddo.

Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio fa scorrere di 2 quadretti ogni alleato entro 20 quadretti da sé.

Mantello del Vento Magus della Tempesta Utilità 12 Raggelante

Il brivido gelido dell'inverno circonda il magus della tempesta e un vento freddo e sferzante lo protegge dagli attacchi.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni creatura che colpisce il personaggio con un attacco in mischia subisce 1d8 + modificatore di Carisma del personaggio danni da freddo, e viene spinto di 1d4 + 2 quadretti dal personaggio.

Tormenta Magus della Tempesta Attacco 20

Un turbine caotico si sprigiona dal magus della tempesta e investe ogni creatura nelle vicinanze con una raffica di vento e di ghiaccio.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione ottiene resistenza 10 freddo fino alla fine dell'incontro.

Inoltre, fino alla fine dell'incontro, il personaggio è circondato da neve e vento gelido. All'inizio di ogni turno del personaggio, ogni nemico entro 10 quadretti da lui subisce 2d6 danni da freddo e viene fatto scorrere di 2 quadretti.



STUDIOSO CELESTIALE

"Nei saloni dorati del sole, io risplendo di luce. Nelle camere ombrose della luna, io ammalio la mente. Nel firmamento, io sono la stella più lucente."

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe di Magia Cosmica.

La tradizione dello studioso celestiale ha un piglio più accademico rispetto ai cammini degli altri stregoni cosmici ed è senza dubbio più cerebrale rispetto ai cammini degli altri tipi di stregoni. Lo studioso celestiale traccia il percorso delle stelle e degli altri corpi celesti, e tramite questa conoscenza attinge a un pozzo di potere vasto quanto il cielo notturno.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STUDIOSO CELESTIALE

Azione celestiale (11° livello): Quando lo studioso celestiale spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri da freddo, psichici e radiosi fino alla fine del suo turno successivo.

Concordanza Cosmica (11° livello): Quando lo studioso celestiale usa un potere di attacco arcano giornaliero e decide di cambiare la sua fase di Anima del Ciclo Cosmico, può passare a una qualsiasi delle altre due fasi.

Fase Focalizzata (11° livello): Una delle fasi di Anima del Ciclo Cosmico dello studioso celestiale diventa più potente. Lo studioso sceglie uno dei benefici seguenti.

Sole Fiammeggiante: All'inizio del proprio turno, quando lo studioso celestiale si trova nella fase del sole, ogni nemico entro 2 quadretti da lui subisce danni da fuoco e radiosi pari al modificatore di Forza dello studioso.

Luna Vigile: Finché lo studioso celestiale si trova nella fase della luna, ogni nemico a lui adiacente che fallisce un tiro salvezza subisce danni radiosi pari al modificatore di Forza dello studioso.

Stelle Remote: Ogni volta che lo studioso si trova nella fase delle stelle e l'attacco di un nemico lo manca, lo stu-

LE TRE FASI

Ogni studioso celestiale si concentra su una delle tre fasi cosmiche.

Sole Fiammeggiante: I seguaci della fase del sole indossano tuniche bianche e dorate e ostentano vistosi gioielli. Socialmente prediligono le tattiche più spicce (come ad esempio l'uso di Intimidire) e possono essere irruenti e ostinati. Tuttavia alcuni sono capaci di dimostrare un sorprendente calore umano.

Luna Vigile: I seguaci della luna, maestri di sottigliezza, indossano vesti nere e argentate e preferiscono le tuniche ampie e dagli alti colletti. Sono assai abili nei rapporti sociali (prediligono Diplomazia e Raggiare).

Stelle Remote: I seguaci della fase delle stelle, distaccati e altezzosi, danno la precedenza alle antiche conoscenze piuttosto che alle abilità sociali. Indossano vesti scure e antiche, quasi prive di qualsiasi ornamento.

dioso può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza come azione gratuita. Può anche teletrasportarsi come reazione immediata dopo che un attacco lo ha colpito.

Difesa Celestiale (16° livello): Quando lo studioso celestiale si trova nella fase corrispondente alla sua Fase Focalizzata, ottiene un bonus di +2 a tutte le sue difese.

INCANTESIMI DELLO STUDIOSO CELESTIALE

Simbolo Celestiale Studioso Celestiale Attacco 11

Un simbolo arcano compare per un istante sulle braccia dello studioso celestiale quando questi attinge al potere del cosmo e lo scaglia contro un avversario.

Incontro ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni

Effetto: Se il personaggio colpisce con questo potere, ottiene un effetto basato sulla sua attuale fase dell'Anima del Ciclo Cosmico.

Fase del Sole: I nemici entro 2 quadretti dal personaggio subiscono danni da fuoco e radiosi pari al modificatore di Forza del personaggio.

Fase della Luna: I nemici adiacenti subiscono danni radiosi pari al modificatore di Forza del personaggio e subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fase delle Stelle: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza come azione gratuita.

Resistenza Celestiale Studioso Celestiale Utilità 12

Lo studioso celestiale altera la sua resistenza per proteggersi da un tipo diverso di minaccia.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita Personale

Effetto: Il personaggio cambia la resistenza conferitagli dalla sua attuale fase dell'Anima del Ciclo Cosmico nel tipo conferito da una fase diversa (freddo, psichico, o radioso), oppure può incrementare di 5 la propria resistenza al tipo attuale. Questo beneficio dura finché il personaggio non cambia fase.

Sigillo Celestiale Studioso Celestiale Attacco 20

L'avversario dello studioso è circondato da luci celestiali ed è trattenuto al suo posto da un vincolo cosmico.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento; Variabile

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni. Per i danni di questo attacco, il personaggio sceglie due tipi di danno tra freddo, psichico, e radioso.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Questo effetto ha un beneficio aggiuntivo basato sull'attuale fase dell'Anima del Ciclo Cosmico del personaggio.

Sole Fiammeggiante: Il bersaglio subisce danni da fuoco e radiosi pari al modificatore di Forza del personaggio.

Luna Vigile: Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Stelle Remote: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti.

WARLOCK

“Per le catene di Levistus, i Mille Occhi di Gibbeth e i patti formulati a Bael Turath, io ti condanno alle fosse più nere degli Inferi!”

I **WARLOCK** invocano antiche e potenti magie. Entrano in comunione con entità primeve, stringono patti con visitatori fatati o diabolici nelle ore più buie della notte e passano cicli a studiare il cielo notturno recitando i nomi delle costellazioni e delle stelle. Il patto di un warlock potrebbe agevolare l'uso di un particolare stile di maledizione o di fattura, ma questo non costringe il warlock a seguire ambizioni o obiettivi immutabili. Anche se un warlock opta per il patto infernale, può rimanere un semplice topo di biblioteca affascinato dalle forme di conoscenza più sinistre. Se un warlock sceglie il patto stellare, non deve consegnarsi in toto alle entità del Reame Remoto; potrebbe invece mettersi in cerca delle verità più sfuggenti.

I warlock vanno in cerca di quei segreti da cui gli altri preferiscono tenersi alla larga. Questi segreti sono chiavi capaci di sbloccare il potere delle fatture, delle maledizioni e degli incantamenti mistici. Da un certo punto di vista, i warlock optano per una scorciatoia pur di arrivare al potere. Invece di dedicarsi meticolosamente allo studio e all'esercizio, un warlock stringe un patto con un'entità che gli conferisce potere in cambio della sua fedeltà. Alcuni warlock vengono consumati dai loro giuramenti e diventano incantatori della peggior specie, figure che usano la magia per tiranneggiare i deboli senza alcun rimorso. Quei warlock che riescono a tenere testa alla personalità imperiosa dei loro patroni possono invece diventare delle figure potenti su scala mondiale o addirittura interplanare.

Questo capitolo va a integrare gli sviluppi del warlock presentati nel *Manuale del Giocatore*. Contiene il materiale seguente.

- ◆ **Nuovo patto mistico:** Il patto vestigiale consente a un warlock di appellarsi a una vasta gamma di entità per ottenere nuovi poteri.
- ◆ **Nuovi poteri del warlock:** Questa sezione offre nuovi poteri relativi ai patti stellare, fatato, infernale e oscuro e fornisce nuovi poteri relativi al patto vestigiale.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Questa sezione offre sia alcuni nuovi cammini leggendari generici accessibili per qualsiasi warlock che altri relativi a un Patto Mistico specifico.

Il warlock ha forgiato un patto con alcune misteriose entità che gli concedono incantesimi, maledizioni e altre capacità. Il patto scelto dal warlock determina i suoi poteri a volontà, il suo dono del patto e alcuni benefici aggiuntivi relativi a certi poteri del warlock. La descrizione dettagliata di un potere contiene gli eventuali effetti che un particolare privilegio di classe di Patto Mistico potrebbe avere.

Il *Manuale del Giocatore* descrive il patto fatato, il patto infernale e il patto stellare. La *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS* descrive il patto oscuro. *Poteri Arcani* presenta il patto vestigiale, che consente al warlock di attingere a sfere di potere perdute, influenze mistiche dimenticate e alleanze che agli occhi dei più si sono ormai concluse o interrotte.

PATTO VESTIGIALE

Il warlock ha stretto un legame con alcune vestigia, i resti di potenti forze ed entità che un tempo esercitavano una grande autorità o dimostravano terribili capacità. Queste vestigia hanno storie passate e motivazioni assai diverse. Un warlock del patto vestigiale può scegliere tra due o più patti vestigiali per alimentare i suoi poteri arcani.

Occhi delle Vestigia: Il warlock conosce l'incantesimo *occhi delle vestigia*. Beneficia di un effetto aggiuntivo, indicato come incremento degli *occhi delle vestigia*, associato al suo vestigio attivo (vedi sotto) quando mette a segno un attacco con questo potere.

Dono del Patto: Il warlock ottiene un dono del patto associato al suo vestigio attivo.

Quando un nemico sotto la Maledizione del Warlock del personaggio scende a 0 punti ferita o meno, ottiene il beneficio del dono del patto relativo al suo vestigio attivo.

USARE LE VESTIGIA

Un warlock ha sempre un vestigio attivo. Come personaggio esordiente, ha accesso a due vestigia principali: Re Elidyr e Zutwa. Sceglie una di quelle come suo vestigio attivo al termine di un riposo breve o esteso.

SVILUPPO E ATTEGGIAMENTO

In che modo lo sviluppo di un personaggio warlock influenza la sua personalità? Sebbene un warlock non debba necessariamente avere una personalità associata al suo patto, è facile immaginare che un warlock del patto infernale sia subdolo e ingannevole, e che un warlock del patto stellare sia lontano e assente. Alcuni warlock del patto fatato potrebbero essere più benevoli, e assicurarsi che gli animali e le piante non soffrano, mentre un warlock del patto oscuro potrebbe vedere nelle creature di superficie nient'altro che un ostacolo ai suoi obiettivi. Un warlock vestigiale tende ad essere un topo di biblioteca e uno studioso, più affine ai maghi che non agli altri warlock.

Cambiare vestigio: Il warlock può accedere temporaneamente alle altre vestigia usando alcuni poteri di attacco giornalieri. (Per facilitarne l'identificazione, tutti questi poteri hanno un nome che inizia con "Vestigio.") Quando il warlock usa un potere che gli consente di accedere al vestigio di un potere giornaliero, può decidere di fare immediatamente di quel vestigio il suo vestigio attivo finché non accede a un vestigio diverso usando un altro potere di attacco giornaliero o fino alla fine dell'incontro. Se non decide immediatamente di passare al vestigio di quel potere giornaliero, non potrà più accedere a quel vestigio fino alla prossima volta in cui userà quel potere.

Dopo un riposo breve o un riposo esteso, il warlock seleziona di nuovo una delle sue vestigia principali come suo vestigio attivo. Tale vestigio resta attivo finché il warlock non passa al vestigio di un potere giornaliero o finché non si sottopone a un altro riposo breve o esteso.

Inoltre, certi benefici (come ad esempio il talento Adepto Vestigiale, vedi pagina 124) consentono al warlock di cambiare vestigio in un momento diverso o in circostanze diverse.



FRANZ VOHWINKEL

DONI DEL PATTO VESTIGIALE

I doni del patto associati alle principali vestigia vengono indicati di seguito. Altri doni del patto sono descritti nei poteri di attacco giornalieri che consentono al warlock di accedere a nuove vestigia.

Dono del patto di Re Elidyr: Un alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Dono del patto di Zutwa: Il bonus ai tiri per colpire del Tiro Ottimale del personaggio aumenta a +3 fino alla fine del suo turno successivo.

ESEMPIO

Un warlock del patto vestigiale è interessato al vestigio di Re Elidyr, quindi dopo un riposo esteso sceglie Elidyr come suo vestigio attivo.

Durante il primo incontro della giornata, quando il warlock usa il potere di *occhi delle vestigia*, ottiene il potere di incremento degli *occhi delle vestigia* associato a Re Elidyr. Se il warlock maledice una creatura e quella creatura scende poi a 0 punti ferita o meno, il suo dono del patto di Re Elidyr si attiva.

In seguito, durante lo stesso incontro, il warlock decide di usare il potere di attacco giornaliero *vestigio di Monte Vaelis*. Quel potere consente al warlock di accedere a un nuovo vestigio, Monte Vaelis, e il warlock decide di cambiare. Quando adotta questo nuovo vestigio attivo, il suo dono del patto e il suo incremento di *occhi delle vestigia* cambiano entrambi in base ai benefici forniti da Monte Vaelis. Il warlock non ottiene più i benefici del vestigio di Re Elidyr. L'unica volta in cui potrà cambiare di nuovo e far tornare Re Elidyr il suo vestigio attivo (o Zutwa, il suo vestigio primario), sarà dopo un riposo breve o esteso.

Se il warlock usa un altro potere giornaliero durante lo stesso incontro che gli consente di accedere a un nuovo vestigio, può decidere di sostituire il vestigio attivo di Monte Vaelis con il vestigio di quel potere giornaliero.

RE ELIDYR E ZUTWA

Le prime due vestigia del warlock sono Re Elidyr e Zutwa, che concedono il loro parere liberamente e avventatamente.

Re Elidyr: Cento anni fa, Elidyr, l'ultimo re di Nerath, mosse guerra agli invasori gnoll che marciavano sotto le insegne del Signore della Rovina. L'insurrezione degli gnoll fu finalmente sedata, ma al costo della vita di Re Elidyr, dei suoi eredi e di tutti i suoi più fidati baroni, duchi e campioni. Il vestigio di Re Elidyr si rammarica di questo fallimento e cede facilmente la propria forza a chiunque si appelli a lui.

Zutwa: Questo antico essere, una manifestazione di pura energia vitale, era una figura torreggiante alta quanto una montagna e composta di corteccia, rami, erba, foglie e petali. I suoi limpidi occhi di liquido verde potevano far nascere la vita dal suolo più spoglio e dai tessuti morti, o privare la terra e la carne di ogni vitalità. Zutwa si sacrificò per sconfiggere un primordiale dagli immani poteri distruttivi. Anche come vestigio, l'energia di Zutwa sembra inesauribile per tutti coloro che stringono un patto con esso.

NUOVI POTERI DEL WARLOCK

Questi nuovi poteri del warlock danno corpo al patto vestigiale e offrono opzioni aggiuntive agli altri warlock.

Gli incantesimi del patto vestigiale fanno uso del punteggio di Costituzione del warlock, dal momento che la gestione di molte vestigia diverse è un processo fisicamente logorante. Le antiche potenze del patto vestigiale ambiscono ad assimilare il corpo del warlock e a usarlo per i loro scopi, quindi il warlock deve resistere a queste forze se intende sopravvivere.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Occhi delle Vestigia

Warlock Attacco 1

Gli occhi del nemico del warlock risplendono di una luce arcana quando le vestigia del warlock prendono il sopravvento e flagellano la mente di quell'avversario mentre il warlock maledice un altro nemico vicino.

A volontà ♦ Arcano, Psichico, Strumento; Variabile
Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Costituzione danni psichici. Il personaggio sceglie tra il bersaglio e una creatura entro 3 quadretti dal bersaglio e situata entro la linea di visuale del bersaglio. Il personaggio scaglia la sua Maledizione del Warlock su quella creatura; se la creatura è già stata maledetta dal warlock, questi potrà infliggere i danni extra della sua Maledizione del Warlock su quella creatura invece che sul bersaglio.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Costituzione danni psichici.

Incremento (Re Elidyr): Un alleato che colpisce il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Incremento (Zutwa): Il personaggio può utilizzare il bonus di Tiro Ottimale contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Incremento (altre vestigia): Vedi la voce "Incremento di Occhi delle Vestigia" per il potere giornaliero che consente di accedere al vestigio in questione.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Banchetto dei Vermi Oscuri

Warlock Attacco 1

Il warlock pronuncia un'unica parola proibita ed evoca un nugolo di vermi d'ombra che si insinuano nel corpo del nemico.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni necrotici, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Oscuro: Il bersaglio subisce danni necrotici extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio all'inizio del turno successivo del bersaglio.

TIEFLING WARLOCK

I tiefling sono i warlock per eccellenza. L'alta Intelligenza e l'alto Carisma di cui i tiefling sono dotati per natura portano molte di queste creature a scegliere la classe del warlock. Molti tiefling stringono patti con le vestigia, con le creature del Reame Remoto e con le antiche entità fatate, magari spinti dal desiderio di riscattarsi dalle gesta dei loro predecessori di Bael Turath, che spesso optavano per il patto infernale.

Catene di Levistus

Warlock Attacco 1

Una serie di catene spettrali di ghiaccio si protende dalle mani del warlock e sferza i nemici. Le catene pulsano di energia gelida ogni volta che il nemico si muove.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione danni da freddo.

Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 2d6 danni extra da freddo.

Patto Infernale: Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo ottiene anche un bonus di potere +2 al suo tiro per colpire successivo contro il bersaglio prima della fine del proprio turno successivo.

Insegne di Hadar

Warlock Attacco 1

Il warlock si appella a Hadar, il Divoratore d'Ebano. Alcuni tentacoli neri si protendono dal suo corpo e si scagliano contro le creature vicine, allontanandole da lui.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Patto Stellare: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Legame Vitale

Warlock Attacco 1

Il warlock si appella ai suoi poteri arcani per avvizire la carne dell'avversario e recidere il suo legame con la vita.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può recuperare punti ferita temporanei, e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza.

Patto Vestigiale: L'attacco infligge danni necrotici extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Richiamo dello Spirito di Guerra

Warlock Attacco 1

Un esercito di spiritelli si materializza e scaglia una raffica di frecce in miniatura che trafiggono il nemico e gli trasmettono un effetto soporifero.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 5

Patto Fatato: La distanza del potere è 10 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è rallentato e concede vantaggio in combattimento al personaggio.

Richiamo Squillante

Warlock Attacco 1

Il warlock invoca Yuri il Cacciatore, e il suono squillante del suo corno piega lo spirito dei suoi nemici e rafforza il suo.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3d4 + modificatore di Costituzione danni da tuono, e il bersaglio è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: Il personaggio ottiene 3 punti ferita temporanei per ogni bersaglio colpito. I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo sono cumulativi.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO**Decreto di Khirad**

Warlock Attacco 1

Una pallida fiamma azzurra si accende sulla fronte del warlock quando egli pronuncia una sentenza che costringe gli avversari a scambiare gli alleati per nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura di sua scelta. Se il bersaglio manca con l'attacco, subisce 1d6 + modificatore di Carisma del personaggio danni psichici.

Mancato: 1d6 + modificatore di Carisma danni psichici.

Rovesciamento della Sorte

Warlock Attacco 1

Con un'unica parola di potere, il warlock sovverte la fortuna di una creatura, trasformando buona sorte e felicità in sventura e dolore.

Giornaliero ♦ Arcano, Psichico, Strumento

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio mette a segno un colpo critico o supera un tiro salvezza

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina entrambi). Il bersaglio non può superare un tiro salvezza contro questo potere finché non subisce danni psichici continuati almeno una volta.

Patto Fatato: Il bersaglio subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire finché subisce danni psichici continuati.

Patto Oscuro: Il bersaglio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza invece di -2.

Mancato: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio non può superare un tiro salvezza contro questo potere finché non subisce danni psichici continuati almeno una volta.

INIZIATO DEL PATTO

Adrin è un elfo ladro proveniente dal Bosco Stregato, un abitante gioviale e socievole di una piccola e isolata comunità di elfi e di eladrin. Sebbene tragga piacere dalla compagnia degli altri paesani, gli piace anche passeggiare per la foresta... o almeno gli piaceva. Tutto è cambiato quando ha incontrato una misteriosa presenza, un essere fatato di grande potere, di antica saggezza e di fame primordiale. L'essere ha terrorizzato Adrin fino a farlo svenire, ma gli ha

anche donato dei poteri arcani che prima non possedeva (rappresentati dal talento di Iniziato del Patto, assieme al patto fatato). Adrin è terrorizzato dal pensiero di cosa l'entità fatata gli chiederà in futuro in cambio del potere concesso, e dopo quell'incontro i suoi sonni sono agitati da molti incubi. Dopo quell'esperienza, Adrin ha lasciato il Bosco Stregato per recarsi nel vicino paese di Brindol, e se riesce a non tornare mai più in quella foresta, ne sarà soltanto sollevato.

Tirannia della Fiamma Warlock Attacco 1

Bruciato dal fuoco dei Nove Inferi, il nemico del warlock si accascia al suolo e implora pietà.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Effetto: Il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Colpito: 3d6 + modificatore di Costituzione danni da fuoco, e il bersaglio non riesce a rialzarsi dalla posizione prona (tiro salvezza termina).

Patto Infernale: Il bersaglio subisce anche una penalità di -2 ai tiri salvezza contro questo potere.

Mancato: Danni dimezzati.

Vestigio di Khaeleth Warlock Attacco 1

Khaeleth era un'entità divina che donò tutta se stessa fino a diventare soltanto un frammento di ciò che era un tempo. Appellandosi a essa, il warlock fa altrettanto nei confronti di un suo alleato.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio ottiene un bonus al tiro dai danni pari al proprio modificatore di Intelligenza per ogni alleato a lui adiacente.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Khaeleth.

Dono del Patto di Khaeleth: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al modificatore di Intelligenza di quest'ultimo.

Incremento di Occhi delle Vestigia: La prima volta in cui il bersaglio di occhi delle vestigia del personaggio infligge danni a un alleato prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può ridurre quei danni di un qualsiasi ammontare e subire personalmente danni pari alla riduzione stabilita. Tali danni non appartengono a nessun tipo in particolare.

Vestigio di Monte Vaelis Warlock Attacco 1

Il warlock narra la storia della vittoria dei primordiali contro l'esercito divino a Monte Vaelis, evocando gli echi tonanti del loro trionfo.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni da tuono, e il bersaglio non può camminare o correre (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non può camminare o correre fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Monte Vaelis.

Dono del Patto di Monte Vaelis: Una creatura maledetta dal personaggio e situata entro 5 quadretti da lui ottiene vulnerabilità 5 tuono fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incremento di Occhi delle Vestigia: L'attacco di occhi delle vestigia del personaggio infligge 1d6 danni da tuono extra.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Accordo Fatato Warlock Utilità 2

Il warlock beneficia di un colpo di fortuna in cambio di un momento di sfortuna da accettare in seguito.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo, ma fallisce automaticamente il suo prossimo tiro salvezza prima della fine dell'incontro.

Affari con il Diavolo Warlock Utilità 2

Il warlock si appella alle potenze infernali e cede un frammento della propria anima in cambio di un istante di sollievo.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo, e supera automaticamente un tiro salvezza che effettua alla fine di questo turno.

Balzo di Caiphon Warlock Utilità 2

Il warlock si appella a Colui Che Sussurrava ai Sogni, e con il suo aiuto evita un pericolo in arrivo.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico maledetto dal personaggio colpisce il personaggio con un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio riduce i danni di un ammontare pari al suo modificatore di Carisma, poi si teletrasporta di 2 quadretti.

Occhi della Regina Ragno Warlock Utilità 2

Un grappolo di occhi neri opachi appare sulla fronte del warlock, conferendogli vista potenziata nell'oscurità e il potere di vedere l'invisibile.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene scurovisione e può vedere gli oggetti e le creature invisibili a lui adiacenti.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Agonia Condivisa Warlock Attacco 3

A volte il dolore è il prezzo da pagare per la vittoria. Per devastare la mente del nemico, il warlock potrebbe essere costretto a cedere un frammento della propria sanità.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d12 + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Il personaggio può scegliere di subire 10 danni psichici e ripetere il tiro per colpire.

Patto Oscuro: Se il personaggio ripete il tiro per colpire e colpisce il bersaglio, riduce i danni psichici che subisce del suo modificatore di Intelligenza.

CAMMINARE NELLE OMBRE

Quando il warlock si sposta nel mondo lascia il segno. Ad ogni passo, l'energia arcana arde e si consolida attorno a lui. In base al patto scelto e al concetto che sta alla base del personaggio, è possibile immaginare l'effetto del privilegio di classe di Camminare nelle Ombre di un warlock come una cortina di energia fatata che brilla attorno a lui e lo nasconde dalla vista diretta altrui, una patina di fitta oscurità del Sottosuolo che lo

avvolge o uno sbuffo di fumo sulfureo scaturito direttamente dai Nove Inferi. Spetta al personaggio decidere se il warlock è costantemente avvolto da questa nube occultante (anche quando cammina per le vie cittadine per fare acquisti) oppure se è attiva soltanto in combattimento. Se è sempre attiva, è consigliabile ricordarlo al DM di tanto in tanto, in modo che i PNG possano reagire in modo appropriato.

Calamità delle Vestigia Warlock Attacco 3

Pronunciando una singola parola, il warlock sommerge il suo nemico in un diluvio di energia caotica.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Fulmine, Fuoco, Strumento, Tuono

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni. Se il bersaglio è maledetto dal personaggio, subisce danni extra da freddo, fulmine, fuoco e tuono pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Patto Vestigiale: Se il bersaglio è maledetto dal personaggio, l'attacco infligge anche danni extra su ogni creatura adiacente al bersaglio.

Flauto dell'Inverno Warlock Attacco 3

Con un gesto, le canne di un flauto glaciale compaiono davanti alla bocca del warlock. Soffiando al suo interno, il warlock produce un orribile lamento che raggela i suoi avversari fino alle ossa.

Incontro ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard **Distanza** 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Fatato: Ogni nemico adiacente al bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mortale Attenzione di Delban Warlock Attacco 3

Un dardo di gelida luce stellare scende dall'alto e investe l'avversario del warlock, provocando in lui uno spasmo di agonia non appena tenta di attaccare il warlock.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata** 4

Attivazione: Un nemico entro l'emanazione colpisce il personaggio con un colpo in mischia.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni necrotici. Il bersaglio sceglie se infliggere danni dimezzati con il suo attacco in mischia o se subire 1d8 danni necrotici extra.

Patto Stellare: L'attacco infligge 1d8 + modificatore di Intelligenza del personaggio danni necrotici extra.

Nube di Mosche Warlock Attacco 3

Il warlock esala una nube acida di mosche nere che dilagano per il campo di battaglia, sciama addosso a un avversario e cercando di inocularsi nel suo corpo.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione danni da acido, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Infernale o Patto Vestigiale: In caso di attacco mancato, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

DRAGONIDI WARLOCK

I dragonidi sono dotati per natura di un alto Carisma, cosa che ne fa degli ottimi warlock. I dragonidi warlock fanno buon uso della loro forza di volontà innata stringendo patti con le potenze fatate o stellari. Nonostante questa loro predisposizione innata, tuttavia, i dragonidi warlock sono rari. Quindi un dragonide warlock tende a spiccare più di un dragonide guerriero o di un tiefling warlock.

CAPITOLO 5 | Warlock

Vincolo della Sorte Warlock Attacco 3

Il warlock crea una fune nera eterea con cui lega il suo nemico. Quando la corda si stringe, la fortuna del warlock cresce e quella del nemico si affievolisce.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni psichici.

Il personaggio pone termine a un effetto che lo affligge e a cui un tiro salvezza può porre termine, e il bersaglio è influenzato da quell'effetto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO

Fuoco Crepitante Warlock Attacco 5

Una tempesta arcana di fuoco e fulmini si sprigiona dal warlock e investe i suoi nemici, rendendoli più vulnerabili agli attacchi successivi.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Fuoco, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata** 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine e da fuoco, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 fulmine e vulnerabilità 5 fuoco (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

Minaccia Tirannica Warlock Attacco 5

Il warlock parla e ogni sua sillaba è una letale insinuazione; ogni parola una pericolosa minaccia; ogni frase una crudele maledizione.

Giornaliero ♦ Arcano, Paura, Psicico, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata** 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il personaggio scaglia la sua Maledizione del Warlock sul bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Infernale: Il personaggio scaglia la sua Maledizione del Warlock sul bersaglio.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che una creatura maledetta dal personaggio attacca il personaggio, subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza di quest'ultimo.

Ragnatele Velenose Warlock Attacco 5

Una ragnatela viscosa e grondante acido brucia l'avversario del warlock, avvelenando le sue ferite a ogni passo che egli tenta di compiere.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard **Distanza** 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da acido, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se il bersaglio si muove volontariamente prima della fine del suo turno successivo, subisce danni da veleno continuati pari al modificatore di Intelligenza del personaggio (tiro salvezza termina).

Seduzione di Gibbeth Warlock Attacco 5

Un fugace pensiero di Gibbeth il Senza Fine, un'insondabile entità uccisa agli albori del mondo, ma pronta a tornare quando il mondo starà per finire, si impossessa della mente del nemico e lo spinge verso il warlock come se fosse una falena attirata dalla fiamma.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio tira il bersaglio di 4 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può tirare il bersaglio di 2 quadretti come azione minore una volta durante il proprio turno.

Vestigio di Ugar Warlock Attacco 5

Al momento della sua dipartita, Ugar lo Spietato si sfaldò in un oceano di sabbia, trasformandosi in un aspro deserto. Le parole di potere del warlock invocano le fiamme incandescenti di quella terra per bruciare i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.

Effetto: L'emanazione crea una zona di luce bruciante che dura fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entri nella zona o vi inizi il proprio turno subisce 1d10 danni da fuoco. All'interno della zona, le creature non possono beneficiare di occultamento.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Ugar lo Spietato.

Dono del Patto di Ugar: Il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti come azione gratuita.

Incremento di Occhi delle Vestigia: L'attacco di occhi delle vestigia del personaggio infligge danni da fuoco invece di danni psichici. Il bersaglio perde occultamento e non può recuperarlo fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vestigio di Xandor Warlock Attacco 5

Per conoscere i limiti della ragione bisogna oltrepassarli. Con l'aiuto di Xandor il Pazzo, il warlock spinge l'avversario oltre quella soglia.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il bersaglio è influenzato dal vestigio di Xandor (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è influenzato, all'inizio di ogni suo turno deve scegliere se essere frastornato fino all'inizio del suo turno successivo o se subire danni psichici pari al doppio del modificatore di Costituzione del personaggio.

Mancato: 2d6 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Xandor il Pazzo.

Dono del Patto di Xandor: Il personaggio può effettuare un tiro salvezza. Se al momento non subisce alcun effetto a cui sia possibile porre termine con un tiro salvezza, recupera invece un numero di punti ferita pari al suo modificatore di Costituzione.

Incremento di Occhi delle Vestigia: L'attacco di occhio delle vestigia del personaggio infligge 1d8 danni psichici extra.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Carezza della Regina Ragno Warlock Utilità 6

Il warlock rivolge un sussurro a coloro che risiedono nell'oscurità, promettendo loro amore e fedeltà incondizionata, e in cambio ottiene il dono della furtività.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza e alle prove di Furtività.

Patto Oscuro: La capacità di Camminare nelle Ombre del personaggio gli fornisce occultamento dopo 2 quadretti di movimento invece di 3.

Forma Mercuriale Warlock Utilità 6

La forma del warlock ondeggia e risplende: ora il warlock può scivolare tra le fessure, sfuggire alla presa di un nemico e scappare anche al cacciatore più caparbio.

Giornaliero ♦ Arcano, Metamorfofi

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio non può essere marchiato, è considerato Minuscolo ai fini dell'azione di stringersi e ha successo automaticamente a qualsiasi tentativo di sfuggire a una presa come azione gratuita.

Fuoco Celere di Ulban Warlock Utilità 6

Il warlock si muove con la velocità di Ulban, la cui gloria infuocata a volte solca il cielo come una scia infuocata bianca e azzurra.

Incontro ♦ Arcano

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove del doppio della sua velocità.

PATTI E POTERI

Gli incantesimi del warlock descritti nel *Manuale del Giocatore* specificano il patto a cui sono associati, mentre gli incantesimi di questo libro non includono questa informazione. Dopo avere esaminato il *Manuale del Giocatore*, molti giocatori si sentivano costretti a scegliere i poteri associati al loro patto, una scelta troppo limitativa. Un warlock del patto fatato non deve scegliere soltanto i poteri del patto fatato: qualsiasi incantesimo basato sul Carisma (compresi i poteri del patto oscuro e alcuni poteri del patto stellare) sono un'ottima scelta per lui. Se lo desidera, può aggiustare le descrizioni, l'aspetto o perfino il nome di tali poteri per adattarli al patto o al patrono particolare di sua scelta.

Alcuni poteri di questo volume sortiscono effetti particolari in base al patto scelto dal warlock, e perfino effetti diversi in caso di patti diversi. Ad esempio, l'incantesimo *rovesciamento della sorte* (pagina 100) ha un effetto base, più un effetto leggermente diverso se il warlock ha stretto un patto oscuro e un effetto ancora diverso se ha stretto un patto fatato. Inoltre, certi oggetti e certi talenti prevedono dei benefici da applicare quando il warlock usa un potere relativo a un patto particolare. Tali poteri sono riconoscibili dal nome del patto riportato tra parentesi alla riga del nome del potere o come sottotitolo nella scheda del potere in questione.



Sottrazione Vitale

Warlock Utilità 6

Non sarà bello, non sarà corretto, ma a volte il warlock ha bisogno di trarre potere dal dolore di un alleato.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione
Reazione immediata Personale

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio subisce dei danni

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a un tiro per colpire, purché lo effettui prima della fine del proprio turno successivo.

Patto Infernale: Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al doppio del proprio modificatore di Carisma.

Patto Oscuro: Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al proprio modificatore di Carisma.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Freccia dell'Eroe**

Warlock Attacco 7

Il warlock evoca una freccia magica e la fa saettare verso un nemico. Se la freccia dell'eroe va a segno, danneggia un avversario ma aiuta anche un alleato.

Incontro ♦ Arcano, Guarigione, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni. Un alleato adiacente al bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Patto Vestigiale: Ogni alleato adiacente al bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Piogge Corrosive di Dis

Warlock Attacco 7

Il warlock apre un portale verso Dis sopra la testa dell'avversario, facendo cadere su di lui una pioggia corrosiva.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Costituzione danni da acido, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Infernale: Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da acido pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Putrefazione Acra

Warlock Attacco 7

Il warlock allunga la sua mano e due dardi verdastri partono dalle sue dita, bruciando e divorando il suo nemico.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 1d12 + modificatore di Costituzione danni da acido e necrotici.

Patto Vestigiale: Il bersaglio subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Serpenti Nypacian

Warlock Attacco 7

Il warlock crea dei simulacri dei serpenti che vivono nelle Terre Esterne Nypacian, che attaccano un nemico.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni. La prima volta che il bersaglio subisce danni prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce anche danni da veleno extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Patto Fatato: I danni da veleno sono pari al doppio del modificatore di Intelligenza del personaggio.

Strangolatore d'Ombra

Warlock Attacco 7

Una creatura simile a un wraith appare dietro a un nemico del warlock e tenta di strangolarlo. Ad ogni attacco dell'avversario, la morsa dello spettro si fa più stretta.

Incontro ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Oscuro: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire, subisce danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

PATTI E PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Un warlock può scegliere tra due approcci basilari diversi al momento di assegnare i suoi punteggi di caratteristica. Nel primo caso può assegnare il suo punteggio più alto a Carisma o Costituzione, scegliendo soltanto poteri che fanno uso di quella caratteristica per i tiri per colpire e i tiri dei danni, e assegnare il secondo punteggio più alto a Intelligenza, in modo da potenziare al massimo quei poteri dotati di effetti secondari basati sull'Intelligenza. Questo è l'approccio suggerito nel *Manuale del Giocatore*. Il vantaggio di questo approccio sta nel fatto che il warlock trae il massimo risultato dalla sua Intelligenza, ma se sceglie dei poteri che non utilizzano la caratteristica selezionata, il loro effetto sarà nettamente inferiore rispetto a quelli degli altri poteri di attacco. A tutti gli effetti, il warlock è limitato alla metà dei poteri a sua disposizione, e cioè quelli che utilizzano la caratteristica a cui ha assegnato il punteggio più alto.

Il secondo approccio consiste nel tenere alto sia il punteggio di Costituzione che quello di Carisma, facendo dell'Intelligenza il terzo punteggio più alto (e probabilmente inferiore di parecchio agli altri due). Se opta per questo approccio, potrà scegliere qualsiasi potere di attacco da warlock e saprà che i suoi tiri per colpire e dei danni saranno all'incirca uguali, quindi potrà beneficiare di ampia flessibilità nella scelta dei suoi poteri. D'altro canto, non trarrà grossi benefici da quei poteri dotati di effetti basati sull'Intelligenza.

L'approccio migliore dipende esclusivamente dalle preferenze del giocatore. Al momento della creazione del warlock, vale la pena di riflettere bene sui poteri che il giocatore intende usare nel corso della sua futura carriera, in modo da soppesare l'importanza che l'Intelligenza può avere per il suo personaggio e fare le scelte giuste nell'assegnazione dei punteggi di caratteristica.

Tutta la Sabbia, Tutte le Stelle Warlock Attacco 7

Il warlock mostra al suo avversario tutti i granelli di sabbia del deserto e tutte le stelle dei cieli, sconvolgendo la sua mente di fronte all'impossibilità di cogliere il senso dell'infinito.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento
Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Stellare: L'attacco infligge danni psichici extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO

Bacio della Contessa Tempestosa Warlock Attacco 9

Il warlock invia un bacio beffardo all'indirizzo del nemico, creando una tempesta turbinante che solleva il nemico e poi lo sbatte all'indietro.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: Modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è trattenuto a 3 metri (2 quadretti) di altezza dal terreno (tiro salvezza termina).

Patto Fatato: Il bersaglio è trattenuto a un'altezza dal terreno pari a 30 centimetri per 10 + 5 volte il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Effetto secondario: Il bersaglio cade e il personaggio lo fa scorrere di 2 quadretti.

Mancato: Il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Banchetto delle Anime Warlock Attacco 9

Le anime intrappolate nei Nove Inferi hanno fame di vita. Aprendo uno squarcio temporaneo, il warlock offre loro un assaggio dell'energia vitale dei suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Psicico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona di spiriti famelici che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è considerata terreno difficile. Ogni creatura che entri nella zona o vi inizi il proprio turno subisce 1d8 + il modificatore di Costituzione del personaggio danni da freddo. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 2 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

ELADRIN WARLOCK

Gli eladrin preferiscono dedicarsi alla carriera del mago piuttosto che a quella del warlock. Tuttavia, quegli eladrin che decidono di formulare un patto con un'entità ultraterrena scoprono che la loro istruzione e la loro mente rigida consentono loro di diventare ottimi studiosi di conoscenze esoteriche. La loro perizia nella storia antica, nelle entità fatate e nelle stelle lontane consente loro di stringere patti senza correre rischi inutili. Gli eladrin prediligono il patto fatato, date le loro origini fatate, e anche per via del dono del patto di Passo Velato che potenzia la loro capacità di teletrasportarsi.

Covata Orripilante Warlock Attacco 9

Una serie di uova di ragno si schiude all'interno della carne del nemico, liberando un veleno mortale che precipita la creatura nel dolore e nel panico.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce questi danni continuati, il personaggio può farlo scorrere di 1 quadretto.

Patto Fatato: Come azione minore, il personaggio può porre termine ai danni da veleno continuati per far scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Patto Oscuro: Come azione minore, il personaggio può porre termine ai danni da veleno per infliggere sul bersaglio 2d10 + il proprio modificatore di Intelligenza danni da veleno.

Vestigio di Ilmeth Warlock Attacco 9

Il primordiale Ilmeth provava dolore per le vite che reclamava durante la Guerra dell'Alba e i titani al suo comando, resi folli dalla frenesia della guerra, lo distrussero per questa sua debolezza. Il warlock incanala il dolore del primordiale ucciso e ferisce il nemico con la forza del rimpianto.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni psichici. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire contro il personaggio, subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza di quest'ultimo.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Ilmeth.

Dono del Patto di Ilmeth: Il personaggio e un alleato entro 5 quadretti da lui possono scambiarsi di posto come azione gratuita.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il bersaglio di occhi delle vestigia del personaggio subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vestigio di Shax Warlock Attacco 9

Shax il Devastatore è un primordiale marino defunto. Con un gesto della mano, il warlock evoca un frammento del suo potere.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Effetto: Il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Shax il Devastatore.

Dono del Patto di Shax: Il personaggio può porre fine a una condizione di frastornato, immobilizzato, stordito, o trattenuto presente su se stesso o su un alleato entro 5 quadretti da lui.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il personaggio spinge il bersaglio dei suoi occhi delle vestigia di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Danza Trascendentale Warlock Utilità 10

Per un istante, la mente e il corpo del warlock entrano in perfetta armonia e lo portano all'apice della grazia e della velocità.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus alla velocità e ai tiri salvezza pari al proprio modificatore di Destrezza (per un minimo di 1).

Inversione del Destino Warlock Utilità 10

Il warlock districa i filamenti del fato e li intreccia di nuovo come più gli aggrada.

Incontro ♦ Arcano

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio non subisce danni dall'attacco che attiva il potere. Subisce invece danni continuati pari alla metà dell'attacco che attiva il potere (tiro salvezza termina). I danni continuati sono dello stesso tipo di quelli inferti dall'attacco che attiva il potere.

Legame di Fratellanza Warlock Utilità 10

Gli eladrin di un'antica enclave condividevano tra loro ogni dolore e ogni trionfo; il warlock prende a prestito la loro magia per trarre beneficio a sua volta dalla guarigione di un alleato.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio usa un impulso curativo.

Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a quello recuperato dall'alleato che attiva il potere.

Maledizione di Nessus Warlock Utilità 10

Il warlock trasforma la propria cattiva sorte nella sfortuna del suo avversario.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita **Distanza 10**

Attivazione: Il personaggio manca un nemico con un attacco

Bersaglio: Il nemico mancato

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Braccio Oscuro di Xevut Warlock Attacco 13

Il warlock si appella a Xevut, Colui Che Ha Sempre Fame, e scaglia un maelstrom di oscurità contro un nemico, che trasmette l'afflizione di quella creatura a un altro nemico vicino.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Reazione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio supera un tiro salvezza contro un effetto

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Un nemico entro 3 quadretti dal bersaglio acquisisce l'effetto a cui il bersaglio ha appena posto termine tramite il tiro salvezza.

Patto Stellare: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio acquisisce un bonus ai tiri salvezza pari al suo modificatore di Intelligenza.

Fiamme Assassine Warlock Attacco 13

Il warlock sfrutta il ferimento recente di un nemico per alimentare una fiammata infernale che consuma l'avversario.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Reazione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio diventa sanguinante.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.

Patto Infernale: I danni ignorano la resistenza al fuoco.

Melodia dei Korred Warlock Attacco 13

I canti dei korred ispirano una danza che può distruggere la mente di una vittima, se vengono ignorati.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio non si muove di almeno 3 quadretti durante il suo turno successivo, subisce 1d6 danni psichici.

Patto Fatato: Se il bersaglio non si muove di almeno 6 quadretti durante il suo turno successivo, subisce 1d6 danni psichici.

MALEDIZIONE DEL WARLOCK

Che succede ai nemici di un warlock quando questi scaglia una maledizione su di loro? A meno che il warlock non sia dotato di un oggetto magico che produca effetti aggiuntivi, gli effetti di gioco sono molto lineari: il bersaglio subisce più danni dagli attacchi del warlock. Ma cosa succede dal punto di vista del personaggio... e del mostro che viene colpito dalla maledizione?

In pratica, il warlock crea un legame tra sé e il bersaglio (parte del motivo per cui la sua maledizione funziona soltanto sul bersaglio più vicino che egli è in grado di vedere). Forse crea semplicemente un canale tra sé e il bersaglio, che consente al proprio potere di fluire più facilmente fino a esso, in modo da infondere nei suoi incantesimi un briciolo di forza in più quando scorrono lungo quel canale fino al bersaglio. Oppure il warlock potrebbe sussurrare fuggacemente

il nome del bersaglio all'entità che gli fornisce i suoi poteri, concentrando l'attenzione di quell'essere alieno su di esso affinché gli incantesimi del warlock si facciano più potenti.

Quando il warlock scaglia la sua maledizione su una creatura, il bersaglio ne è consapevole. La creatura in questione potrebbe provare un brivido lungo la schiena, un prurito alla nuca, una sensazione di nausea allo stomaco o un inspiegabile tremito di terrore. Potrebbe avere una fugace visione che gli riveli la fonte del potere del warlock, terribile e maestosa nella sua mente. Molte creature reagiscono a questa sensazione cedendo alla paura, ma molte altre reagiscono con aggressività nei confronti del fautore della maledizione: il warlock. Per un warlock non è mai una cattiva idea assicurarsi di avere un difensore tra sé e il bersaglio della sua maledizione.

Ombra del Wraith Warlock Attacco 13

Le ombre circostanti si consolidano e soffocano l'avversario del warlock all'interno di una massa nauseante di oscurità debilitante.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Oscuro: Il personaggio può scegliere di non infliggere danni con questo attacco e di rendere invece il bersaglio immobilizzato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Raffica dello Schermagliatore Warlock Attacco 13

Il warlock scaglia folgori arcane contro i suoi nemici prima di allontanarsi.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Dopo che l'attacco è stato risolto, il personaggio scatta di 1 quadretto.

Patto Vestigiale: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a 1 + il numero di bersagli che ha colpito con l'attacco.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO
Cautela di Dispater Warlock Attacco 15

Dispater mantiene il controllo del suo regno negli Inferi attraverso l'astuzia e sottomettendo i suoi rivali con la violenza. Il warlock ne segue l'esempio.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni psichici.

Effetto: Il bersaglio subisce 1d8 + il modificatore di Costituzione del personaggio danni psichici all'inizio di ogni turno del bersaglio, finché non viene attaccato o finché non inizia il suo turno oltre la linea di visuale del personaggio.

Patto Infernale: L'effetto del potere non ha termine quando il personaggio attacca il bersaglio.

Piaga delle Rane Warlock Attacco 15

Il warlock evoca centinaia di rane carnivore che mordono e assalgono le creature attorno a loro.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona di rane carnivore saltellanti che permangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è considerata terreno difficile. Ogni creatura che entri nella zona o vi inizi il proprio turno subisce 2d8 + modificatore di Carisma del personaggio danni. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane e il personaggio può muoverla di 1 quadretto.

Pioggia Oscura di Mutuz-Vot Warlock Attacco 15

Il warlock evoca delle nubi tempestose che riversano getti di oscurità liquida, proprio come le piogge della gigantesca caverna di Mutuz-Vot nel Sottosuolo.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Effetto: L'emanazione crea una zona di pioggia oscura che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'area della zona è considerata leggermente oscurata. Ogni creatura che entri nella zona o vi inizi il proprio turno è accecata (tiro salvezza termina).

Patto Oscuro: Il personaggio ignora l'effetto della zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Vestigio di Leraje Warlock Attacco 15

Leraje rinunciò ai boschi rigogliosi pur di dimostrare la sua perizia nel tiro con l'arco, e fu esiliata per questo. Il warlock prende a prestito la sua abilità, ma non il suo orgoglio.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Leraje.

Dono del Patto di Leraje: Uno stuolo di piante carnivore cresce temporaneamente attorno al personaggio. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio beneficia di copertura contro quegli attaccanti che non sono a lui adiacenti.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il bersaglio di occhi delle vestigia del personaggio è anche immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vestigio di Solis Warlock Attacco 15

Una stella cadente sfreccia verso terra e arde sempre più intensa, fino a colpire l'avversario del warlock con un'esplosione assordante.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro Riflessi

Effetto: 2d8 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.

Colpito: Il bersaglio subisce 10 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina). Il personaggio effettua un attacco secondario, una emanazione ad area 1 incentrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco secondario: Costituzione contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario è frastornato e assordato (tiro salvezza termina entrambi).

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Solis.

Dono del Patto di Solis: Ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio è assordato e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Se il bersaglio di occhi delle vestigia del personaggio effettua un tiro per colpire contro un qualsiasi alleato del personaggio prima della fine del turno del bersaglio, subisce danni da fuoco e da tuono pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Costanza di Amaan

Warlock Utilità 16

Invocando ciò che resta di un dio defunto, il warlock prende a prestito i rimasugli del suo potere per agire anche quando normalmente dovrebbe essere caduto a terra in una pozza di sangue.

Incontro ♦ Arcano

Nessuna azione **Personale**

Attivazione: Un attacco porta il personaggio a 0 punti ferita o meno e non lo uccide

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio non diventa svenuto per essere sceso a 0 punti ferita o meno.

Difesa dell'Eroe

Warlock Utilità 16

Il warlock lancia un incantesimo in tutta fretta per attingere alla sua più grande forza e coprire in tal modo la sua debolezza.

Incontro ♦ Arcano

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico effettua un tiro per colpire contro il personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alla sua difesa più alta soltanto per questo attacco, e l'attacco nemico che ha attivato questo potere va confrontato con quella difesa. Se l'attacco colpisce il personaggio, infligge danni dimezzati.

Distorsione dello Spazio

Warlock Utilità 16

Seguendo una logica incomprensibile ispirata da ciò che si cela oltre le stelle, il warlock altera le posizioni sul campo di battaglia.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio e due alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio si teletrasporta in uno spazio entro l'emanazione.

Trasferimento Doloroso

Warlock Utilità 16

Il warlock trasforma la propria debilitazione nel dolore di un alleato.

Incontro ♦ Arcano

Nessuna azione **Personale**

Requisito: Il personaggio non deve essere morente.

Effetto: Il personaggio pone termine a un effetto che lo affligge e a cui un tiro salvezza può porre termine. Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio subisce danni pari al modificatore di Carisma del personaggio. Se non è presente nessun alleato entro 5 quadretti da lui, il personaggio subisce danni pari al doppio del proprio modificatore di Carisma. Questo danno non può essere ridotto o negato.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Artigli della Gazza

Warlock Attacco 17

Uno stormo di uccelli spettrali bianchi e neri passa attraverso il nemico, strappandogli frammenti di essenza e di potere.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il bersaglio può usare soltanto attacchi basilari o altri poteri a volontà. Inoltre, le aure del bersaglio hanno termine e possono essere riattivate soltanto alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Fatato: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita pari al suo modificatore di Intelligenza.

Disperazione di Zhudun

Warlock Attacco 17

Il warlock manifesta un aspetto del volto senza lineamenti della divinità defunta Zhudun, e i suoi avversari cadono in preda al terrore.

Incontro ♦ Arcano, Paura, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono. Se il bersaglio si rialza durante il suo turno successivo, subisce 2d8 danni psichici e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Stellare: Se il bersaglio si rialza durante il suo turno successivo, subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Furia del Tiranno Marino

Warlock Attacco 17

Ondate di potere arcano gettano a terra i nemici del warlock, che ha invocato la furia dell'antico Tiranno Marino.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono e lo spinge di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Patto Vestigiale: Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DÈI E WARLOCK

I warlock, più dei membri di qualsiasi altra classe, sono famosi per il loro scarso sentimento religioso. I warlock incanalano potere da creature ed entità che spesso sono nemiche degli dèi, e quindi sono spinti a chiedersi cosa abbiano da offrire gli dèi che loro non possiedono già. Tuttavia, in un mondo in cui gli dèi hanno obiettivi specifici e possono manifestarsi fisicamente, alcuni warlock ritengono sia saggio non ignorare completamente il pantheon. Alcuni warlock scoprono che la fedeltà a una particolare divinità può risultare utile ai loro scopi, oltre che a quelli della divinità.

Avandra è una divinità assai popolare presso gli warlock, data la sua influenza sull'avventura. Quei warlock che vanno in cerca di segreti e di antiche conoscenze adorano

Vecna, anche se non sono malvagi. In quanto dea della conoscenza, loun attira molti warlock desiderosi di saperne di più sulle enigmatiche creature con cui stringono un patto. Oltre a queste tre divinità, anche tutte le altre divinità del pantheon possono contare almeno qualche warlock tra i propri fedeli. Quei warlock che considerano le abilità magiche una forma d'arte, tra cui molti elfi e eladrin, adorano Corellon. I nani warlock che cercano di proteggere le loro comunità adorano Moradin. Pelor è popolare presso i warlock di allineamento buono che usano i loro poteri arcani per punire il male, e la Regina Corvo è la divinità preferita di quei warlock che ambiscono a impartire la morte con i loro poteri.


Morte Divorante

Warlock Attacco 17

Un dardo nero al vetriolo investe l'avversario del warlock, lasciandolo vulnerabile agli altri attacchi da acido e alle sue magie di morte e putrefazione.

Incontro ♦ Acido, Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da acido.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio acquisisce vulnerabilità 10 acido e vulnerabilità 10 necrotico.

Patto Oscuro: Il bersaglio perde qualsiasi resistenza all'acido o al necrotico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Reclamare Forza Vitale

Warlock Attacco 17

Il dardo di energia arcana del warlock sottrae vitalità al suo avversario.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al valore del proprio impulso curativo.

Patto Vestigiale: Il numero di punti ferita temporanei ottenuti dal personaggio è pari al valore del proprio impulso curativo + il doppio del proprio modificatore di Intelligenza.

I WARLOCK E L'ENERGIA Vitale

I warlock manipolano in continuazione l'energia vitale di tutte le creature... perfino l'energia che anima le creature non morte. Quando scaglia la sua Maledizione del Warlock su una creatura, un warlock lega l'energia vitale di quella creatura alla propria. Il suo privilegio di Tiro Ottimale (a differenza del privilegio analogo del ranger) si basa sulla capacità del warlock di manipolare l'energia vitale di un nemico quando non sono presenti altre fonti di energia vitale in competizione nelle vicinanze. Molti poteri del warlock manipolano direttamente l'energia vitale (come ad esempio *reclamare forza vitale*), e il cammino leggendario del ladro della vita (*Manuale del Giocatore*, pagina 169), è la massima espressione di questa tendenza dei

poteri del warlock. Per un warlock del patto infernale come il ladro della vita, la manipolazione delle energie vitali nemiche è ovviamente un atto sinistro, in parte causa della fama che rende i warlock spaventosi agli occhi della gente comune.

Che opinione ha il warlock di questo uso e abuso delle energie vitali dei nemici? È una parte distante ma essenziale della sua magia? Oppure ne trae piacere e sostentamento? È un'abitudine pericolosa a cui rischia di assuefarsi e a cui invece vorrebbe rinunciare se potesse? O è un assaggio del destino che un giorno si compirà per lui, quando come un terribile semidio annientatore si ciberà delle vite di intere nazioni?

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO

Forza della Natura Warlock Attacco 19

La magia crea un'onda d'urto primordiale che scaraventa in aria l'avversario del warlock.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 6d10 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono e lo spinge di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio 1 quadretto.

Maelstrom di Disperazione Warlock Attacco 19

Il warlock intrappola l'avversario in uno schiacciante vortice di disperazione, devastando la sua mente a ogni successivo istante di agonia.

Giornaliero ♦ Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni psichici, e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio ogni volta che effettua un tiro salvezza.

Patto Oscuro: I danni psichici che il bersaglio subisce ogni volta che effettua un tiro salvezza sono pari al doppio del modificatore di Intelligenza del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Patto Fatato: Finché il personaggio mantiene l'effetto, ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza fino alla fine del suo turno successivo.

Stella del Vuoto Warlock Attacco 19

Il warlock evoca il frammento di una stella oscura e la scaglia contro il suo avversario, facendo sciogliere la sua stessa carne.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici. Il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati, e ogni volta che recupererebbe dei punti ferita, è il personaggio a recuperare i punti ferita al posto suo (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

MEZZELFI WARLOCK

Alcuni mezzelfi si sentono intrappolati tra due mondi senza appartenere fino in fondo né all'uno né all'altro, e ricorrono a un patto oscuro per trovare una via di fuga o un modo per vendicarsi. Altri invece considerano il loro duplice retaggio una fonte speciale di potere, che consente loro di appellarsi alle forze fatate senza essere schiavi di quelle forze. A prescindere dalla loro situazione o dal loro punto di vista, i mezzelfi sono degli ottimi warlock, in grado di sfruttare al massimo i loro alti punteggi di Carisma e di Costituzione per padroneggiare senza sforzi gli incantesimi ottenuti da qualsiasi patto.

Vestigio di Amaan Warlock Attacco 19

La magia del warlock trae potere dalla prigionia che Kaestelaria dovette subire per volere del dio defunto Amaan, e impone catene simili anche sull'avversario del warlock.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio è immobilizzato e acquisisce vulnerabilità 10 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Amaan.

Dono del Patto di Amaan: Il personaggio può spingere o tirare una creatura da lui maledetta e situata entro 10 quadretti da lui di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il personaggio tira o spinge il bersaglio dei suoi occhi delle vestigia di un numero di quadretti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Vestigio degli Imperatori Bruciati Warlock Attacco 19

Gli Imperatori Bruciati regnavano su una regione dilaniata dalla sofferenza. Una volta sconfitti, divennero un'entità oscura a cui ora il warlock può appellarsi.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio ottiene un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Intelligenza per ogni alleato adiacente al bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio degli Imperatori Bruciati.

Dono del Patto degli Imperatori Bruciati: Il personaggio può teletrasportare di 3 quadretti un alleato entro 5 quadretti da lui.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Ogni alleato adiacente al bersaglio degli occhi delle vestigia del personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Andatura Kantakaran Warlock Utilità 22

L'incantesimo di pace del warlock trae ispirazione dalle vestigia dei monaci Kantakaran, un ordine di mistici devoto alla neutralità.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio non può usare un potere di attacco o essere attaccato.

Ascensione dell'Anziano Warlock Utilità 22

Il warlock usa un sentiero planare noto ad alcune antiche vestigia per mettersi al sicuro in aria, dove potrà rimanere per qualche tempo.

Giornaliero ♦ Arcano, Teletrasporto

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si teletrasporta a 30 metri (20 quadretti) di altezza direttamente al di sopra del punto in cui si trovava. Fino alla fine del suo turno successivo, acquisisce una velocità di volo pari a 8.

Mantenere minore: L'effetto permane. Quando il personaggio non riesce a mantenere l'effetto, scende fluttuando fino al terreno senza subire danni.

Invocazione di Wakeman Warlock Utilità 22

Il warlock impiega una tecnica difensiva sviluppata dallo studioso Strom Wakeman, che imparò a usare il potere delle creature del Reame Remoto senza mettere a rischio la propria sanità mentale.

Giornaliero ♦ Arcano, Teletrasporto
Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza, e ogni volta che un nemico lo colpisce con un attacco in mischia, il personaggio può teletrasportare quella creatura di 2 quadretti come interruzione immediata.

Muro della Notte d'Inchiostro Warlock Utilità 22

Il warlock trae a sé dall'etere una sostanza nera e oleosa che avvolge i suoi nemici e li consuma nell'oscurità.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione
Azione minore Muro ad area 8 entro 10 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro di oscurità irrequieta che dura fino alla fine dell'incontro. Il muro è alto 2 quadretti e ostruisce le linee di visuale. Ogni creatura all'interno del muro è considerata accecata. Come azione standard, il personaggio può muovere il muro di 10 quadretti.

Sciame di Zanne Warlock Attacco 23

Una risata acuta e stridula echeggia attorno agli avversari del warlock quando un'orda di minuscole creature fatate dai denti acuminati cala su di loro.

Incontro ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempa

Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Patto Fatato: Tutti i nemici entro 2 quadretti dal bersaglio subiscono 10 + il modificatore di Intelligenza del personaggio danni.

Sussurri di Follia Warlock Attacco 23

L'avversario del warlock si porta le mani alle orecchie e grida di panico, come se fosse sopraffatto dal terrore.

Incontro ♦ Arcano, Paura, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo. All'inizio del turno successivo del bersaglio, il personaggio lo fa scorrere di 2 quadretti.

Patto Stellare: All'inizio del turno successivo del bersaglio, il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO
Freccia di Luce Arcana Warlock Attacco 23

Il warlock tende un arco fatto di energia radiosa e diventa simile a uno degli arcieri scelti di Re Elidyr.

Incontro ♦ Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi. Questo attacco ignora ogni tipo di copertura e di occultamento e l'attacco può mettere a segno un colpo critico con un tiro di 19-20.

Colpito: 3d10 + modificatore di Costituzione danni radiosi.

Patto Vestigiale: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Risvegliare il Drago Warlock Attacco 23

Il warlock risveglia l'anima di un drago defunto da tempo, invocando il suo soffio necrotico contro gli avversari.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici. Se il bersaglio è maledetto dal personaggio, ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO
Catene Infernali Warlock Attacco 25

Il warlock evoca una serie di catene fiammeggianti con cui avviluppate i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco, e il bersaglio è afferrato da una serie di catene infuocate. Finché la presa permane, il bersaglio subisce 5 danni da fuoco all'inizio del suo turno. Il bersaglio subisce una penalità di -4 alle prove per sfuggire alla presa. Fino alla fine dell'incontro, o finché la presa non ha termine, il personaggio può effettuare l'attacco seguente come azione minore una volta per round contro lo stesso bersaglio.

Attacco: Costituzione contro Tempa

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

DEVA WARLOCK

La maggior parte dei deva predilige le classi del chierico, dell'invocatore, del mago o del vendicatore. Tuttavia, dopo varie reincarnazioni, alcuni deva vengono attratti dall'idea di perseguire una carriera fuori dall'ordinario, e alcuni optano per quella del warlock. Sebbene un deva non possa ricordare consciamente i dettagli della sua vita precedente, un deva warlock spesso sceglie un patto collegato in qualche modo alle sue esperienze precedenti. Tali individui tendono a scegliere il patto fatato o il patto vestigiale. Solitamente evitano i patti infernali, stellari e oscuri, convinti che tali patti conducano alla corruzione e alla reincarnazione come rakshasa.

HALFLING WARLOCK

Gli halfling più scaltri vengono spesso attirati dalla carriera del warlock. Grazie al loro alto Carisma possono lanciare potenti incantesimi e maledizioni; inoltre, la loro piccola taglia e la loro alta Destrezza innata fungono da ottimo complemento al paradigma rappresentato dal warlock ingannevole.

Insegnamento dell'Oscurità Warlock Attacco 25

Il warlock fa calare un velo nero sul suo avversario e gli mostra il vero significato dell'oscurità.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Il bersaglio primario viene trasportato in un luogo di oscurità suprema (tiro salvezza termina). Finché si trova laggiù, il bersaglio primario non dispone di nessuna linea di visuale o linea di effetto. Quando il bersaglio primario supera il tiro salvezza, ricompare nello spazio che aveva occupato per ultimo, o nello spazio non occupato più vicino. Quando il bersaglio primario ricompare, il personaggio effettua un attacco secondario.

Nessuna azione Emanazione ad area 2 incentrata sul bersaglio primario

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio secondario è accecato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio primario è accecato (tiro salvezza termina).

Orda del Principe Warlock Attacco 25

Migliaia di minuscoli combattenti simili a insetti assaltano e confondono il nemico del warlock.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Il bersaglio è assalito da una nube di combattenti fatati (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è influenzato dalla nube, considera tutte le creature come se fossero dotate di occultamento. All'inizio del turno del bersaglio, sia il bersaglio che ogni creatura a esso adiacente subiscono 1d10 + il modificatore di Carisma del personaggio danni.

Vestigio dell'Anima della Terra Warlock Attacco 25

Il warlock fa innalzare la terra in modo da stritolare il suo nemico e da ricevere al contempo un flusso di energia vitale.

Giornaliero ♦ Arcano, Guarigione, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 5d8 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è rallentato da questo potere, il personaggio ottiene rigenerazione 10.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio dell'Anima della Terra.

Dono del Patto dell'Anima della Terra: Ogni nemico maledetto dal personaggio e situato entro 5 quadretti da lui subisce 5 danni, e il personaggio recupera 5 punti ferita per ogni nemico da lui danneggiato in questo modo.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio dei suoi occhi delle vestigia ottiene vulnerabilità pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio a acido, fulmine, fuoco, o tuono (a scelta del personaggio).

Vestigio della Regina di Namhar Warlock Attacco 25

Il warlock si appella alla Regina di Namhar, morta di sete nel Deserto di Namharid, affinché invii all'avversario una vivida immagine di cosa significa morire di sete.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Costituzione danni psichici, e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio della Regina di Namhar.

Dono del Patto della Regina di Namhar: La creatura più vicina al personaggio e da lui maledetta è frastornata (tiro salvezza termina).

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il bersaglio degli occhi delle vestigia del personaggio è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Anima del Treant Warlock Attacco 27

Il warlock risveglia lo spirito di un treant defunto da tempo, che si impossessa del corpo del nemico e costringe la creatura ad accanirsi contro i suoi alleati.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 1d8 + modificatore di Carisma del personaggio danni. Il personaggio spinge ogni nemico adiacente al bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza e lo butta a terra prono.

Patto Fatato: Il personaggio butta a terra prono anche il bersaglio.

Incandescenza di Zutwa Warlock Attacco 27

Il warlock risplende dell'energia vitale di Zutwa, che occlude la visione degli avversari.

Incontro ♦ Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

NANI WARLOCK

Sebbene non siano famosi per il loro alto Carisma, i nani sono dotati di straordinari punteggi di Costituzione, cosa che ne fa degli ottimi candidati alla classe del warlock. I nani diventano spesso dei warlock flagello e prediligono il patto infernale e il patto vestigiale, i patti in maggior sintonia con i loro punti di forza razziali. I nani vantano una lunga tradizione come guerrieri, ma presso i clan nanici esistono anche molti warlock che mettono fieramente i loro poteri arcani a difesa della comunità.

Rombo di Tuono Manipolatore Warlock Attacco 27

Con un battito di mani, il nemico del warlock è colpito da un rombo di tuono a guisa d'artiglieria che afferra la creatura e la scaglia lontano.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni da fulmine e da tuono. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadrato e lo immobilizza fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

Patto Infernale: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Spada Frantumata Warlock Attacco 27

Il warlock invoca la spada frantumata di Re Elidyr, infranta negli ultimi momenti di vita del suo padrone, e fa in modo che gli avversari restino sconvolti quanto il re.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Patto Vestigiale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO
Disordine Orchestrato Warlock Attacco 29

Come l'occhio del ciclone, il warlock si erge immobile al centro di un vortice astrale che trascina i suoi avversari attraverso lo spazio e colloca i suoi alleati nelle posizioni più vantaggiose.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un altro spazio entro l'emanazione.

Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni alleato entro l'emanazione in un altro spazio entro l'emanazione.

Divieto del Nono Warlock Attacco 29

Un muro di fiamme nere si solleva dal terreno a un gesto del warlock. Il muro protegge il warlock e scatena dei getti di fiamma sui suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento

Azione standard Muro ad area 3 entro 1 quadrato

Effetto: Il personaggio evoca un muro di fiamme alto fino a 3 quadretti che dura fino alla fine dell'incontro. Il muro ostruisce le linee di visuale.

Per entrare in un quadrato del muro sono necessari 3 quadretti extra di movimento. Ogni creatura che inizi il proprio turno entro lo spazio del muro subisce 2d10 + modificatore di Costituzione del personaggio danni da fuoco, e ogni creatura al di fuori del personaggio che inizi il proprio turno in posizione adiacente al muro subisce 1d10 + il modificatore di Costituzione del personaggio danni da fuoco.

Come azione di movimento, il personaggio può muovere il muro in uno spazio a lui adiacente. Una volta per round, il personaggio può effettuare l'attacco seguente, che deve includere almeno 2 quadretti del muro entro la propagazione.

Azione minore Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.

Occhi della Vittima Warlock Attacco 29

Il warlock evoca dalla magia un'antica epidemia che attanaglia la vista degli avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Effetto: Il bersaglio contrae la cecità contagiosa (tiro salvezza termina). Finché una creatura è influenzata dalla cecità contagiosa, quella creatura è accecata e ogni nemico che inizia il proprio turno adiacente a quella creatura contrae a sua volta la cecità contagiosa (tiro salvezza termina).

Vestigio del Padrone della Fiamma Nascosta Warlock Attacco 29

Il warlock si appella alle vestigia dell'incantatore noto come il Padrone della Fiamma Nascosta. Attraverso di lui, il warlock riesce a bruciare i suoi avversari tramite la pura forza di volontà.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio del Padrone della Fiamma Nascosta.

Dono del Patto del Padrone della Fiamma Nascosta: Ogni nemico maledetto dal personaggio e situato entro 5 quadretti da lui subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il bersaglio degli occhi delle vestigia del personaggio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Vestigio di Zuriel Warlock Attacco 29

Quando il warlock attacca, lancia un grido di guerra in onore di Zuriel, una divinità dimenticata, patrona delle guerre mosse per una giusta causa.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Patto Vestigiale: Il personaggio può accedere al vestigio di Zuriel.

Dono del Patto di Zuriel: Il personaggio ottiene un bonus pari al proprio modificatore di Intelligenza al suo successivo tiro per colpire, purché lo effettui prima della fine del suo turno successivo.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il personaggio butta il bersaglio dei suoi occhi delle vestigia a terra prono e il suo attacco infligge danni extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

ELFI WARLOCK

Come gli eladrin, gli elfi non sono famosi per stringere patti mistici. Quegli elfi che diventano warlock solitamente optano per il patto fatato, al fine di ricollegarsi alle loro origini fatate. Gli elfi warlock spesso scelgono alcuni poteri marziali per integrare le loro capacità arcane, affidandosi ad attacchi incentrati sulla Destrezza.

ARALDO DEGLI INFERI

"Ho visto il cuore infuocato dei Nove Inferi. E ho visto un potere irresistibile."

Prerequisiti: Warlock, patto infernale

La scelta del personaggio di stringere un patto con un'entità infernale in cambio di potere non è stata facile, ma l'araldo degli inferi l'ha fatta a occhi aperti. Conosce i pericoli morali insiti nel suo patto, ma crede che la sua anima sia in grado di resistere alle forze fisiche e mentali degli Inferi. Anche se i diavoli tramano costantemente per attirarlo nelle loro trame sinistre, l'araldo resiste saldamente alla loro opera di persuasione.

Quando è giunta l'opportunità di reclamare ancora più forza dai suoi patroni diabolici, l'araldo degli inferi l'ha colta al balzo. Ha accettato la potenza delle loro fiamme, indossandole come una corona. A volte i suoi alleati si preoccupano della sorte finale della loro anima, ma l'araldo ride delle loro preoccupazioni. Li rassicura che non c'è alcun pericolo, né alcun bisogno di compartirli. Tuttavia, il richiamo dell'oscurità è forte, e a volte l'araldo degli inferi si chiede quale sarà la sua destinazione al momento della morte.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARALDO DEGLI INFERI

Fiamme del Potenziamento (11° livello): Quando l'araldo degli inferi spende un punto azione per effettuare un attacco a distanza e quell'attacco va a segno, infligge 2d6 danni da fuoco extra sul bersaglio dell'attacco e su ogni nemico ad esso adiacente.

Nessuna Pietà, Nessuna Misericordia (11° livello): Quando l'araldo degli inferi mette a segno un colpo critico su un nemico, tale nemico concede vantaggio in combattimento all'araldo e ottiene vulnerabilità 5 fuoco fino alla fine del turno successivo dell'araldo.

Principe degli Inferi (16° livello): Gli attacchi arcani dell'araldo degli inferi ignorano la resistenza al fuoco.

INCANTESIMI DELL'ARALDO DEGLI INFERI

Pilastro del Potere Araldo degli Inferi Attacco 11

L'araldo degli inferi evoca una colonna di fuoco che si innalza dalle viscere dei Nove Inferi e incenerisce il suo avversario.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni da fuoco. Ogni creatura adiacente al bersaglio subisce da fuoco pari a metà dei danni inferti.



Porte degli Inferi Araldo degli Inferi Utilità 12

L'araldo degli inferi apre una porta che collega due punti del campo di battaglia attraverso gli Inferi. I suoi alleati possono passare attraverso il varco senza ferirsi, gli avversari invece no.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Due quadretti non occupati

Effetto: Il personaggio apre uno squarcio dimensionale tra i due quadretti che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri in uno dei quadretti bersaglio può muoversi nell'altro quadretto come se esso fosse adiacente al proprio. Una creatura non può passare attraverso lo squarcio se uno dei due quadretti è occupato da un'altra creatura. Ogni nemico che si sposta da un quadretto all'altro delle porte subisce 1d10 + modificatore di Costituzione del personaggio danni da fuoco.

Mantenere minore: Le porte permangono.

Scatenare l'Inferno Araldo degli Inferi Attacco 20

L'araldo degli inferi invoca una colonna di fuoco che fa tremare la terra, bruciando e travolgendo i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

ESECUTORE OSCURO

“Un vecchio detto drow recita: ‘La vendetta è più dolce quando la ottieni nell’oscurità..’”

Prerequisiti: Warlock, patto oscuro

L'esecutore oscuro spaventa con minacce fisiche e psicologiche chiunque intenda nuocere a lui, ai suoi alleati o a qualcosa di importante per lui. Tuttavia, sa bene che le minacce non significano nulla se poi non vengono messe in atto. Quando le intimidazioni non funzionano, l'esecutore oscuro scatena una vendetta rapida e sommaria su coloro che lo hanno offeso.

Dal suo punto di vista, la vendetta è una virtù. In quanto warlock del patto oscuro, capisce visceralmente il significato di vendetta. Molte delle entità con cui stringe i suoi patti sono esse stesse consumate dal desiderio di vendetta. Il Sottosuolo pullula di torti e di faide, che danno origine a regolamenti di conti spietati e a trame sinistre di ogni genere.

L'esecutore oscuro riconosce la forza della sue emozioni funeste e della sua sensazione di ingiustizia. Dai vicoli scuri e dai tunnel senza luce trae ispirazione e motivazione. Sa bene che la vendetta è una potente fonte di potere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ESECUTORE OSCURO

Azione d'Ombra (11° livello): Quando l'esecutore oscuro spende un punto azione per eseguire un'azione extra, sia lui che gli alleati entro 5 quadretti nel momento in cui spende il punto azione ottengono occultamento fino all'inizio del turno successivo dell'esecutore.

Ombra e Minaccia (11° livello): Quando l'esecutore oscuro mette a segno un colpo critico con un attacco che infligge danni necrotici, diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca.

Maledizione Mortale (16° livello): Quando l'esecutore oscuro applica i danni extra della sua Maledizione del Warlock, può scegliere di aggiungervi altri 1d6 danni necrotici extra.

INCANTESIMI DELL'ESECUTORE OSCURO

Giudizio Letale Esecutore Oscuro Attacco 11

Il dolore che l'attacco dell'esecutore oscuro infligge all'avversario è sentito anche dagli altri nemici.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni necrotici. Ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio subisce danni necrotici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Sgusciare tra le Ombre Esecutore Oscuro Utilità 12

Pronunciando una parola sinistra mormorata soltanto nei meandri più neri del Sottosuolo, l'esecutore oscuro scompare dalla vista di coloro che ha maledetto.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio diventa invisibile a ogni creatura da lui maledetta.

Vendetta e Maledizione Esecutore Oscuro Attacco 20

L'esecutore oscuro richiama lo spirito di una drow sacerdotessa assassinata, le cui parole echeggiano nelle orecchie del nemico, condannandolo all'avvizzimento e alla morte.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Fino alla fine dell'incontro, la prima volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire contro il personaggio, subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la prima volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire contro il personaggio, subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).



FATTUCCHIERE

“È possibile creare l'Arte con qualsiasi strumento. I pittori disegnano un'immagine sulla tela, i bardi scrivono opere epiche e i musicisti compongono dolci armonie. Io sputo maledizioni di tale bellezza e potenza che colpiscono tutti coloro che le sentono.”

Prerequisito: Warlock

Qualsiasi warlock può gridare “Ti maledico!”, ma a parere di un fattucchiere, tali maledizioni sono squallide e insignificanti. Una maledizione così semplice e inconsistente è un tradimento della capacità del warlock di incanalare la potenza arcana strappata alle entità primeve. Una normale maledizione può essere sufficiente a far tremare un nemico, ma dal punto di vista di un fattucchiere, una maledizione dovrebbe far gelare il sangue delle vittime e lasciarle a occhi spalancati e a bocca aperta.

Il fattucchiere si è dedicato allo studio approfondito delle sottigliezze delle maledizioni. Ha scoperto che da una maledizione ben piazzata è possibile ottenere effetti di gran lunga superiori a quelli che gli altri warlock conoscono. Quando il fattucchiere scaglia una maledizione, i suoi nemici restano piegati in due dal dolore dinanzi alla sua potenza. Il fattucchiere ha imparato a legare i suoi incantesimi alle sue maledizioni e viceversa. Il suo corpo e la sua mente vibrano del potere delle spietate maledizioni che proferisce. Ogni volta che parla, tutti coloro che sentono le sue parole trasalgono.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FATTUCCHIERE

Fattura Superiore (11° livello): Invece di scagliare la sua Maledizione del Warlock sul nemico più vicino che egli è in grado di vedere, un fattucchiere può scagliarla su qualsiasi singolo nemico entro 5 quadretti che sia in grado di vedere.

Maledizione Condannante (11° livello): Quando il fattucchiere spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni creatura sotto la sua Maledizione del Warlock subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del fattucchiere.

Maledizione Ambulante (16° livello): Ogni volta che la Maledizione del Warlock infligge danni su una creatura, il fattucchiere può far scorrere quella creatura di 1 quadretto.

INCANTESIMI DEL FATTUCCHIERE

Fattura Esplosiva Fattucchiere Attacco 11

Il fattucchiere urla una strana maledizione che danneggia più la mente degli avversari che non le loro orecchie.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma o Costituzione contro Volontà

Effetto: Il personaggio può scagliare la sua Maledizione del Warlock sul bersaglio.

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma o Costituzione danni psichici.

Fattura Vendicativa Fattucchiere Utilità 12

L'occhio funesto del fattucchiere si posa sul nemico che lo ha colpito. La creatura si crede al di fuori della sua portata, ma si sbaglia.

Incontro ♦ Arcano

Reazione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un nemico colpisce o manca il personaggio con un attacco a distanza o ad area.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio scaglia la Maledizione del Warlock sul bersaglio.

Fattura dell'Abbandono Fattucchiere Attacco 20

L'avversario del fattucchiere immagina che il fattucchiere e i suoi alleati siano il suo incubo peggiore, e che siano giunti per torturarlo e assassinarlo.

Giornaliero ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma o Costituzione contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma o Costituzione danni psichici.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può scagliare la sua Maledizione del Warlock su ogni nemico che concluda il suo turno in posizione adiacente al bersaglio, e quel nemico subisce 2d6 danni quando il warlock lo maledice.



FLAGELLO TEMPESTOSO

"Il mondo è sconvolto dalla mia collera: io sono colui che cavalca le tempeste, il vento e il fulmine seguono ogni mio passo."

Prerequisiti: Warlock, patto fatato

In un piccolo tomo intitolato *Patti Fatati dei Tempi Antichi*, il warlock ha scoperto il nome di alcune antiche arcifate un tempo adorate dagli umani primitivi. Il tomo parlava di Nefion il Signore dei Pipistrelli, di Zebechial il Signore dei Fulmini e di Morrissa, la Signora delle Spade.

Il warlock ne è rimasto incuriosito e affascinato. Riusciva a percepire il potere racchiuso in ogni nome e ne sentiva il richiamo. Queste antiche entità, rimaste dimenticate per tanto tempo, gli hanno offerto forza in cambio di fedeltà.

Alla fine il warlock ha acconsentito, giurando fedeltà alla creatura il cui ethos riteneva più affine al proprio: il Signore dei Fulmini. Ora quell'entità gli sussurra i segreti delle tempeste dalla sua signoria sospesa nei cieli della Selva Fatata. Il flagello tempestoso ascolta attentamente ogni parola, ogni rombo della tempesta, ogni ruggito del fulmine. Anche se il Signore dei Fulmini sembra preoccuparsi soprattutto di scatenare la forza della tempesta, il flagello tempestoso ha acquisito grandi poteri grazie alla sua guida. Forse è solo questione di tempo prima che sviluppi degli incantesimi in grado di rivaleggiare con il potere del suo padrone.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL FLAGELLO TEMPESTOSO

Benedizione di Zebechial (11° livello): Il flagello tempestoso ottiene resistenza al fulmine pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Carisma.

Rapidità Fulminea (11° livello): Quando il flagello tempestoso spende un punto azione per eseguire un'azione extra, diventa rapido come il fulmine fino alla fine del suo turno successivo. Finché è rapido come il fulmine, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita ogni volta che colpisce o manca con un attacco.

Tempesta Mistica (11° livello): Il flagello tempestoso può decidere di infliggere danni da fulmine con la sua *deflagrazione mistica*.

Servitore del Signore dei Fulmini (16° livello): Quando il flagello tempestoso colpisce una creatura con un potere di attacco da fulmine, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Intelligenza del flagello.

INCANTESIMI

DEL FLAGELLO TEMPESTOSO

Giudizio della Tempesta Flagello Tempestoso Attacco 11

Il flagello tempestoso scatena una raffica di folgori contro coloro che lo hanno attaccato, punendoli con la sua immane potenza.

Incontro ♦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.



CAMMINI LEGGENDARI DEL WARLOCK

5

Danza del Fulmine Flagello Tempestoso Utilità 12

Il flagello tempestoso si avvolge di fulmini crepitanti e assale ogni nemico che lo ha colpito e si è portato troppo vicino a lui.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Teletrasporto
Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio viene colpito da un attacco in mischia, l'attaccante subisce danni da fulmine pari al modificatore di Intelligenza del personaggio, e quest'ultimo può teletrasportarsi in un qualsiasi spazio adiacente all'attaccante come reazione immediata.

Collera delle Nubi Flagello Tempestoso Attacco 20

I fulmini sfrecciano verso il nemico del flagello tempestoso, folgorando la creatura ogni volta che viene distratta da un altro attacco.

Giornaliero ♦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Effetto: Ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco, subisce danni da fulmine pari al modificatore di Intelligenza del personaggio (tiro salvezza termina). Il bersaglio non può effettuare un tiro salvezza contro questo effetto finché non viene colpito almeno una volta.

FRAMMENTO DIVINO

"Quando un dio muore, lascia dietro di sé una scia di potere che permane. Io troverò il modo di raggiungere uno di questi dèi defunti e di attingere al suo potere."

Prerequisiti: Warlock, patto vestigiale

Le divinità, i primordiali e altri esseri potenti a volte rimangono preservati all'interno del Mare Astrale anche dopo la loro morte. Fluttuando nella foschia stellata come relitti immortali, dormono un sonno lungo millenni, in attesa di una scintilla divina che potrebbe risvegliarli. Col passare dei secoli, i cadaveri alla deriva si trasformano in materia astrale.

La curiosità del warlock è stata colpita dalle parole "dio defunto", udite quando studiava le vestigia. C'era qualcosa nel concetto di un immortale defunto che lo affascinava. Perché no? Quando un dio muore, che fine fa il suo potere? Il warlock ha scoperto la risposta a questa domanda: il potere diventa latente e si cristallizza in una forma solida alla deriva nel Mare Astrale. Fluttua per le sue distese stellate, dimenticato ma non distrutto.

Il warlock studia la storia delle divinità, dei primordiali e degli altri esseri leggendari che sono defunti. Da questi racconti ha imparato ad assimilare le energie perdute e i poteri latenti di queste creature. Tuttavia, sa bene che il vero potere sarà suo soltanto quando riuscirà a localizzare l'essenza cristallizzata di uno di questi immortali defunti e a risvegliare la sua piena potenza.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FRAMMENTO DIVINO

Azione del Latore di Vita (11° livello): Quando il frammento divino spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera un ammontare di punti ferita pari al proprio livello.

Via del Risveglio (11° livello): Il frammento divino ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro la morte.

Potere Latente (16° livello): Quando il frammento divino usa un potere da warlock contro una creatura e mette a segno un colpo critico, l'attacco infligge 2d10 danni extra su quella creatura.

INCANTESIMI DEL FRAMMENTO DIVINO

Putrefazione Deifica Frammento Divino Attacco 11

Il frammento divino chiama a sé il potere del cadavere di un dio e lo scaglia contro un nemico ignaro.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempa

Colpito: 2d12 + modificatore di Costituzione danni necrotici.



Rovina Deifica Frammento Divino Utilità 12

Il frammento divino prende a prestito i rimasugli di potere di un dio defunto, avvolgendosi in un manto che emana una sensazione di perdita e di rimpianto.

Giornaliero ♦ Arcano, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Effetto: L'emanazione crea una zona di sofferenza, perdita e rimpianto che dura fino alla fine dell'incontro. Quando il personaggio si muove, la zona si muove assieme a lui e rimane incentrata su di lui. Ogni nemico entro la zona subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Vestigio di Karmath Frammento Divino Attacco 20

Il frammento divino riesce a soprafare la mente del nemico con un rimasuglio del potere di Karmath, il Dio Mai Rimpianto, che gli consente di assumere il controllo della creatura.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio subisce 2d8 + modificatore di Costituzione del personaggio danni necrotici.

Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio può accedere al vestigio di Karmath, il Dio Mai Rimpianto.

Dono del Patto di Karmath: Una creatura maledetta dal personaggio e che il personaggio è in grado di vedere subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Incremento di Occhi delle Vestigia: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico che inizi il proprio turno entro 2 quadretti dal bersaglio degli occhi delle vestigia del personaggio subisce 1d6 danni necrotici.

MAESTRO DELLA NOTTE STELLATA

“Le stelle sono fulcri di luce che ardono oltre il mondo. Alcuni credono che siano finestre da cui creature ostili studiano il nostro cosmo. A mio parere, si tratta di una visione delle stelle a dir poco ingenua.”

Prerequisiti: Warlock, patto stellare

Il maestro della notte stellata conosce la vera natura delle stelle e tale conoscenza è superiore a quella di quasi tutte le altre creature. Ha studiato tutti i normali testi dei warlock del patto stellare. Ha scoperto che le interpretazioni contenute in quei tomi sarebbero catastrofiche se fossero confermate. Forse alcune stelle sono finestre che si affacciano sul Reame Remoto, come affermano molti warlock del patto stellare. Il maestro della notte stellata, tuttavia, sospetta che molte stelle nascondano segreti di altro tipo. Quindi ha sviluppato altre convinzioni.

Con le sue mappe delle costellazioni, il suo astrolabio e il suo cannocchiale, ha determinato la luminosità e il movimento di molte stelle. Ha sondato i loro colori, la loro taglia e soprattutto i poteri che possono offrire a un warlock. Conosce la natura simbiotica della magia incarnata dalle stelle e quindi ha alterato il suo patto in qualcosa di diverso da quello dei suoi colleghi. Ora non ha più nessun timore delle profondità del cielo, in quanto egli è il maestro della notte stellata.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO DELLA NOTTE STELLATA

Azione Stellare (11° livello): Quando il maestro della notte stellata spende un punto azione, una creatura da lui maledetta è frastornata fino alla fine del turno successivo del maestro.

Viandante Benedetto dalle Stelle (11° livello): Se il maestro della notte stellata usa il bonus conferitogli dal dono del patto di Fato del Vuoto su un tiro per colpire e manca il bersaglio con quell'attacco, conserva il bonus fino alla fine del suo turno successivo.

Fato del Corpo (16° livello): Come azione gratuita e al proprio turno, il maestro della notte stellata può spendere il suo bonus di Fato del Vuoto per ottenere un bonus equivalente alla velocità o a una difesa fino alla fine del suo turno successivo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO DELLA NOTTE STELLATA

Residui Stellari Maestro della Notte Stellata Attacco 11

Dal corpo del maestro della notte stellata esplose una pioggia di detriti stellari luminosi che brucia i suoi nemici.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Radioso, Strumento
Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Costituzione danni da fuoco e radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio considera tutte le creature come se fossero dotate di occultamento.



CAMMINI LEGGENDARI DEL WARLOCK

5

Dono Minore Maestro della Notte Stellata Utilità 12
della Preveggenza

Il maestro della notte stellata riesce a prevedere il destino che attende i suoi nemici e quella preveggenza gli consente di trarre maggior beneficio dal suo dono.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita Personale

Effetto: Il personaggio rimuove un qualsiasi numero di Maledizioni del Warlock scagliate sui suoi nemici e ottiene il beneficio del suo dono del patto, come se ognuna di queste creature fosse scesa a 0 punti ferita.

Stella Cadente Maestro della Notte Stellata Attacco 20

Il maestro della notte stellata genera una lancia di luce stellare con cui impala i suoi nemici, riuscendo anche a torturarli ulteriormente a ogni successivo attacco che mette a segno.

Giornaliero ♦ Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce 2d6 danni radiosi extra.

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce 2d6 danni radiosi extra.

MISTICO AMMALIANTE

"Prestami orecchio e ascolta attentamente. Non vorrai perderti ciò che ti dico, no? Ecco, così va bene... calmo e tranquillo. Vedi quanto è facile cadere in mio potere?"

Prerequisito: Warlock

Il mistico ammaliante è una figura al centro di mille dicerie e racconti popolari. Ha imparato l'arte presso il Primo Ordine, è asceso rapidamente fino al Secondo Ordine e ha stretto un patto con i magus invisibili del Terzo Ordine. In cambio della sua devozione, essi gli hanno donato il potere di ammaliare e distorcere la mente.

I suoi modi di fare sono misteriosi e mettono paura alle altre creature. Quando un mistico ammaliante usa i suoi incantesimi, e perfino quando parla, la gente si mette seduta ad ascoltarlo, affascinata dal suono ipnotico delle sue parole e soggiogata dalla forza del suo sguardo. Pochi si rendono conto di ciò che rischiano a incrociare il suo sguardo accattivante o ad ascoltare la sua voce ammaliante. Coloro che si rendono conto del suo vero potere si ritengono fortunati a essere sopravvissuti all'esperienza.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MISTICO AMMALIANTE

Azione Folle (11° livello): Quando il mistico ammaliante spende un punto azione per eseguire un'azione extra, una creatura entro 5 quadretti da lui subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Estasi Mistica (11° livello): Ogni nemico che giunga entro 3 quadretti dal mistico ammaliante o che vi inizi il proprio turno subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e una penalità di -2 a tutti gli altri tiri salvezza.

Mistero Incarnato (16° livello): Il mistico ammaliante ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire di ogni potere di charme da lui utilizzato. Se usa un potere di attacco a incontro contenente la parola chiave "charme" e manca tutti i bersagli con quell'attacco non considera consumato l'uso di quel potere.

INCANTESIMI DEL MISTICO AMMALIANTE

Trance di Hekiah Mistico Ammaliante Attacco 11

L'avversario del mistico ammaliante si perde nei suoi occhi e avanza barcollando in direzione del suo sguardo.

Incontro ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Sudario di Adeptus Mistico Ammaliante Utilità 12

Il nemico del mistico ammaliante si muove per colpire, ma quando il mistico lo guarda negli occhi, lo priva della sua volontà.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio lo manca con un attacco

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ultimatum del Terzo Ordine Mistico Ammaliante Attacco 20

Il mistico ammaliante parla in una lingua segreta che assale le menti dei suoi avversari e li pone di fronte a un dilemma mentale.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio sceglie se essere stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio, o se subire 20 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio sceglie se essere frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio, o se subire 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

ORACOLO DEL TIRANNO MARINO

"Ho contemplato il mare scintillante in cui si riflettono sia il passato che il futuro. Le visioni mi hanno rivelato grandi speranze e grandi sventure."

Prerequisiti: Warlock, patto vestigiale

Un oracolo è apparso in sogno al warlock. Una donna è uscita dall'imboccatura di una caverna, vestita della tunica color verde mare di un antico profeta, e si è proclamata l'erede del Tiranno Marino. "Osserva!" ha detto, rivelando la visione di una terribile inondazione in cui intere legioni di angeli venivano spazzate via nel caos eterno. Dopo avergli mostrato questo disastro, l'oracolo ha bagnato gli occhi del warlock con dell'acqua e da allora la sua vista è cambiata per sempre.

Come i profeti dei tempi antichi, ora anche il personaggio è un oracolo in grado di avere terribili visioni riguardo al futuro. Nella maggior parte dei casi, si tratta di predizioni relative a un futuro così remoto che difficilmente è possibile alterare il corso degli eventi. Tuttavia, a volte l'oracolo predice anche eventi imminenti, e in quel caso può agire per scongiurare la visione che ha visto... o per assicurarsi che diventi realtà.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ORACOLO DEL TIRANNO MARINO

Azione del Visionario (11° livello): Quando l'oracolo del tiranno marino spende un punto azione per usare un potere di attacco a volontà o a incontro e manca tutti i bersagli, ottiene un'azione standard extra da usare prima della fine dell'incontro.

Futuro Previsto (11° livello): La prima volta in cui l'oracolo del tiranno marino fallisce una prova di abilità, una prova di caratteristica o un tiro salvezza durante un incontro, può ripetere la prova o il tiro salvezza in questione. Dovrà usare il secondo risultato.

Futuro Evitato (16° livello): La prima volta in cui un nemico maledetto dall'oracolo del tiranno marino conclude il suo movimento in posizione adiacente all'oracolo nel corso di un incontro, quest'ultimo può scattare di 2 quadretti come interruzione immediata.

INCANTESIMI DELL'ORACOLO DEL TIRANNO MARINO

Presagio Oracolo del Tiranno Marino Attacco 11
Apocalittico

L'oracolo del tiranno marino profetizza la dipartita del suo avversario, terrorizzandolo con la visione della sua morte.

Incontro ♦ Arcano, Paura, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è frastornato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preparato dal Fato Oracolo del Tiranno Marino Utilità 12

Usando i suoi poteri di preveggenza, l'oracolo del tiranno marino sa in anticipo quando scoppierà un conflitto e si farà trovare pronto.

Giornaliero ♦ Arcano

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +20 alla prova di iniziativa.

Vestigio del Tiranno Marino Oracolo del Tiranno Marino Attacco 20

La magia dell'oracolo evoca la collera del Tiranno Marino in persona, che spazza via i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione e lo butta a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può accedere al vestigio del Tiranno Marino.

Dono del Patto del Tiranno Marino: Il personaggio fa scorrere una creatura, da lui maledetta e che sia in grado di vedere, di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione.

Incremento di Occhi delle Vestigia: Il personaggio fa scorrere anche il bersaglio dei suoi occhi delle vestigia di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

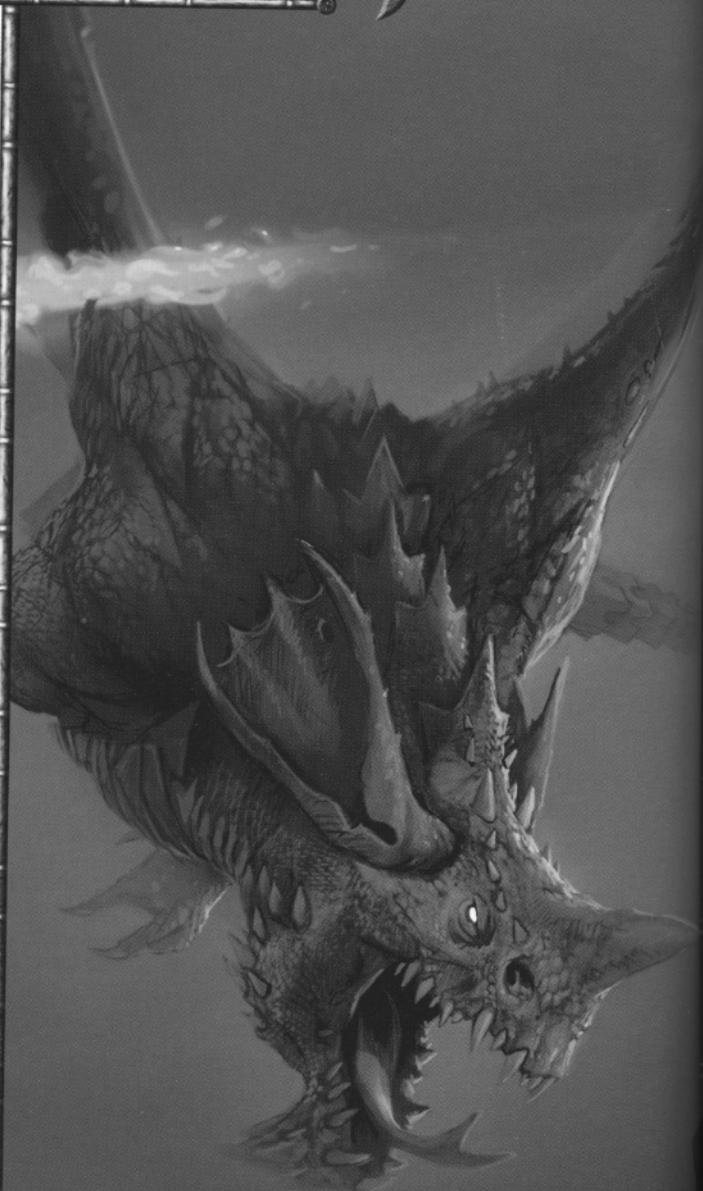


OPZIONI ARCANE

NEL GIOCO di DUNGEONS & DRAGONS, più opzioni significa più divertimento. Questo capitolo ha lo scopo di ampliare le scelte a disposizione del giocatore per meglio personalizzare il suo personaggio arcano. Salvo alcune eccezioni (come ad esempio i talenti multiclasse), le opzioni descritte di seguito riguardano soltanto i PG arcani.

A molti personaggi che prediligono l'arcano piace soprattutto collezionare rituali, sia su libri che pergamene, per ampliare il loro repertorio magico. Inoltre, come tutti gli altri personaggi, i personaggi arcani sono sempre interessati a esaminare nuovi talenti. Quale personaggio arcano non prenderà almeno in considerazione l'idea di possedere un famiglio, un'entità magica che funga da suo amico fedele? Infine, ogni personaggio che sopravviva abbastanza a lungo potrebbe essere attratto da un destino speciale, magari di proporzioni epiche. Questo capitolo contiene il materiale seguente.

- ◆ **Nuovi talenti:** Un talento migliora una capacità, un potere, un privilegio o un tratto che il personaggio già possiede; alcuni offrono al personaggio delle capacità solitamente associate ad altre classi.
- ◆ **Famigli:** Un famiglio è uno spirito con cui il personaggio si è alleato e di cui è diventato padrone. Tutti i famigli possiedono un certo ammontare di conoscenze arcani.
- ◆ **Destini epici:** Un destino epico non è semplicemente un modo per acquisire più potere. Quando lo sceglie, il personaggio stabilisce il suo posto nell'intero universo. Questo capitolo offre alcuni nuovi destini epici tra cui i personaggi arcani potranno fare la loro scelta.
- ◆ **Tomi:** Un tomo è un grosso libro pieno di conoscenze arcani su come lanciare gli incantesimi. Alcune classi usano i tomi come strumenti.
- ◆ **Rituali:** I rituali, complesse cerimonie che generano effetti magici da usare al di fuori del combattimento, possono essere celebrati da una vasta gamma di classi. Tuttavia, i rituali di questo volume sono particolarmente adatti ai personaggi arcani. Il *Manuale del Giocatore* contiene le regole relative alla celebrazione dei rituali; i rituali descritti in questo capitolo ampliano ulteriormente le opzioni a disposizione del personaggio.
- ◆ **Background arcani:** Questa sezione offre alcuni brevi background dei personaggi da utilizzare o adattare per il proprio personaggio arcano.



I talenti offrono notevoli opportunità per rendere veramente unico il proprio personaggio. Questi talenti sono incentrati sulle attività arcane e forniscono opzioni interessanti per i personaggi arcani.

Il personaggio deve soddisfare i prerequisiti indicati, se ve ne sono, per selezionare il talento. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti previsti dal talento (ad esempio, utilizzando il sistema del riaddestramento per sostituire un'abilità con addestramento richiesta come prerequisito con un'altra abilità con addestramento), quel talento non sarà più utilizzabile. Se un talento riporta una classe tra i suoi prerequisiti, è disponibile soltanto per i membri di quella classe, compresi quei personaggi che hanno aderito alla classe in questione tramite uno specifico talento multiclasse.

TALENTI DEL FAMIGLIO

I talenti dei famigli offrono ai personaggi arcani l'opportunità di acquisire un tipo particolare di spirito compagno che li seguirà come amico e come seguace. Alcuni di questi talenti sono associati a un potere, riportato di seguito alla descrizione del talento. Le regole complete relative ai famigli e ai talenti a essi associati sono descritte a pagina 139.

TALENTI DI RANGO EROICO

Ogni talento della sezione seguente è disponibile per un personaggio di qualsiasi livello che ne soddisfi i prerequisiti. I talenti di rango eroico sono gli unici talenti che un personaggio di livello pari o inferiore al 10° può acquisire.

ADEPTO VESTIGIALE

Prerequisiti: Warlock, privilegio di classe di Patto Vestigiale

Beneficio: Quando il dono del patto vestigiale del personaggio si attiva, come azione gratuita il personaggio può scegliere di cambiare il suo vestigio attivo con un altro vestigio che ha già usato come vestigio attivo dopo il suo ultimo riposo breve o esteso.

AEGIS RISCHIOSO

Prerequisiti: Umano, magospada, privilegio di classe di Aegis del Magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa l'effetto di azione immediata del suo Aegis del Magospada contro un bersaglio da lui marchiato, quel bersaglio ottiene vantaggio in combattimento contro il personaggio fino alla fine del turno successivo del bersaglio, e il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine del proprio turno successivo.

AGILE INCANTATORE

Prerequisiti: Halfling, Des 13, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano ad area, non provoca attacchi di opportunità dalle creature che sceglie come bersagli di quel potere.

ANIMA DELL'INTERDIZIONE

Prerequisiti: Mezzelfo, stregone, privilegio di classe di Fonte di Incantesimi

Beneficio: Ogni alleato adiacente al personaggio ottiene qualsiasi resistenza concessa al personaggio da Fonte di Incantesimi.

ANIMA RUNICA

Prerequisiti: Nano, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus di +1 bonus ai tiri per colpire e un bonus ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Costituzione con i poteri arcani che usa prima della fine del suo turno.

ANIMA DEL VERO DRAGO

Prerequisiti: Dragonide, stregone, privilegio di classe di Magia dei Draghi

Beneficio: La prima volta che il personaggio diventa sanguinante durante un incontro, ottiene un bonus di +1 a Tempra, Riflessi, e Volontà fino alla fine dell'incontro.

Se l'arma a soffio del personaggio infligge lo stesso tipo di danno della resistenza conferitagli dalla sua Anima di Drago, la sua arma a soffio ignora la resistenza di tutti i bersagli a quel tipo di danno, fino al valore della sua stessa resistenza.

ASSASSINO STREGONESCO

Prerequisiti: Drow, stregone

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro un bersaglio, ottiene un bonus di talento +2 ai tiri dei danni contro quel bersaglio quando usa dei poteri da stregone contenenti la parola chiave "psichico" o "veleno". Questo bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

Il personaggio ottiene inoltre un bonus di talento +1 alle prove di Furtività.

AVANZATA DELL'ELADRIN MAGOSPADA

Prerequisiti: Eladrin, magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *passo fatato* per teletrasportarsi in un quadretto adiacente a un nemico, può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione gratuita.

AZIONE DEL DESTINO

Prerequisiti: Warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra e ha già inferto i danni extra di Maledizione del Warlock nel suo turno attuale, può infliggere danni extra una seconda volta durante questo turno.

CAOS ATTIVATO

Prerequisiti: Halfling, stregone, privilegio di classe di Magia Selvaggia

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *seconda possibilità*, ottiene un ulteriore beneficio in base al risultato del secondo tiro. Se il secondo tiro del nemico è un numero pari, il personaggio può far scorrere il nemico di 1 quadretto dopo l'attacco. Se

il secondo tiro del nemico è un numero dispari, il personaggio può scattare di 1 quadretto dopo l'attacco.

CHARME NEOFATATO

Prerequisiti: Eladrin o gnomo, bardo

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di charme arcano, ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. Il bonus aumenta a +2 al 15° livello e a +3 al 25° livello.

Il personaggio ottiene inoltre un bonus di talento +1 alle prove di Diplomazia e Raggirare.

CLAMORE INFERNALE

Prerequisiti: Tiefling, bardo

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *collera infernale*, ogni alleato che egli è in grado di vedere ottiene un bonus di potere +1 al successivo tiro per colpire che sfera contro il nemico che ha colpito il personaggio.

COMPETENZA NEGLI STRUMENTI ARCANI

Prerequisito: Qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di strumento associato a qualsiasi classe arcana e diverso dal proprio. Potrà usare quel tipo di strumento con i suoi poteri arcani. Se quello strumento è anche un'arma, non aggiunge il bonus di competenza dell'arma ai tiri per colpire effettuati quando brandisce l'arma come strumento.

CONVOCATORE ATTENTO

Prerequisiti: Cos 13, mago

Beneficio: Le creature generate dei poteri arcani di convocazione del personaggio ottengono un bonus di +1 a tutte le difese.

COORDINAZIONE MALEDETTA

Prerequisiti: Warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Il personaggio può scagliare la sua Maledizione del Warlock su una creatura già influenzata da un'altra Maledizione del Warlock. In aggiunta, qualsiasi creatura influenzata da più di una Maledizione del Warlock concede vantaggio in combattimento nei confronti del personaggio.

DISTORCERE LA TRAMA ARCANIA

Prerequisiti: Eladrin, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Prima di usare un potere arcano ad area o ravvicinato, il personaggio può usare un'azione gratuita per spendere il suo potere razziale di *passo fatato* e teletrasportare un alleato invece di se stesso. Se lo fa, sceglie un alleato entro l'area di effetto del potere arcano e teletrasporta quell'alleato di 3 quadretti.

ECHI ILLUSORI

Prerequisiti: Car 13, mago

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano di illusione e colpisce un bersaglio, ottiene vantaggio in combattimento contro quel bersaglio fino alla

fine del proprio turno successivo. Se il potere di illusione prevede un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, il personaggio ottiene invece vantaggio in combattimento contro il bersaglio, finché questi non supera il tiro salvezza contro quell'effetto.

ECO ELEMENTALE

Prerequisiti: Genasi, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere razziale genasi associato alla sua manifestazione elementale, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni dei suoi poteri arcani fino alla fine del suo turno successivo. Il bonus ai tiri dei danni aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

FORTIFICAZIONE PREVEGGEMTE

Prerequisiti: Bardo, privilegio di classe di Virtù della Preveggenza

Beneficio: Quando il personaggio usa Virtù della Preveggenza per concedere un bonus di potere a un alleato, quel bonus aumenta di 2.

FUGA IRRITANTE

Prerequisiti: Halfling, bardo

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *seconda possibilità* e il secondo tiro per colpire del nemico lo manca, quel nemico concede vantaggio in combattimento all'alleato successivo del personaggio che lo attacca, purché tale attacco sia effettuato prima della fine del turno successivo del personaggio.

FUOCO ARCANO

Prerequisiti: Int 13, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un potere arcano da fuoco, quel bersaglio acquisisce vulnerabilità 5 freddo contro il primo potere di attacco arcano che il personaggio usa contro di lui, purché lo faccia entro la fine del proprio turno successivo.

FURIA ARCANIA

Prerequisiti: Mezzorco, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *assalto furioso* per infliggere danni extra su tutti i bersagli di un potere arcano ad area o ravvicinato, infligge i danni extra su tutti i bersagli che colpisce con il potere, e non soltanto su uno.

FURIA MAGICA ASCENDENTE

Prerequisito: Stregone

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco a volontà da stregone e colpisce un solo nemico, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire degli attacchi ad area e ravvicinati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

FURIA MAGICA FOCALIZZATA

Prerequisito: Stregone

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco a volontà e colpisce due o più nemici, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni dei poteri di attacco in mischia e a distanza, fino alla fine del suo turno successivo.

TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe arcana	Prerequisito	Beneficio
Agile Incantatore	Halfling, Des 13, qualsiasi classe arcana	I poteri arcani ad area non provocano attacchi di opportunità
Anima Runica	Nano, qualsiasi classe arcana	+1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dopo avere usato recuperare energie
Competenza negli Strumenti Arcani	Qualsiasi classe arcana	Il personaggio acquisisce un nuovo strumento arcano
Distorcere la Trama Arcana	Eladrin, qualsiasi classe arcana	Passo fatato per far uscire un alleato fuori dall'area o dall'effetto del proprio potere
Eco Elementale	Genasi, qualsiasi classe arcana	+1 ai tiri per colpire, +2 ai tiri dei danni dopo avere usato il potere razziale
Fuoco Arcano	Int 13, qualsiasi classe arcana	Il bersaglio colpito con un potere di fuoco ottiene vulnerabilità al freddo
Furia Arcana	Mezzorco, qualsiasi classe arcana	Infligge danni extra da assalto furioso su più bersagli
Incantatore Draconico	Dragonide, qualsiasi classe arcana	+1 ai tiri per colpire appartenenti allo stesso tipo di danni dell'arma a soffio del personaggio
Incantatore dal Duplice Strumento	Des 13, qualsiasi classe arcana	Il personaggio aggiunge il potenziamento dello strumento impugnato nella mano secondaria ai tiri dei danni
Incantesimi del Martello della Montagna	Goliath, qualsiasi classe arcana	Il personaggio ignora le resistenze dopo avere usato robustezza della pietra
Magia Collerica	Tiefling, qualsiasi classe arcana	Il personaggio usa collera infernale contro il bersaglio mancato
Magia delle Nebbie	Gnomo, qualsiasi classe arcana	Il personaggio conserva l'effetto di svanire quando attacca
Magia Predatrice	Morfico artigliaffilati, qualsiasi classe arcana	Il personaggio scatta come azione gratuita quando attiva alterazione dell'artigliaffilati
Magia Secolare	Deva, qualsiasi classe arcana	+1 ai tiri per colpire con ricordo di mille vite
Magia Zannuta	Morfico zannelunghe, qualsiasi classe arcana	Il personaggio infligge danni extra quando attiva alterazione dello zanne lunghe
Precisione Elfica Arcana	Elfo, qualsiasi classe arcana	Il personaggio ripete il tiro di Accuratezza Elfica contro tutti i bersagli di un potere
Riserve Arcane	Umano, qualsiasi classe arcana	+2 ai tiri dei danni dei poteri a volontà quando i poteri a incontro sono esauriti
Strumento del Fuoco Oscuro	Drow, qualsiasi classe arcana	Il fuoco oscuro infligge il doppio dei danni dello strumento

Talenti da bardo	Prerequisito	Beneficio
Charme Neofatato	Eladrin o gnomo, bardo	Bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri di charme, +1 a Diplomazia e Raggiare
Clamore Infernale	Tiefling, bardo	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio di collera infernale
Fortificazione Preveggente	Bardo, Virtù della Preveggenza	Un alleato ottiene un bonus maggiore alla sua difesa
Fuga Irritante	Halfling, bardo	Un nemico concede vantaggio in combattimento dopo seconda possibilità
Inganno Amichevole	Bardo, parole di amicizia	Il bonus di parole di amicizia si applica alle prove di Raggiare
Preveggenza Estesa	Bardo, Virtù della Preveggenza	Il bonus alle difese di un alleato dura più a lungo
Virtuosismo in Combattimento	Bardo	Il personaggio usa Carisma per i tiri per colpire di tutti i poteri multiclasse
Voce Rinvigorente	Umano, bardo	Un alleato che usa recuperare energie acquisisce punti ferita temporanei

Talenti da mago	Prerequisito	Beneficio
Convocatore Attento	Cos 13, mago	Le creature evocate ottengono +1 alle difese
Echi Illusori	Car 13, mago	Il personaggio concede vantaggio in combattimento contro il bersaglio colpito dai poteri di illusione
Gnomo Illusionista	Gnomo, mago	+1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri di illusione
Incantesimi Ingranditi	Sag 13, mago	-2 ai tiri dei danni, in cambio la taglia dell'emanazione o della propagazione aumenta
Magia Distruttiva	Des 13, mago	+2 ai tiri dei danni se il personaggio colpisce due o più creature
Magia della Spada Eladrin	Des 13, eladrin, mago	Il personaggio usa la spada lunga come strumento per i poteri da mago
Potenziamento Elementale	Genasi, mago	Il personaggio somma il modificatore di Forza ai danni dei poteri contenenti la parola chiave
Rimembranza della Magia	Sag 13, deva, mago	Il personaggio aggiunge poteri giornalieri e di utilità al libro degli incantesimi

Talenti da magospada	Prerequisito	Beneficio
Aegis Rischioso	Umano, magospada, Aegis del Magospada	+2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro i bersagli influenzati dall' aegis
Avanzata dell'Eladrin Magospada	Eladrin, magospada	Il personaggio effettua un attacco basilare dopo il <i>passo fatato</i>
Incantare in Combattimento	Magospada	Gli attacchi a distanza e ad area non provocano attacchi di opportunità dopo che il personaggio ha colpito con un attacco in mischia
Interdizione Immortale	Deva, magospada, Interdizione del Magospada	L'Interdizione del Magospada persiste anche se il personaggio è svenuto, bonus di resistenza
Interdizione del Magospada Migliorata	Des 13, magospada, Interdizione del Magospada	L'Interdizione del Magospada aumenta il bonus alla CA
Sintonia alla Lama Elementale	Genasi, magospada	+1 ai danni dei poteri da acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono
Trappola Afferrante	Magospada, <i>aegis intrappolante</i>	Il bersaglio dell'aegis è rallentato
Vantaggio in Avvicinamento	Magospada	+1 ai tiri per colpire in mischia e ai tiri dei danni dopo avere colpito con un potere a distanza o ad area

Talenti da stregone	Prerequisito	Beneficio
Anima dell'Interdizione	Mezzelfo, stregone, Fonte di Incantesimi	Gli alleati adiacenti ottengono le resistenze del personaggio
Anima del Vero Drago	Dragonide, stregone, Magia dei Draghi	+1 alle difese dopo essere diventato sanguinante, l'arma a soffio ignora una resistenza
Assassino Stregonesco	Drow, stregone	+2 ai danni dei poteri psichici o da veleno, +1 a Furtività
Caos Attivato	Halfling, stregone, Magia Selvaggia	Il personaggio scatta o fa scorrere un nemico dopo aver usato <i>seconda possibilità</i>
Furia Magica Ascendente	Stregone	+1 ai tiri per colpire dopo avere colpito un singolo nemico con un potere a volontà
Furia Magica Focalizzata	Stregone	+2 ai tiri dei danni dopo avere colpito vari nemici con un potere a incontro
Magia Tempestosa	Stregone, Cos 13, Des 13, Magia della Tempesta	Danni extra con i poteri da fulmine o da tuono
Studio del Cosmo	Stregone, Magia Cosmica	Il personaggio ottiene un beneficio aggiuntivo basato sulla sua fase attuale

Talenti da warlock	Prerequisito	Beneficio
Adepto Vestigiale	Warlock, Patto Vestigiale	Il personaggio cambia il suo patto vestigiale dopo che il dono è stato attivato
Azione del Destino	Warlock, Maledizione del Warlock	Usando un punto azione, il personaggio infligge i danni della maledizione
Coordinazione Maledetta	Warlock, Maledizione del Warlock	Il personaggio scaglia la sua maledizione su una creatura già maledetta da un altro
Maledizione Avventata	Umano, warlock, Maledizione del Warlock	+1 ai tiri per colpire contro le creature maledette
Maledizione del Sangue di Io	Dragonide, warlock, Maledizione del Warlock	La maledizione infligge danni extra quando il personaggio è sanguinante
Maledizione Vendicativa	Tiefling, warlock, Maledizione del Warlock	Il personaggio maledice il nemico che lo manca come reazione immediata
Ombre Potenziatrici	Warlock, Camminare nelle Ombre	+1 ai tiri dei danni quando il personaggio beneficia di occultamento
Vantaggio Maledetto	Drow, warlock, Maledizione del Warlock	Il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro i nemici maledetti

GNOMO ILLUSIONISTA

Prerequisiti: Gnomo, mago

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano di illusione, ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. Il bonus aumenta a +2 al 15° livello e a +3 al 25° livello.

INCANTARE IN COMBATTIMENTO

Prerequisito: Magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco in mischia da magospada e colpisce un nemico, i suoi poteri di attacco da magospada a distanza e ad area non provocano attacchi di opportunità fino alla fine del suo turno successivo.

INCANTATORE DRACONICO

Prerequisiti: Dragonide, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire quando usa un potere arcano che infligge lo stesso tipo di danni della sua arma a soffio. Il bonus aumenta a +2 al 15° livello e a +3 al 25° livello.

INCANTATORE DAL DUPLICE STRUMENTO

Prerequisiti: Des 13, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano di attacco e impugna uno strumento magico in ogni mano, può aggiungere il bonus di potenziamento dello strumento della mano secondaria ai tiri dei danni.

Entrambi gli strumenti devono essere utilizzabili con questo potere e il personaggio deve essere in grado di impugnare entrambi gli strumenti per ottenere questo beneficio.

INCANTESIMI INGRANDITI

Prerequisiti: Sag 13, mago

Beneficio: Prima di usare un potere di attacco arcano, il personaggio può scegliere di subire una penalità di -2 a ogni dado di danno tirato per questo potere e incrementare la taglia della sua emanazione o propagazione di 1.

Non è possibile usare questo talento con un potere che non prevede il tiro di dadi dei danni.

INCANTESIMI DEL MARTELLO DELLA MONTAGNA

Prerequisiti: Goliath, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *robustezza della pietra*, i suoi poteri arcani ignorano le resistenze dei nemici fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INGANNO AMICHEVOLE

Prerequisiti: Bardo, potere di *parole di amicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa *parole di amicizia*, può applicare il bonus di potere a una prova di Raggirare invece che a una prova di Diplomazia.

INTERDIZIONE IMMORTALE

Prerequisiti: Deva, magospada, privilegio di classe di Interdizione del Magospada

Beneficio: L'Interdizione del Magospada del personaggio resta attiva anche quando il personaggio è svenuto.

Il personaggio somma il bonus alla CA conferitogli dall'Interdizione del Magospada anche alla resistenza ai danni necrotici e radiosi conferitagli dal suo tratto razziale di Resistenza Astrale.

INTERDIZIONE DEL MAGOSPADA MIGLIORATA

Prerequisiti: Des 13, magospada, privilegio di classe di Interdizione del Magospada

Beneficio: Finché il personaggio indossa un'armatura di stoffa, di cuoio, o non indossa nessuna armatura il bonus alla CA conferitogli dall'Interdizione del Magospada aumenta di 1.

MAGIA COLLERICA

Prerequisiti: Tiefling, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio manca con un potere di attacco arcano, può usare il suo potere razziale di *collera infernale* come azione gratuita. Il personaggio ottiene i benefici di *collera infernale* contro il bersaglio che ha mancato, invece che contro un nemico che lo ha colpito dopo il suo ultimo turno. Quel bersaglio va considerato come il nemico che ha colpito il personaggio ai fini degli altri talenti e capacità che modificano gli effetti di *collera infernale*.

MAGIA DISTRUTTIVA

Prerequisiti: Des 13, mago

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco arcano e colpisce due o più creature, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni di quel potere.

Questo bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

MAGIA DELLE NEBBIE

Prerequisiti: Gnomo, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *svanire*, un attacco effettuato con un potere arcano non pone fine all'effetto.

MAGIA PREDATRICE

Prerequisiti: Morfico Artigliaffilati, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco arcano ravvicinato ed è sotto l'effetto del suo potere razziale di *alterazione dell'artigliaffilati*, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita prima o dopo avere usato il potere.

MAGIA SECOLARE

Prerequisiti: Deva, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *ricordo di mille vite* per incrementare il tiro per colpire di un potere arcano, ottiene un bonus di +1 al tiro che attiva il potere.

MAGIA DELLA SPADA ELADRIN

Prerequisiti: Des 13, eladrin, mago

Beneficio: Il personaggio può brandire una spada lunga come strumento quando usa i poteri da mago. Somma il bonus di potenziamento della spada lunga ai tiri per colpire e ai tiri dei danni e aggiunge gli eventuali danni extra conferiti da una proprietà (se applicabile) quando viene usata come strumento. Il personaggio non applica il bonus di competenza delle armi al tiro per colpire quando usa la spada lunga come strumento.

Se il personaggio possiede dei talenti o privilegi di classe che prevedono un beneficio quando impugna una bacchetta, può usare questi benefici anche quando impugna una spada lunga. Se tali benefici sono applicabili agli attacchi, allora si applicano soltanto quando il personaggio usa la spada lunga come strumento per un potere di attacco da mago.

MAGIA TEMPESTOSA

Prerequisiti: Stregone, Cos 13, Des 13, privilegio di classe di Magia della Tempesta

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano contenente le parole chiave "fulmine" o "tuono," ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni. Finché è sanguinante, questo bonus aumenta a +2.

All'11° livello, questo bonus aumenta a +2 (o a +4 quando il personaggio è sanguinante). Al 21° livello aumenta a +3 (o a +6 quando il personaggio è sanguinante).

MAGIA ZANNUTA

Prerequisiti: Morfico zannelunghe, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce con un potere di attacco arcano a distanza finché è sotto l'effetto del suo potere razziale di *alterazione dello zannelunghe*, un nemico adiacente al bersaglio subisce 2 danni. Questi danni aumentano a 4 all'11° livello e a 6 al 21° livello.

MALEDIZIONE AVVENTATA

Prerequisiti: Umano, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro le creature influenzate dalla sua Maledizione del Warlock e tali creature ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro il personaggio.

MALEDIZIONE DEL SANGUE DI IO

Prerequisiti: Dragonide, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Finché il personaggio è sanguinante, aggiunge 1 + il proprio modificatore di Forza ai danni inferti dalla sua Maledizione del Warlock.

MALEDIZIONE VENDICATIVA

Prerequisiti: Tiefling, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Quando un nemico colpisce il personaggio, quest'ultimo può utilizzare la sua Maledizione del Warlock contro quel nemico, anche se non è il nemico più vicino a sé.

OMBRE POTENZIATRICI

Prerequisiti: Warlock, privilegio di classe di Camminare nelle Ombre

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di occultamento grazie a Camminare nelle Ombre, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni.

POTENZIAMENTO ELEMENTALE

Prerequisiti: Genasi, mago

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere da mago contenente le parole chiave "acido," "freddo," "fuoco," "fulmine," o "tuono", somma il proprio modificatore ai tiri dei danni.

PRECISIONE ELFICA ARCANA

Prerequisiti: Elfo, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio può usare il suo potere raziale di *accuratezza elfica* per ripetere i tiri per colpire di un singolo potere di attacco contro ogni bersaglio da lui selezionato.

PREVEGGENZA ESTESA

Prerequisiti: Bardo, privilegio di classe di Virtù della Preveggenza

Beneficio: Quando il personaggio usa Virtù della Preveggenza per concedere un bonus di potere alle difese di un alleato, quel bonus dura fino alla fine del turno successivo di quell'alleato.

RIMEMBRANZA DELLA MAGIA

Prerequisiti: Sag 13, deva, mago

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco giornaliero da mago e un potere di utilità da mago per ogni livello conosciuto. Può aggiungere tali poteri al suo libro degli incantesimi.



Ogni volta che raggiunge un nuovo livello che gli fornisce poteri di attacco giornalieri o poteri di utilità da mago, acquisisce un potere extra di quel livello.

Questo talento non cambia il numero di poteri di attacco giornalieri o di poteri di utilità che il personaggio può preparare ogni giorno.

RISERVE ARCAE

Prerequisiti: Umano, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Se tutti i poteri di attacco a incontro arcani del personaggio sono stati utilizzati, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri dei danni dei suoi poteri arcani di attacco a volontà fino alla fine dell'incontro, o finché non recupera l'uso di uno dei suoi poteri di attacco a incontro.

SINTONIA ALLA LAMA ELEMENTALE

Prerequisiti: Genasi, magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere da magospada contenente le parole chiave "acido," "freddo," "fulmine," "fuoco," o "tuono", ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni.

Questo bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

STRUMENTO DEL FUOCO OSCURO

Prerequisiti: Drow, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con il suo potere razziale di *fuoco oscuro* e impugna uno strumento utilizzabile dalla sua classe arcana, il *fuoco oscuro* del personaggio infligge anche danni pari al doppio del bonus di potenziamento dello strumento.

STUDIOSO DEL COSMO

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe di Magia Cosmica

Beneficio: Il personaggio ottiene un ulteriore beneficio basato sulla sua fase attuale del ciclo cosmico.

Fase del Sole: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di iniziativa e di Guarire.

Fase della Luna: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Furtività e Raggiare.

Fase delle Stelle: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intuizione e Percezione.

TRAPPOLA AFFERRANTE

Prerequisiti: Magospada, potere di *aegis intrappolante*

Beneficio: Quando il personaggio usa *aegis intrappolante* per teletrasportare un nemico, quel nemico viene anche rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

VANTAGGIO IN AVVICINAMENTO

Prerequisito: Magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco da magospada a distanza o ad area e colpisce un nemico, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con i suoi poteri di attacco in mischia da magospada, fino alla fine del suo turno successivo.

VANTAGGIO MALEDETTO

Prerequisiti: Drow, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro i nemici sanguinanti da lui maledetti.

VIRTUOSISMO IN COMBATTIMENTO

Prerequisito: Bardo

Beneficio: Quando il personaggio usa un qualsiasi potere di attacco ottenuto tramite un talento multiclasse, multiclasse leggendaria, o il privilegio razziale Apprendista dei mezzelfi, può usare il Carisma per i tiri per colpire di quel potere piuttosto che il punteggio di caratteristica normalmente usato per attaccare. I danni vengono comunemente determinati nel modo normale.

VOCE RINVIRORENTI

Prerequisiti: Umano, bardo

Beneficio: Quando un alleato entro 10 quadretti dal personaggio usa l'azione di recuperare energie, tale alleato recupera anche punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Tutti i talenti della sezione seguente sono disponibili per un personaggio di livello pari o superiore all'11° che soddisfi i relativi prerequisiti.

AEGIS PROTETTORE SUPERIORE

Prerequisiti: 11° livello, magospada, potere di *aegis protettore*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *aegis protettore* per ridurre i danni di un attacco nemico, può ridurre i danni di ulteriori 5 punti.

ASSALTO VIGOROSO

Prerequisiti: 11° livello, magospada, potere di *aegis d'assalto*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *aegis d'assalto* per teletrasportarsi, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 3 + il suo modificatore di Forza.

AIUTO PREVEGGENTE

Prerequisiti: 11° livello, bardo, privilegio di classe di Virtù della Preveggenza

Beneficio: Quando un alleato entro 10 quadretti dal personaggio manca con un tiro per colpire, può usare la sua Virtù della Preveggenza come interruzione immediata. Quell'alleato ottiene un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

BACCHETTA DELLA PRECISIONE MIGLIORATA

Prerequisiti: 11° livello, Des 15, mago, privilegio di classe di Bacchetta della Precisione

Beneficio: Finché il personaggio impugna una bacchetta, i suoi poteri arcani ignorano la copertura dei nemici (ma non la copertura superiore).

BASTONE DELLA DIFESA MIGLIORATO

Prerequisiti: 11° livello, Cos 13, Des 13, mago, privilegio di classe di Bastone della Difesa

Beneficio: Finché il personaggio impugna un bastone, ottiene un bonus di +1 a Tempra, Riflessi, e Volontà.

CANTO DI ISPIRAZIONE

Prerequisiti: 11° livello, bardo, privilegio di classe di Canto di Riposo

Beneficio: Alla fine di qualsiasi riposo in cui il personaggio usa il suo Canto di Riposo, il personaggio e ogni alleato in grado di sentirlo possono usare un impulso curativo. Ogni personaggio che usa un impulso curativo in questo modo ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio, invece di recuperare i loro punti ferita.

FURIA MAGICA COSMICA

Prerequisiti: 11° livello, stregone, privilegio di classe di Magia Cosmica

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce almeno un nemico con un potere di attacco a volontà da stregone, ottiene un beneficio basato sulla sua attuale fase del ciclo cosmico. Questo beneficio si applica dopo avere risolto l'attacco.

Fase del Sole: Il personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Fase della Luna: Il personaggio beneficia di occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Fase delle Stelle: Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo o finché non viene colpito da un attacco.

FURIA MAGICA TEMPESTOSA

Prerequisiti: 11° livello, stregone, privilegio di classe di Magia della Tempesta

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un potere di attacco a volontà da stregone e colpisce almeno un nemico, può volare di 2 quadretti come azione gratuita dopo avere risolto l'attacco.

GLOBO DELL'IMPOSIZIONE MIGLIORATO

Prerequisiti: 11° livello, Sag 15, mago, privilegio di classe di Globo dell'Imposizione

Beneficio: Ogni volta che una creatura designata dal personaggio tramite il Globo dell'Imposizione fallisce un tiro salvezza contro l'effetto specificato, tale creatura subisce danni pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

GLOBO DELL'INGANNO MIGLIORATO

Prerequisiti: 11° livello, Car 15, mago, privilegio di classe di Globo dell'Inganno

Beneficio: Finché il personaggio impugna un globo, qualsiasi creatura che il personaggio colpisca con un potere arcano di illusione concede vantaggio in combattimento al successivo alleato del personaggio che attacca la creatura, purché tale attacco sia sferrato prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

INTERDIZIONE DEL MAGOSPADA SUPERIORE

Prerequisiti: 11° livello, For 13, Cos 13, magospada, privilegio di classe di Interdizione del Magospada

Beneficio: Finché l'Interdizione del Magospada del personaggio è attiva, il personaggio ottiene un bonus di talento +2 a tutte le difese.

Al 21° livello, questo bonus aumenta a +2.



TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe arcana	Prerequisito	Beneficio
Mistura Arcana	Qualsiasi classe arcana	Aggiunge un ulteriore tipo di danno a un potere arcano
Ritualista Arcano	Qualsiasi classe arcana	Cambia l'abilità chiave di un rituale in Arcano

Talenti da bardo	Prerequisito	Beneficio
Aiuto Preveggenete	Bardo, Virtù della Preveggenza	Un alleato ottiene un bonus a un tiro per colpire
Canto di Ispirazione	Bardo, canto di riposo	Il personaggio e i suoi alleati possono spendere un impulso curativo per ottenere punti ferita temporanei
Presenza Scoraggiante	Bardo	I nemici adiacenti subiscono -1 ai tiri per colpire
Salvataggio Maestoso	Bardo, <i>parola maestosa</i>	Concede al bersaglio di <i>parola maestosa</i> un tiro salvezza

Talenti da mago	Prerequisito	Beneficio
Bacchetta della Precisione Migliorata	Des 15, mago, Bacchetta della Precisione	I poteri arcani del personaggio ignorano la copertura
Bastone della Difesa Migliorato	Cos 13, Des 13, mago, Bastone della Difesa	+1 a Tempra, Riflessi, e Volontà
Globo dell'Imposizione Migliorato	Sag 15, mago, Globo dell'Imposizione	Il bersaglio che fallisce un tiro salvezza subisce danni extra
Globo dell'Inganno Migliorato	Car 15, mago, Globo dell'Inganno	Le creature colpite dai poteri di illusione concedono vantaggio in combattimento
Tomo della Prontezza Migliorato	Cos 13, Sag 13, mago, Tomo della Prontezza	Consente di accedere a un potere del libro degli incantesimi durante un incontro
Tomo del Vincolo Migliorato	Cos 15, mago, Tomo del Vincolo	Le creature evocate ottengono 10 punti ferita temporanei

Talenti da magospada	Prerequisito	Beneficio
Aegis Protettore Superiore	Magospada, <i>aegis protettore</i>	L'aegis riduce i danni del nemico di 5 punti aggiuntivi
Assalto Vigoroso	Magospada, <i>aegis d'assalto</i>	Il personaggio ottiene pf temporanei quando si teletrasporta
Interdizione del Magospada Superiore	For 13, Cos 13, magospada, Interdizione del Magospada	+1 alle difese con Interdizione del Magospada
Virtuosismo Intrappolante	Magospada, <i>aegis intrappolante</i>	+5 ai tiri dei danni contro il nemico teletrasportato

Talenti da stregone	Prerequisito	Beneficio
Furia Magica Cosmica	Stregone, magia cosmica	Il personaggio ottiene un beneficio aggiuntivo basato sulla sua fase attuale
Furia Magica Tempestosa	Stregone, Magia della Tempesta	Il personaggio vola di 2 quadretti dopo avere colpito con un potere a volontà
Riserve Stregonesche	Stregone	+1 ai tiri per colpire quando tutti i poteri giornalieri sono esauriti
Visione Stregonesca	Stregone	Effettua una prova di Arcano al posto di Intuizione o Percezione

Talenti da warlock	Prerequisito	Beneficio
Maledizione Implacabile	Warlock, Maledizione del Warlock	Consente di usare la maledizione come azione gratuita quando un nemico maledetto scende a 0 pf
Patto Condiviso	Warlock, Maledizione del Warlock, qualsiasi patto del warlock	Gli alleati ottengono i benefici del dono del patto del personaggio
Versatilità Vestigiale	Warlock, Patto Vestigiale	Consente di accedere a due vestigia alla volta

MALEDIZIONE IMPLACABILE

Prerequisiti: 11° livello, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Quando un nemico maledetto dal personaggio scende a 0 punti ferita, il personaggio può usare la sua Maledizione del Warlock come azione gratuita.

MISTURA ARCANA

Prerequisiti: 11° livello, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere arcano a lui noto e sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco, e tuono. Il potere ora infligge il tipo di danni scelto in aggiunta al normale tipo di danni e acquisisce quella parola chiave.

Ogni volta che il personaggio acquisisce un livello, può scegliere di cambiare il potere a cui ha applicato

l'effetto di questo talento o il tipo di danni aggiuntivo applicato (o entrambe le cose).

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più di una volta. Ogni volta che seleziona questo talento sceglie un potere diverso. Non è possibile applicare questo talento allo stesso potere più di una volta.

PATTO CONDIVISO

Prerequisiti: 11° livello, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock, qualsiasi patto del warlock

Beneficio: Quando il dono del patto del personaggio si attiva, il personaggio può designare un alleato entro 3 quadretti da lui per ottenere i benefici del dono del patto al posto del personaggio.

PRESENZA SCORAGGIANTE

Prerequisiti: 11° livello, bardo

Beneficio: Finché il personaggio è cosciente e non è sanguinante, i nemici sanguinanti a lui adiacenti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire.

RISERVE STREGONESCHE

Prerequisiti: 11° livello, stregone

Beneficio: Quando il personaggio ha usato tutti i suoi poteri di attacco giornalieri da stregone, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri di attacco a volontà da stregone, finché non recupera l'uso di uno dei suoi poteri di attacco giornalieri da stregone.

RITUALISTA ARCANO

Prerequisiti: 11° livello, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio sceglie un rituale a lui noto. Può cambiare l'abilità chiave del rituale in Arcano e ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità che effettua come parte di quel rituale.

Ogni volta che apprende un nuovo rituale, può cambiare il rituale influenzato da questo talento, applicando gli effetti del talento a un rituale appena appreso.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più di una volta. Ogni volta che lo seleziona, lo applica a un rituale diverso.

SALVATAGGIO MAESTOSO

Prerequisiti: 11° livello, bardo, potere di *parola maestosa*

Beneficio: Quando il personaggio usa *parola maestosa*, può concedere al bersaglio un tiro salvezza in aggiunta agli altri effetti del potere.

TOMO DELLA PRONTEZZA MIGLIORATO

Prerequisiti: 11° livello, Cos 13, Sag 13, mago, privilegio di classe di Tomo della Prontezza

Beneficio: Dopo avere preparato i suoi incantesimi giornalieri e di utilità alla fine di un riposo esteso, il personaggio sceglie un potere giornaliero o di utilità, tratto dal libro degli incantesimi e che non ha preparato, e lo memorizza nel suo tomo.

Una volta per incontro, come azione gratuita, il personaggio può usare questo potere memorizzato spendendo un altro potere da mago non ancora utilizzato del tipo appropriato (giornaliero o di utilità) e di livello pari o superiore. Il personaggio deve comunque eseguire l'azione normalmente richiesta per usare il potere memorizzato.

TOMO DEL VINCOLO MIGLIORATO

Prerequisiti: 11° livello, Cos 15, mago, privilegio di classe di Tomo del Vincolo

Beneficio: Finché il personaggio impugna un tomo, le creature generate dai suoi poteri arcani di convocazione appaiono dotate di 10 punti ferita temporanei.

VERSATILITÀ VESTIGIALE

Prerequisiti: 11° livello, warlock, privilegio di classe del Patto Vestigiale

Beneficio: Ogni volta che il personaggio ha diritto a cambiare vestigio, può decidere di avere due vestigia attive al posto di una. Quando il dono del patto del personaggio si attiva, o quando il personaggio usa il suo

potere di *occhi delle vestigia*, egli può scegliere quale beneficio delle vestigia applicare.

Se normalmente il personaggio dovrebbe scegliere tra due vestigia primarie, questo talento gli consente di mantenerle entrambe come vestigia attive. Se usa un potere di attacco giornaliero che gli concede di accedere a un nuovo vestigio, il personaggio può usare il vestigio di quel potere giornaliero per sostituire una delle due vestigia attive.

VIRTUOSISMO INTRAPPOLANTE

Prerequisiti: 11° livello, magospada, potere di *aegis intrappolante*

Beneficio: Quando il personaggio usa *aegis intrappolante* per teletrasportare un nemico, ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni degli attacchi in mischia contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.

VISIONE STREGONESCA

Prerequisiti: 11° livello, stregone

Beneficio: Ogni volta che il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Percezione o una prova di Intuizione, può effettuare invece una prova di Arcano.

TALENTI DI RANGO EPICO

Tutti i talenti della sezione seguente sono disponibili per un personaggio di livello pari o superiore al 21° che soddisfi i relativi prerequisiti.

AEGIS ESTESA

Prerequisiti: 21° livello, magospada, privilegio di classe di Aegis del Magospada

Beneficio: Il personaggio può usare l'azione immediata del suo Aegis del Magospada quando il bersaglio marchiato si trova entro 20 quadretti da lui, invece di 10 quadretti.

CARICA DELL'AEGIS

Prerequisiti: 21° livello, magospada, privilegio di classe di Aegis del Magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa un attacco in carica e colpisce un nemico, può usare un'azione gratuita (invece di un'azione minore) per marchiare quel nemico con il suo potere di Aegis del Magospada, invece di concludere il suo turno immediatamente. Se il personaggio marchia un nemico in questo modo, la penalità ai tiri per colpire imposta dal suo marchio è di -3 invece di -2. Dopo avere usato questa azione gratuita, il turno del personaggio si conclude.

CONVOCATORE VENDICATIVO

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, mago

Beneficio: Quando una creatura generata dal personaggio con un potere arcano di convocazione scende a 0 punti ferita o meno, ogni nemico adiacente a quella creatura subisce danni pari a 2d10 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

FURIA MAGICA SPIETATA

Prerequisiti: 21° livello, stregone

Beneficio: Una volta per turno, quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco a volontà da stregone, può usare un potere di attacco a volontà da stregone come azione gratuita.

TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe arcana	Prerequisito	Beneficio
Incantesimi Esplosivi	Qualsiasi classe arcana	Infligge danni critici extra contro qualsiasi bersaglio colpito
Incantesimi Rapidi	Qualsiasi classe arcana	Consente l'uso di un potere a volontà come azione minore
Incantesimi Fidati	Qualsiasi classe arcana	Un potere a incontro infligge danni dimezzati se manca il bersaglio

Talenti da bardo	Prerequisito	Beneficio
Maestà Suprema	Car 19, bardo, <i>parola maestosa</i>	Sceglie due creature come bersagli di <i>parola maestosa</i>
Maestria Multiclasse	Bardo	Fornisce due talenti multiclasse
Perizia negli Strumenti da Bardo	Cos 15, Int 15, Car 21, bardo	Consente di mettere a segno un colpo critico con 19 o 20
Preveggenza Rediviva	Bardo, Virtù della Preveggenza	Quando il personaggio spende un punto azione, recupera Virtù della Preveggenza

Talenti da mago	Prerequisito	Beneficio
Convocatore Vendicativo	Cos 17, mago	Le creature evocate infliggono danni quando vengono uccise
Magia Concentrata	Mago	+2 ai tiri per colpire contro una singola creatura nell'area di un'emanazione o propagazione
Magia dell'Incubo	Car 17, mago	Il bersaglio è frastornato dopo un colpo critico
Perizia negli Strumenti da Mago	Des 15, Int 21, Sag 15, mago	Consente di mettere a segno un colpo critico con 19 o 20

Talenti da magospada	Prerequisito	Beneficio
Aegis Estesa	Magospada, Aegis del Magospada	La gittata dell'aegis si estende a 20 quadretti
Carica dell'Aegis	Magospada, Aegis del Magospada	Consente di marchiare un bersaglio dopo una carica
Interdizione Condivisa	Magospada, Interdizione del Magospada	Gli alleati adiacenti ottengono +1 alla CA
Vincolo Intrappolante	Magospada, <i>aegis intrappolante</i>	Il bersaglio dell'aegis è immobilizzato

Talenti da stregone	Prerequisito	Beneficio
Furia Magica Spietata	Stregone	Consente l'uso di un potere a volontà come azione gratuita dopo un colpo critico
Furia della Tempesta	Stregone, Magia della Tempesta	I dadi del colpo critico infliggono il massimo dei danni
Maestro del Ciclo Cosmico	Stregone, Magia Cosmica	Il personaggio sceglie a quale fase passare quando la cambia
Perizia negli Strumenti da Stregone	For 15, Des 15, Car 21, stregone	Consente di mettere a segno un colpo critico con 19 o 20

Talenti da warlock	Prerequisito	Beneficio
Interdizione Maledetta	Warlock, Maledizione del Warlock	+2 alle difese contro le creature maledette
Maestria Vestigiale	Warlock, Patto Vestigiale	Un vestigio giornaliero diventa quello principale
Maledizione della Rovina Sicura	Warlock, Maledizione dei Warlock	I nemici concedono vantaggio in combattimento all'alleato successivo
Passo Effimero	Warlock, Camminare nelle Ombre	Il personaggio passa attraverso gli spazi nemici come se fosse evanescente
Perizia negli Strumenti da Warlock	Cos 17, Car 17, warlock	Consente di mettere a segno un colpo critico con 19 o 20

FURIA DELLA TEMPESTA

Prerequisiti: 21° livello, stregone, privilegio di classe di Magia della Tempesta

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da stregone, i dadi dei danni extra del suo colpo critico infliggono automaticamente il massimo dei danni.

INCANTESIMI ESPLOSIVI

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere arcano di attacco ad area o ravvicinato e impugna uno strumento che infligge danni extra in caso di colpo critico, può scegliere di infliggere quei danni extra contro un qualsiasi bersaglio colpito con quell'attacco.

INCANTESIMI FIDATI

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere arcano di attacco a incontro che conosce e che non infligge danni se manca il bersaglio. Quel potere ora infligge danni dimezzati in caso di attacco mancato.

INCANTESIMI RAPIDI

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere arcano di attacco a volontà che sia utilizzabile con un'azione standard. Una volta per incontro, il personaggio può usare quel potere come azione minore.

INTERDIZIONE CONDIVISA

Prerequisiti: 21° livello, magospada, privilegio di classe di Interdizione del Magospada

Beneficio: Finché l'Interdizione del Magospada è attiva, ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA.

INTERDIZIONE MALEDETTA

Prerequisiti: 21° livello, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro qualsiasi creatura attualmente sotto l'effetto della sua Maledizione del Warlock.

MAESTÀ SUPREMA

Prerequisiti: 21° livello, Car 19, bardo, potere di parola maestosa

Beneficio: Quando il personaggio usa *parola maestosa*, può influenzare due bersagli invece di uno.

MAESTRIA MULTICLASSE

Prerequisiti: 21° livello, bardo

Beneficio: Il personaggio ottiene due talenti multiclasse di cui riesce a soddisfare i prerequisiti.

MAESTRIA VESTIGIALE

Prerequisiti: 21° livello, warlock, privilegio di classe di Patto Vestigiale

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco giornaliero da warlock che gli conceda di accedere a un vestigio. Può aggiungere quel vestigio alla sua lista di vestigia primarie. Può ora selezionare quel vestigio come suo vestigio attivo ogni volta che ha diritto di cambiare vestigio.

Ogni volta che il personaggio apprende un nuovo potere di attacco giornaliero da warlock può cambiare il vestigio concesso da questo talento.

Se il personaggio cambia il potere a cui questo vestigio è associato, perde i benefici di questo talento finché non li riassegna a un nuovo potere di attacco giornaliero da warlock che conceda l'accesso a un vestigio.

MAESTRO DEL CICLO COSMICO

Prerequisiti: 21° livello, stregone, privilegio di classe di Magia Cosmica

Beneficio: Ogni volta che il personaggio può cambiare la fase del suo ciclo cosmico, può passare a una qualsiasi delle altre due fasi.

MAGIA CONCENTRATA

Prerequisiti: 21° livello, mago

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano di attacco a emanazione o propagazione e nell'area di effetto è presente soltanto una creatura, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

MAGIA DELL'INCUBO

Prerequisiti: 21° livello, Car 17, mago

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere arcano di illusione, il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

MALEDIZIONE DELLA ROVINA SICURA

Prerequisiti: 21° livello, warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Quando il personaggio attacca un nemico che ha già maledetto, quel nemico concede vantaggio in combattimento al successivo alleato del personaggio che lo attacca, purché effettui tale attacco prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

PASSO EFFIMERO

Prerequisiti: 21° livello, warlock, privilegio di classe di Camminare nelle Ombre

Beneficio: Finché il personaggio beneficia di occultamento da Camminare nelle Ombre, può passare attraverso gli spazi occupati dai nemici ed è considerato evanescente ai fini degli attacchi di opportunità.

PERIZIA NEGLI STRUMENTI DA BARDO

Prerequisiti: 21° livello, Cos 15, Int 15, Car 21, bardo

Beneficio: Quando il personaggio impugna uno strumento da bardo e usa un potere arcano, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro del dado.

PERIZIA NEGLI STRUMENTI DA MAGO

Prerequisiti: 21° livello, Des 15, Int 21, Sag 15, mago

Beneficio: Quando il personaggio impugna uno strumento da mago e usa un potere arcano, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20.

PERIZIA NEGLI STRUMENTI DA STREGONE

Prerequisiti: 21° livello, For 15, Des 15, Car 21, stregone

Beneficio: Quando il personaggio impugna uno strumento da stregone e usa un potere arcano, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20.

PERIZIA NEGLI STRUMENTI DA WARLOCK

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, Car 17, warlock

Beneficio: Quando il personaggio impugna uno strumento da warlock e usa un potere arcano, mette a segno un colpo critico con un risultato di 19-20.

PREVEGGENZA REDIVIVA

Prerequisiti: 21° livello, bardo, privilegio di classe di Virtù della Preveggenza

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per ottenere un'azione extra, recupera anche l'uso di Virtù della Preveggenza.

VINCOLO INTRAPPOLANTE

Prerequisiti: 21° livello, magospada, privilegio di classe di *aegis intrappolante*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *aegis intrappolante* per teletrasportare un nemico, quel nemico è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TALENTI MULTICLASSE

Alcuni di questi talenti prevedono come requisito che il personaggio sia un multiclasse leggendario in una determinata classe. Per poter acquisire quel talento, il personaggio deve essere diventato multiclasse leggendario (*Manuale del Giocatore*, pagina 209) appartenente a quella classe invece di scegliere un cammino leggendario.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisito	Beneficio
Aegis Arcano	Qualsiasi talento da magospada multiclasse, multiclasse leggendario come magospada	Magospada: Aegis del Magospada 1/incontro
Anima della Stregoneria	For 13, Car 13	Stregone: resistenza 5 a un tipo di danno
Canto di Guarigione	Qualsiasi talento da bardo multiclasse, multiclasse leggendario come bardo	Bardo: Abilità Versatile e Canto di Riposo
Cuore della Lama	Cos 13, Int 13	Magospada: Atletica o Tenacia come abilità con addestramento, Vincolo della Spada
Incantatore Istruito	Int 13, Sag 13	Mago: Arcano, Natura o Religione come abilità con addestramento, Incantatore Rituale
Maestro degli Strumenti	Qualsiasi talento da bardo multiclasse, multiclasse leggendario come mago	Mago: Maestria degli Strumenti Arcani
Potere Stregonesco	Qualsiasi talento multiclasse da stregone, multiclasse leggendario come stregone	Stregone: bonus ai danni dei poteri da stregone
Ritualista Bardico	Int 13, Car 13	Bardo: Arcano come abilità con addestramento, Addestramento Bardico
Studioso della Maledizione	Cos 13, Car 13	Warlock: Maledizione del Warlock 1/incontro
Viandante delle Tenebre	Qualsiasi talento multiclasse da warlock, multiclasse leggendario come warlock	Warlock: Camminare nelle Ombre

AEGIS ARCANO

[MAGOSPADA MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da magospada multiclasse, multiclasse leggendario come magospada

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di Aegis del Magospada. Il personaggio può usare questo potere una volta per incontro.

ANIMA DELLA STREGONERIA

[STREGONE MULTICLASSE]

Prerequisiti: For 13, Car 13

Beneficio: Il personaggio sceglie tra acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono, o veleno. Acquisisce resistenza 5 a quel tipo di danno.

CANTO DI GUARIGIONE

[BARDO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da bardo multiclasse, multiclasse leggendario come bardo

Beneficio: Il personaggio acquisisce i privilegi di classe da bardo di Abilità Versatile e Canto di Riposo.

CUORE DELLA LAMA

[MAGOSPADA MULTICLASSE]

Prerequisiti: Cos 13, Int 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce l'abilità Atletica o Tenacia come abilità con addestramento.

Il personaggio acquisisce il privilegio di classe da magospada di Vincolo della Spada.

INCANTATORE ISTRUITO

[MAGO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Int 13, Sag 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Arcano, Natura o Religione come abilità con addestramento.

Il personaggio ottiene il privilegio di classe da mago di Incantatore Rituale.

MAESTRO DEGLI STRUMENTI

[MAGO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da mago multiclasse, multiclasse leggendario come mago

Beneficio: Il personaggio acquisisce il privilegio di classe da mago di Maestria degli Strumenti Arcani.

POTERE STREGONESCO

[STREGONE MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento multiclasse da stregone, multiclasse leggendario come stregone

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni dei suoi poteri arcani pari al proprio modificatore di Forza o di Destrezza.

Al 21° livello, questo bonus aumenta di 2.

RITUALISTA BARDICO

[BARDO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Int 13, Car 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Arcano come abilità con addestramento.

Il personaggio acquisisce il privilegio di classe da bardo di Addestramento Bardico.

STUDIOSO DELLA MALEDIZIONE

[WARLOCK MULTICLASSE]

Prerequisiti: Cos 13, Car 13

Beneficio: Una volta per incontro, il personaggio può usare il privilegio di classe di Maledizione del Warlock. La maledizione ha termine la prima volta che il personaggio infligge i danni extra previsti dalla Maledizione del Warlock.

VIANDANTE DELLE TENEBRE

[WARLOCK MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento multiclasse da warlock, multiclasse leggendario come warlock

Beneficio: Il personaggio acquisisce il privilegio di classe da warlock di Camminare nelle Ombre.

Un famiglia è uno spirito che accompagna il personaggio come suo amico e alleato. Non è una vera creatura e non ha bisogno di mangiare o respirare. Il tipo più comune è un famiglia creatura, uno spirito che assume la forma di un piccolo animale o mostro.

Molti credono che il famiglia e il suo padrone siano una cosa sola, e in effetti alcuni famigli si comportano come se fossero mere estensioni del volere del loro padrone. Tuttavia, molti famigli sviluppano una loro personalità ed eseguono i comandi dei loro padroni mostrando indipendenza e a volte perfino prendendo iniziative personali. Tutti i famigli possiedono una certa misura di conoscenze arcane.

OTTENERE UN FAMIGLIO

- ◆ Un personaggio ottiene un famiglia quando acquisisce il talento Famiglio Arcano.

CAMBIARE FAMIGLIO

- ◆ Un personaggio ottiene un famiglia diverso riaddestrandosi relativamente al talento Famiglio Arcano e sostituendo il suo vecchio compagno con un tipo di famiglia diverso.

ATTRIBUTI DEL FAMIGLIO

- ◆ **Attacchi:** Un famiglia non può attaccare.
- ◆ **Difese:** Un famiglia usa le difese del personaggio
- ◆ **Abilità e prove:** Un famiglia usa i bonus del personaggio per tutte le prove di abilità e caratteristica.
- ◆ **Punti ferita:** Un famiglia possiede 1 punto ferita, ma un attacco mancato non lo danneggia mai.
- ◆ **Distruzione di un famiglia:** Se il famiglia del personaggio scende a 0 punti ferita o meno, è distrutto. Dopo il successivo riposo breve o esteso del personaggio, il famiglia ricompare nello spazio del personaggio, in modalità passiva.

COME FUNZIONANO I FAMIGLI?

Il talento Famiglio Arcano (vedi pagina 139) consente al personaggio di selezionare un famiglia. Il giocatore può determinare liberamente che aspetto avrà il suo famiglia e dare al DM dei suggerimenti sulla sua personalità.

I famigli hanno due modalità: attiva e passiva. Entrambe le modalità conferiscono al personaggio dei benefici costanti, che però vanno perduti se il famiglia viene distrutto. Il personaggio può tenere il famiglia in modalità passiva per proteggerlo. In modalità attiva, il famiglia può andare in avanscoperta o conferire al personaggio le capacità speciali descritte nella sua scheda delle statistiche. Il personaggio può controllare un famiglia posto in modalità attiva utilizzando le proprie azioni, ma un famiglia non è un combattente. Non può sferrare attacchi e scomparire per qualche tempo se viene distrutto.

- ◆ **Morte di un famiglia:** Il famiglia muore quando muore il personaggio e viene riportato in vita quando viene riportato in vita il personaggio. Quando il personaggio ritorna in vita, il suo famiglia compare nel suo spazio, in modalità passiva.
- ◆ **Immunità:** Un famiglia non può essere colpito dagli attacchi del padrone. Il padrone, tuttavia, può decidere di ignorare questo beneficio.
- ◆ **Sensi:** Alcuni famigli sono dotati di sensi speciali, come ad esempio vista cieca o visione crepuscolare. Questi sensi si applicano al famiglia, ma non al personaggio.
- ◆ **Comunicazione:** Il personaggio e il famiglia possono parlare tra loro in uno speciale linguaggio arcano. Le altre creature sentono soltanto suoni senza senso dal personaggio e versi e grugniti dal famiglia. Il famiglia non capisce altri linguaggi, ma riesce a ripetere tutto ciò che sente, consentendo al personaggio di capire tutto ciò che gli ripete in un linguaggio a lui conosciuto.
- ◆ **Taglia:** Minuscola.
- ◆ **Non attacca ai fianchi:** Un famiglia non può attaccare ai fianchi.
- ◆ **Oggetti:** A meno che non sia specificato diversamente, un famiglia non può raccogliere o manipolare oggetti. Questo non significa che un famiglia ignori gli oggetti solidi. Un famiglia non può passare attraverso le pareti.

MODALITÀ DEL FAMIGLIO

- ◆ **Cambiare modalità:** Il personaggio può cambiare la modalità del personaggio da attiva a passiva e viceversa usando un'azione minore.
- ◆ **Passiva:** Un famiglia passivo è collocato addosso al personaggio, appollaiato sulla sua spalla o nascosto nella sua tasca. Quando è in questa modalità, condivide lo stesso spazio del personaggio.

Niente bersaglio: Un famiglia passivo non può essere scelto come bersaglio di nessun effetto.

Niente danni: Un famiglia passivo non può essere danneggiato da nessun effetto.

- ◆ **Attiva:** In modalità attiva, un famiglia non si trova addosso al personaggio e può muoversi liberamente. Occupa lo spazio di una creatura Minuscola.

Movimento: Un famiglia possiede una velocità e delle modalità di movimento. Usando un'azione di movimento, il personaggio può muovere il famiglia della sua velocità.

Limite di distanza: A meno che non sia specificato diversamente, un famiglia non può allontanarsi a più di 20 quadretti di distanza dal personaggio. Se alla fine del turno del personaggio il suo famiglia è ancora più lontano di 20 quadretti, esso si teletrasporta nel quadretto del personaggio ed entra in modalità passiva.

Azioni: Un famiglia può usare le abilità e compiere azioni normalmente, ma il personaggio deve usare l'azione appropriata per consentirglielo. Un famiglia non possiede una sua serie di azioni.



PERSONALITÀ

Ogni famiglio è dotato di una sua personalità, nonostante il fatto che sia uno spirito e non un'entità fisica. Un famiglio tende ad agire in un modo che riflette la personalità del suo padrone. Il famiglio topo di un warlock assetato di potere potrebbe costantemente andare in cerca di cibo da sgranocchiare, mentre un mago misterioso potrebbe avere un imp dei libri che si nasconde tra le pieghe della sua tunica e i cui occhi rossi scintillano nell'oscurità.

Il personaggio potrebbe decidere che il suo famiglio abbia un carattere semplice e obbediente, per farne un servitore perfettamente addestrato. D'altro canto quei famigli che dimostrano una certa iniziativa potrebbero mostrare una vena di individualismo che li renderà riluttanti a obbedire a tutti gli ordini del loro padrone, o quanto meno a obbedire immediatamente, se pensano di saperla più lunga.

Sebbene sia prima di ogni altra cosa un servitore devoto, un famiglio è una creatura indipendente che può discutere con il suo padrone, perseguire i suoi piani personali e offrire consigli (desiderati o meno). Alla fine, tuttavia, un famiglio obbedisce sempre al suo padrone.

La personalità del famiglio dipende in ultima analisi dal giocatore, dal momento che si tratta di un'estensione del suo personaggio. Il DM potrebbe avere dei consigli o dei suggerimenti e di tanto in tanto ha l'autorità di prendere le redini del famiglio, descrivendo cosa fa e anche perché è in disaccordo con lui.

Una delle tipiche personalità da famiglio, specialmente per una creatura come un dragheto o un imp dei libri, è il classico atteggiamento del tipo "io ne so più di te" che può dare adito a idee interessanti e inaspettate quando una di queste incorreggibili creature mette in atto uno dei suoi piani.

INTERPRETARE IL PROPRIO FAMIGLIO

Il DM potrebbe mantenere un minimo controllo sulle azioni del famiglio, oppure potrebbe consentire al personaggio di controllarlo in tutto e per tutto. Tuttavia, dal momento che il famiglio può comunicare soltanto con il suo padrone (vedi "Comunicazione," pagina precedente), mettere in scena i dialoghi tra il famiglio e il padrone per la croce e la delizia degli altri non è consigliabile. D'altro canto, fare in modo che il proprio famiglio agisca, si muova o reagisca in modo particolare può dare una precisa idea del famiglio, valida quanto le sue parole. In ogni caso, il giocatore dovrà fare attenzione a limitare il tempo che porta via al tavolo di gioco durante gli incontri di combattimento per descrivere le peculiarità del suo famiglio. Gli altri giocatori potrebbero stancarsi se a ogni turno il famiglio (e il suo padrone) finiscono per portare via troppo tempo.

TALENTI DEL FAMIGLIO

Nome	Prerequisito	Beneficio
Famiglio Arcano	Qualsiasi classe arcana	Il personaggio ottiene un famiglio
Famiglio Protettore	Qualsiasi classe arcana, Famiglio Arcano, potere a utilità di 6° livello o superiore	Il personaggio scambia un potere di utilità con il potere <i>famiglio protettore</i>
Famiglio Vigilante Magico	Qualsiasi classe arcana, Famiglio Arcano, potere a utilità di 6° livello o superiore	Il personaggio scambia un potere di utilità con il potere <i>famiglio vigilante magico</i>
Famiglio Vincolato	Qualsiasi classe arcana, Famiglio Arcano	Il personaggio comunica telepaticamente con il suo famiglio

TALENTI DEL FAMIGLIO

I talenti di questa sezione sono disponibili per i personaggi di qualsiasi livello, purché ne soddisfino i requisiti.

FAMIGLIO ARCANO [FAMIGLIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe arcana

Beneficio: Il personaggio acquisisce un famiglio. Per ogni talento del famiglio acquisito oltre questo, il suo famiglio ottiene un bonus di +1 alle sue difese.

FAMIGLIO PROTETTORE [FAMIGLIO]

Prerequisiti: Qualsiasi classe arcana, talento di Famiglio Arcano, potere di utilità di 6° livello o superiore

Beneficio: Il potere di talento *famiglio protettore* prende il posto di uno dei suoi poteri di utilità di livello pari o superiore al 6°.

Inoltre, mentre il proprio famiglio è in modalità passiva, il personaggio ottiene un bonus di +1 a Riflessi.

Famiglio Protettore

Potere di Talento

Il famiglio del personaggio balza in avanti per deviare un attacco, sacrificandosi per salvare il suo padrone.

Giornaliero ♦ Arcano

Interruzione immediata

Personale

Requisito: Il famiglio deve essere in modalità passiva.

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: L'attacco che attiva il potere infligge soltanto metà danni sul personaggio e il famiglio è distrutto.

FAMIGLIO VIGILANTE MAGICO [FAMIGLIO]

Prerequisiti: Qualsiasi classe arcana, talento di Famiglio Arcano, potere di utilità di 6° livello o superiore

Beneficio: Il potere di talento *famiglio vigilante magico* prende il posto di uno dei suoi poteri di utilità di livello pari o superiore al 6°.

Finché il famiglio è in modalità attiva, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri arcani contro i bersagli adiacenti al suo famiglio.

Famiglio Vigilante Magico

Potere di Talento

Il famiglio attira l'energia arcana che il suo padrone ha consumato infruttuosamente, reincanalandola fino a lui per consentirgli di tentare di nuovo.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione gratuita

Personale

Requisito: Il famiglio del personaggio deve essere in modalità attiva

Attivazione: Il personaggio manca un bersaglio con un potere di attacco a incontro

Effetto: Il personaggio ripete il tiro per colpire e usa il nuovo risultato, anche se è inferiore al precedente.

FAMIGLIO VINCOLATO [FAMIGLIO]

Prerequisiti: Qualsiasi classe arcana, talento di Famiglio Arcano

Beneficio: Il personaggio e il suo famiglio possono comunicare telepaticamente entro una distanza di 10 quadretti. Il personaggio deve disporre di linea di visuale e di linea di effetto con il suo famiglio per poter comunicare con lui in questo modo.

PERSONALIZZARE L'ASPETTO DEL FAMIGLIO

Questa sezione comprende le descrizioni di vari famigli. Ognuno ha un suo aspetto basilare, ma questo non significa che il famiglio di un personaggio debba essere uguale al famiglio di ogni altro incantatore, anche se si tratta di un animale comune come un corvo o un gatto.

Entro i limiti del buon senso, un personaggio può personalizzare il suo famiglio e assegnargli l'aspetto che preferisce, fintanto che l'identità vera e propria della creatura base non sia compromessa. L'aspetto e il carattere di un famiglio possono essere personalizzati in mille modi, ma senza cambiare le capacità di combattimento o le prove di abilità del famiglio.

Così come è possibile personalizzare l'aspetto di un famiglio attivo, è possibile anche determinare cosa succede quando il famiglio entra in modalità passiva. Potrebbe fare qualcosa di ben più spettacolare che semplicemente infilarsi in una tasca.

Ad esempio, forse un imp dei libri scompare in uno sbuffo di fumo e si rimaterializza non appena sente pronunciare il suo nome. Un gufo potrebbe trasformarsi in una statua di pietra che il personaggio porta sempre con sé, per tornare ad apparire in carne e ossa quando il personaggio lancia la statua al suolo. Gli altri avventurieri rimarranno di certo impressionati se il tatuaggio che il personaggio porta sul braccio prende vita fino a trasformarsi in un famiglio serpente. O se, lanciando un fischio, il personaggio fa comparire dal cielo un falco che scende in picchiata.

DESCRIZIONI DEI FAMIGLI

La descrizione di ogni famiglio comprende anche i benefici forniti da un famiglio.

Benefici costanti: Un famiglio fornisce al suo padrone questi benefici fintanto che possiede almeno 1 punto ferita, indipendentemente dal suo stato attuale.

Benefici attivi: Quando il famiglio è in modalità attiva, oltre a essere in grado di eseguire le azioni a esso disponibili in quella modalità (vedi "Modalità del famiglio," più sopra), fornisce al suo padrone anche i suoi benefici attivi.

Corvo Famiglio

I corvi sono noti per i loro sensi acuti e per la loro abilità nello scoprire conoscenze nascoste.

Sensi visione crepuscolare
Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Percezione effettuate per trovare oggetti nascosti.

Benefici attivi

Lingua del Corvo: Un corvo può parlare ogni linguaggio che il personaggio conosce e può conversare con le altre creature. Quando parla, il personaggio sente ogni cosa che il corvo dice e ogni risposta che gli viene rivolta. Il personaggio può dettare le risposte al corvo, se lo desidera.

Demone Vincolato Famiglio

Questo orrendo ammasso di carne è una creatura vincolata a servire il suo padrone, ma preferirebbe tornare nell'Abisso.

Velocità 5, volo 3 (fluttuare)

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire. Il personaggio sa leggere e parlare l'Abissale.

Benefici attivi

Sinergia Alchemica: Una volta per incontro, quando il personaggio colpisce una creatura sanguinante adiacente al suo demone vincolato, ottiene 1d8 punti ferita temporanei.
Livello 11: 2d8 punti ferita temporanei.
Livello 21: 3d8 punti ferita temporanei.

Draghetto Famiglio

Gli stregoni che seguono le tradizioni draconiche, assieme a molti altri incantatori che prediligono la tenacia e la potenza fisica, scelgono spesso un famiglio draghetto.

Velocità 5, volo 6 (fluttuare)

Benefici costanti

Il personaggio sa parlare e leggere il Draconico. Quando il personaggio spende un impulso curativo, recupera 2 punti ferita aggiuntivi.
Livello 11: 3 punti ferita aggiuntivi.
Livello 21: 4 punti ferita aggiuntivi.

Benefici attivi

Soffio del Drago: Una volta per incontro, il personaggio può usare lo spazio del draghetto come quadretto di origine per un potere di attacco arcano a propagazione ravvicinata.

Falco Famiglio

Gli incantatori combattenti che amano tuffarsi nella mischia ritengono che un falco da combattimento sia il loro famiglio ideale.

Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Percezione. Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità.

Benefici attivi

Falco da Caccia: Una volta per incontro, il personaggio può calcolare la gittata dei suoi attacchi arcani a distanza partendo dal falco, fino alla fine del suo turno attuale.
Spirito Celeste: Un famiglio falco ha un limite di distanza di 40 quadretti dal suo padrone.

Gatto Famiglio

I gatti sono famigli indipendenti e volitivi e la loro prontezza ad agire da soli ne fa delle spie eccellenti.

Sensi visione crepuscolare
Velocità 6

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia e può effettuare una prova di Acrobazia per ridurre i danni da caduta, anche se non possiede quell'abilità come abilità con addestramento.

Benefici attivi

Spirito Indipendente: Un famiglio gatto non ha limite di distanza entro cui può esistere separato dal padrone.
Predatore Silenzioso: Un famiglio gatto ottiene un bonus di +5 alle sue prove di Furtività.

Gufo Famiglio

Il famiglio gufo, un diffuso simbolo di saggezza e conoscenza, è noto per i buoni consigli e le acute osservazioni che rivolge al suo padrone.

Sensi visione crepuscolare
Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

Benefici costanti

Consiglio del Gufo: Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Intuizione o di Percezione, aggiunge 1d4 al risultato.

Benefici attivi

Occhi del Gufo: Come azione standard, il personaggio riesce a vedere attraverso gli occhi del famiglio fino alla fine del proprio turno successivo. Non ottiene la capacità di lanciare incantesimi o di attaccare tramite il famiglio, e determina se un bersaglio beneficia di copertura e occultamento nei suoi confronti normalmente, ma potrebbe riuscire a scorgere un nemico nascosto dietro un angolo o notare un avversario dietro una parete.

Imp dei Libri Famiglio

Gli imp dei libri sono maestri di conoscenze, inviati dalle potenze degli Inferi agli incantatori mortali per offrire loro consigli e per indurli in tentazione.

Velocità 5, volo 6 (fluttuare)

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Arcano e Storia. Il personaggio sa leggere e parlare l'Infernale. Il personaggio ottiene resistenza 5 fuoco. Se è già dotato di resistenza al fuoco, tale resistenza aumenta di 2.

Benefici attivi

Movimento Ingannevole: Come azione minore, il personaggio può rendere il suo imp dei libri invisibile fino alla fine del proprio turno successivo.

Omuncolo Artigiano Famiglio

Questa figura umanoide sembra priva di lineamenti e pare fatta d'argilla. Gli artigiani arcani usano spesso gli omuncoli come abili assistenti.

Velocità 5

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Arcano. Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità relative ai rituali della categoria di creazione.

Benefici attivi

Banchetto di Sangue: Un nemico adiacente all'omuncolo artigiano subisce una penalità di -1 a tutte le difese contro gli oggetti alchemici. L'omuncolo artigiano è immune agli oggetti alchemici del suo padrone.

Pipistrello Famiglio

I pipistrelli sono famigli comuni per i warlock e per coloro che prediligono le magie più sottili e la furtività.

Sensi vista cieca 5

Velocità 2, volo 6 (fluttuare)

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Furtività e Percezione.

Benefici attivi

Vedere l'Occulto: Come azione minore, il personaggio può privare i nemici adiacenti al suo famiglio pipistrello dei benefici dell'occultamento (ma non dell'occultamento totale) nei propri confronti fino alla fine del turno attuale del personaggio.

Ragno Famiglio

I ragni sono custodi di conoscenze nascoste e tessono ragnatele capaci di afferrare e spostare piccoli oggetti.

Velocità 4, scalata 4

Benefici costanti

Il personaggio ottiene a +2 bonus alle prove di Scalare. I nemici subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza contro i poteri arcani del personaggio che li immobilizzano o li rallentano.

Benefici attivi

Tela del Ragno: Come azione minore, un ragno può far scorrere di 2 quadretti un oggetto situato entro 5 quadretti da lui. L'oggetto deve essere incustodito e non può pesare più di 2,5 kg.

Serpente Famiglio

Il serpente è una creatura ingannevole, che fornisce al suo padrone una maestria dell'astuzia e dell'inganno pari alla propria.

Velocità 6

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Raggiare. Quando scatta, il personaggio può ignorare 1 quadretto di terreno difficile durante quel movimento.

Benefici attivi

Agguato del Serpente: Una volta per incontro, come azione minore, tutte le creature adiacenti al famiglio serpente non possono effettuare attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Topo Famiglio

Un topo è un piccolo saccheggiatore in grado di infiltrarsi anche nei luoghi più sorvegliati.

Velocità 6

Benefici costanti

Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Furtività.

Benefici attivi

Astuzia del Topo: Un famiglio topo può portare oggetti del peso massimo di 1 kg, e può manipolare gli oggetti per effettuare delle prove di Manolesta. Ottiene un bonus di +2 a tali prove. Un topo ottiene un bonus di +5 alle sue prove di Furtività.

PECULIARITÀ DEI FAMIGLI

I famigli sono noti per il loro aspetto esotico e per il loro comportamento eccentrico. Un giocatore può delineare alcuni tratti visivi e comportamentali per il famiglio del suo personaggio, usando questi esempi come ispirazione.

Corvo

- ◆ Ha una striscia di piume d'argento
- ◆ Batte con il becco sugli oggetti quando la gente lo ignora
- ◆ Pronuncia una frase con voce gracchiante al momento opportuno

Demone vincolato

- ◆ Sembra una versione in miniatura di un demone vero e proprio
- ◆ È troppo pigro per camminare o per volare, e si reca rotolando ovunque debba andare.

Draghetto

- ◆ Ha il colore di un determinato tipo di drago cromato o metallico
- ◆ Dalle sue narici sale un filo di fumo
- ◆ Quando singhiozza, dalla bocca esce una piccola fiammata, qualcosa che gli capita abbastanza spesso
- ◆ Emette un ruggito acuto e stridulo

Falco

- ◆ Risplende di luce dorata sotto i raggi del sole
- ◆ Lascia dei piccoli roditori morti nello zaino del padrone

Gatto

- ◆ Sembra fatto d'ombra
- ◆ Ha delle minuscole ali da pipistrello
- ◆ Si lecca gli schizzi di sangue sul pelo dopo i combattimenti

Gufo

- ◆ Riesce a spostare gli occhi e il becco in parti diverse della sua testa
- ◆ Lancia un grido di esultanza quando crede di avere trovato una compagna per il padrone

Imp dei libri

- ◆ È trasparente, fatta eccezione per gli occhi luccicanti
- ◆ Cita frasi dai libri antichi, solitamente per contraddire le idee del padrone

Omuncolo artigiano

- ◆ È fatto d'argilla, ma ha degli ingranaggi alle giunture
- ◆ Fabbrica una statua di ogni mostro sconfitto dal padrone

Pipistrello

- ◆ Ha dei minuscoli spuntoni di metallo come pelliccia
- ◆ Volta in faccia alle creature per salutarli

Ragno

- ◆ Risplende di un alone verdastro malsano
- ◆ Tesse delle ragnatele molto complicate per segnare i luoghi in cui è stato

Serpente

- ◆ Assomiglia a un rivolo di mercurio quando si sposta
- ◆ Sibila ogni volta che qualcuno tocca il suo padrone

Topo

- ◆ Lascia dietro di sé una scia di cenere e di fuliggine quando si sposta
- ◆ Rosicchia il libro degli incantesimi (o un altro strumento arcano) del padrone e i suoi oggetti magici

Il destino epico di un personaggio è l'archetipo mitologico che il personaggio spera di diventare. Una volta giunto al 21° livello, la grandezza che il personaggio sapeva di poter raggiungere cessa di essere teoretica e giunge entro la sua portata.

ARCILICH

Un arcilich non è riuscito a rimanere in vita, ma ha anche evitato di morire. Da non morto, si è procurato le capacità necessarie per difendersi dal male per sempre.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

Il personaggio va in cerca della vita eterna come creatura non morta. Molti maghi che vanno in cerca di una facile forma di immortalità attraverso i testi necromantici più esoterici sono incantatori malvagi e avidi, che non si fermano davanti a nulla pur di raggiungere il loro obiettivo finale. Per alcuni, tale obiettivo è proprio la trasformazione in lich. Ma il personaggio ha un obiettivo più alto e nobile.

A differenza di molti altri che sono diventati lich prima di lui, egli si è addestrato mentalmente per evitare di soccombere alla follia indotta dalla preservazione necromantica. Ad esempio, non ha eseguito l'empio rituale con cui si cede la vita in cambio dell'animazione in non morto nel momento in cui l'ha trovato; ha atteso fino a quando il suo potere non è diventato in grado di reggere a un tale cambiamento. Inoltre, il personaggio non ha accettato nemmeno l'aiuto di Orcus, il Principe Demoniaco dei Non Morti, per infondere potere al rituale: ha atteso di trovare altri metodi al di fuori del controllo del demone. Così facendo, è sfuggito al suo tocco, ma si è assicurato la sua eterna inimicizia.



IMMORTALITÀ?

Quando l'arcilich ha portato a termine la sua impresa finale, per il mondo si chiude un'era. È tempo di lasciare il posto a nuovi eroi. Tuttavia, l'arcilich non si allontana troppo.

L'arcilich osserva il mondo e tutto ciò che vi accade tramite una fitta rete di spie e di sensori magici. Risiede in una cittadella isolata nelle profondità sotterranee o in un remoto angolo di un altro piano. Si accontenta di stare a guardare gli eventi che si susseguono nel mondo; tuttavia, non si dimostra indifferente. Di tanto in tanto, fornisce un indizio a coloro che più ne hanno bisogno.

PRIVILEGI DELL'ARCILICH

Conoscenze dell'Archlich (21° livello): Il punteggio di Intelligenza dell'arcilich aumenta di 2.

Filatterio dell'Archlich (21° livello): L'arcilich crea un ricettacolo magico che contiene la sua forza vitale. Quando l'arcilich scende a 0 punti ferita o meno, sia lui che i suoi oggetti posseduti si sbriciolano in polvere. Un giorno dopo, l'arcilich ricompare al massimo dei punti ferita in uno spazio adiacente al suo filatterio, assieme a tutti i suoi oggetti posseduti.

Il filatterio dell'arcilich può essere distrutto. Ha 40 punti ferita e resistenza 20 a tutti i danni. Il tipico filatterio è una scatola di metallo sigillata, piena di pergamene con frasi magiche scritte con il sangue dell'arcilich. I filatteri possono avere altre forme, come ad esempio anelli, gemme o amuleti, ma possiedono sempre 40 punti ferita e resistenza 20 a tutti i danni. Se il filatterio viene distrutto, l'arcilich può crearne uno nuovo spendendo 10 giorni e 50.000 mo.

Resistenze del Lich (21° livello): L'arcilich ottiene resistenza al necrotico e resistenza al veleno pari a 5 + metà del proprio livello.

Sudario della Vita e della Morte (21° livello): Ogni nemico vivente che giunga entro 5 quadretti dall'arcilich o inizi il proprio turno entro questa distanza subisce 5 danni necrotici. Ogni nemico non morto che giunga entro 5 quadretti dall'arcilich o inizi il proprio turno entro questa distanza subisce 5 danni radiosi.

Maestria sulla Morte (24° livello): Una volta al giorno, se l'arcilich muore, può potenziare la sua forma non morta invece di morire. Recupera un ammontare di punti ferita pari a metà del massimo dei suoi punti ferita. Fino alla fine dell'incontro non può spendere impulsi curativi e qualsiasi creatura che lo attacchi e gli infligga dei danni subisce 20 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Essenza della Non Morte (30° livello): Ogni volta che un nemico entro 5 quadretti dall'arcilich scende a 0 punti ferita o meno, l'arcilich recupera l'uso di un potere a incontro arcano che ha già utilizzato.

POTERE DELL'ARCILICH

Potenza dell'Arcilich

Arcilich Utilità 26

Gli incantesimi più corrotti echeggiano con maggiore nitidezza nella mente animata dell'arcilich.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio recupera un potere arcano a incontro o giornaliero necrotico o di paura che ha già utilizzato.

Ottiene resistenza a tutti i danni pari a 5 + metà del proprio livello fino alla fine dell'incontro.

ARCINCANTESIMO

Quando l'incantatore lancia il suo incantesimo prediletto, riesce a spremere ogni goccia di possibile vantaggio dalla sua magia.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

Secondo la distinta opinione del personaggio, tra tutti i vari incantesimi passati sulle labbra degli incantatori nel corso dei secoli, ce n'è uno la cui eleganza, il cui potere e la cui bellezza concettuale fondamentale superano tutti gli altri. Il personaggio lo sa bene, perché ha fatto grandi sacrifici pur di padroneggiarlo. Ora lo considera l'incantesimo per eccellenza e lo chiama (con un certo orgoglio), il suo "incantesimo personale."

Altri personaggi arcani potranno lanciare lo stesso incantesimo, ma lo studio condotto dal personaggio e la sua attenzione ai dettagli, che nessuno è riuscito a eguagliare, gli hanno rivelato segreti di questo potere considerati ormai perduti da tutti gli altri incantatori. Naturalmente, sarebbe impossibile studiare ogni incantesimo del proprio arsenale con una cura talmente esaustiva. Una vita intera non basterebbe per affrontare un tale progetto. Ecco perché il personaggio ha scelto di dedicarsi interamente a un solo incantesimo. Un unico incantesimo, che nessun'altra creatura lancerà mai con altrettanta magnificenza.

A volte il personaggio compatisce gli altri incantatori che lanciano il suo incantesimo personale. Potrebbe contattare questi maghi che brancolano nell'ignoranza e offrire loro qualche incoraggiamento, spiegando loro che un giorno potranno raggiungere la grandezza, ma solo se miglioreranno la tecnica con cui lanciano l'incantesimo in questione. Se si dimostrano interessati, il personaggio sarà più che lieto di dimostrare la propria abilità nell'usare il suo incantesimo.

Mano a mano che il potere e la maestria del personaggio continuano a crescere, anche la sua fama di esperto conoscitore del suo incantesimo personale cresce. Anzi, il suo nome inizia a diventare un sinonimo dell'incantesimo. Non potrebbe esserci nulla di più gratificante. Ogni volta che un incantatore lancia quell'incantesimo, pronuncia a voce alta anche il nome del personaggio.

IMMORTALITÀ?

Una volta portata a termine la sua impresa finale, l'arcincantesimo acquisisce la consapevolezza suprema dell'elegante complessità che pulsa all'interno del suo incantesimo. Dopo averlo lanciato così tante volte, si risveglia una sintonia tra l'incantesimo e l'anima stessa del personaggio.

Dopo avere fatto ordine nei suoi affari mortali, l'arcincantesimo potrebbe abbracciare questa risonanza. Per un'ultima volta, egli lancia il suo incantesimo personale. Quando l'ultima sillaba esce dalle sue labbra, la magia pervade ogni fibra del suo essere. L'arcincantesimo e il suo incantesimo ora sono un'unica cosa. Fintanto che qualcuno conosce quell'incantesimo, l'arcincantesimo persisterà nella mente di quell'incantatore vivente e nei testi dei vecchi tomi contenenti la formula magica dell'incantesimo. Forse un giorno, quando qualche mago speciale riscoprirà e lancerà l'incantesimo, l'arcincantesimo farà ritorno in forma fisica, pronto ad aiutare di nuovo il mondo con la maestria che soltanto egli può elargire.



PRIVILEGI DELL'ARCINCANTESIMO

Gli arcincantesimi ottengono molti benefici basati su un unico potere scelto tramite il privilegio di Incantesimo Personale.

Incantesimo Personale (21° livello): L'arcincantesimo sceglie uno dei suoi poteri arcani di attacco giornalieri. Se cambia quel potere tramite riaddestramento, può scegliere un nuovo potere arcano di attacco giornaliero come suo Incantesimo Personale.

Incantesimo Ritornante (24° livello): Una volta al giorno, se l'arcincantesimo muore, recupera metà dei suoi punti ferita al suo turno successivo. Se ha già usato il potere di attacco giornaliero del suo Incantesimo Personale, lo recupera.

Incantesimo Vivente (30° livello): L'arcincantesimo può usare il suo Incantesimo Personale come potere a incontro piuttosto che come potere giornaliero.

POTERE DELL'ARCINCANTESIMO

Incanalare

Arcincantesimo Utilità 26

Incantesimo Personale

L'arcincantesimo evoca il potere del suo incantesimo personale sulle sue labbra, ma invece di lanciarlo, lo lascia echeggiare nella sua mente. Finché non lo lancia, esso sottrae energia agli attacchi altrui, indebolendoli.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 15 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro o finché non usa il suo Incantesimo Personale.

IMMANENZA

Tutta la vita è energia. C'è chi vede flussi e collegamenti là dove gli altri vedono solo materia inanimata.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

La magia è meno complicata di quanto molti ritengano. Al di sotto degli incantamenti, degli strumenti finemente lavorati, dei complicati circoli e sigilli e delle conoscenze trascritte in innumerevoli tomi si nasconde una semplice verità: ogni cosa è energia. L'energia può comparire in molte forme, ma una volta afferrata la prima legge fondamentale, tutti gli usi della magia che ne conseguono diventano semplici manipolazioni applicate dell'energia. L'energia può essere affinata, direzionata, respinta o moltiplicata. Può essere rallentata in modo che appaia un oggetto solido o convertita in un fluido incorporeo di potenziale.

Chi non condivide le conoscenze dell'immanenza vede nelle sue teorie qualcosa di mistico o di incomprensibile, ma in realtà l'immanenza ha uno spiccato senso pratico. Nel grande schema delle cose, soltanto l'energia è eterna e vera; tutte le sue forme e i suoi flussi sono temporanei, e si trasformeranno in schemi irriconoscibili col passare del tempo.

La comprensione di queste verità conferisce all'immanenza un potere straordinario e sempre crescente su un mondo che agli occhi altrui appare semplicemente come un luogo fisico. Pericolose scariche di energia scorrono attorno alla sua persona come se fossero acqua. L'immanenza può perfino estendere una frazione della sua protezione ai suoi alleati. Il suo controllo sull'energia è talmente potente che quando il suo corpo subisce troppo dolore, l'immanenza può trasformarsi in un campo di particelle insostanziali.



IMMORTALITÀ?

Quando l'immanenza porta a termine la sua impresa finale, la sua comprensione della natura dell'energia si fa ancora più vasta. Ora finalmente l'immanenza coglie l'ultima verità che gli era sempre sfuggita: esiste soltanto un unico campo di energia, e l'intero cosmo è composto da questa vibrante distesa di energia a molti strati. Il cosmo e l'immanenza sono un'unica cosa. Lo stesso campo che costituisce ogni cosa è anche parte di lei.

Dopo avere messo ordine nei suoi affari mortali, l'immanenza si trasforma spontaneamente in un essere di pura energia, scavalcando il rango di divinità per fondersi con il cosmo stesso. Dopotutto, perfino gli dèi e i primordiali sono fatti di energia. L'immanenza è ovunque.

PRIVILEGI DELL'IMMANENZA

Resistenza Variabile (21° livello): Dopo avere subito danni di un particolare tipo per la prima volta in un incontro, l'immanenza ottiene resistenza 20 a quel tipo di danni fino alla fine dell'incontro.

Spirito di Energia (24° livello): Una volta al giorno, quando scende a 0 punti ferita o meno, l'immanenza recupera punti ferita pari a metà del massimo dei suoi punti ferita e diventa uno spirito di energia. Finché non recupera punti ferita tramite un potere di guarigione o non si sottopone a un riposo breve, l'immanenza resta evanescente e intangibile.

Inoltre, all'inizio del turno successivo dell'immanenza, ogni nemico a lei adiacente subisce 20 danni di uno dei tipi seguenti, scelto dall'immanenza quando assume questa forma: acido, fulmine, fuoco, freddo, necrotico, psichico, radioso, tuono, o veleno.

Resistenza Condivisa (30° livello): Qualsiasi alleato adiacente all'immanenza acquisisce le sue stesse resistenze e immunità fintanto che le rimane adiacente.

POTERE DELL'IMMANENZA

Variare Resistenza

Immanenza Utilità 26

Con un fugace pensiero, l'immanenza sintonizza l'energia del suo corpo per renderlo resistente a una nuova forma di danno.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve avere già acquisito un tipo di resistenza all'energia durante questo incontro, tramite il suo privilegio di Resistenza Variabile.

Effetto: Il personaggio cambia la sua Resistenza Variabile in uno dei tipi seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono, o veleno.

MAGISTER

La magia scorre in un magister come scorre attraverso tutti i mondi. La magia che scorre attraverso un magister per una volta è sua per sempre.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

La reputazione del personaggio come potente incantatore è cresciuta col passare del tempo, forse a volte superando perfino le sue capacità effettive. Anzi, alcuni creduloni sono arrivati addirittura al punto di chiamarlo "la bocca della magia," per indicare che egli è l'esperto definitivo in tutte le questioni arcane.

Il magister non si sforza troppo di smentire queste dicerie. Dopotutto, è davvero un potente praticante delle arti arcane. È il discepolo di molti potenti maghi, stregoni e warlock (se non in modo effettivo, quanto meno nello studio delle loro vite, dei loro rituali e degli incantesimi che essi prediligevano). Inoltre, gli incantesimi e i rituali hanno fatto parte della sua vita quotidiana fin da quando egli è in grado di ricordare. Il magister è mortale, ma il flusso di magia che scorre attraverso la sua forma lo porta sempre più vicino a uno stadio evolutivo migliore, a ogni nuova formula arcana pronunciata.

Qualsiasi mago, warlock o incantatore di altro tipo può studiare duramente e padroneggiare col tempo una vasta gamma di stratagemmi magici. Incrementare i propri poteri e le proprie capacità non è un'impresa impossibile. Ma alcuni di coloro che lo fanno avvertono un'unità latente della magia, un filo che collega varie funzioni magiche apparentemente separate. Quei pochi, tra cui anche il personaggio, reclamano il titolo di Magister e i grandi potenziamenti magici che questo titolo comporta.

A prescindere da quello che dicono gli altri o che il magister crede, i fatti lo dimostrano: egli è diventato uno dei più potenti incantatori della storia. Ora può manipolare la magia con la stessa facilità con cui respira.

IMMORTALITÀ?

Il destino finale del magister di certo sarà spettacolare, ma altrimenti rimane indefinito. Probabilmente è una sorte particolarmente adatta all'espressione particolare della sua classe di appartenenza. Il magister potrebbe diventare uno stregone del caos intenzionato a risiedere nelle profondità del Caos Elementale, e tornare in un'era futura per aiutare il mondo nell'ora del bisogno. Oppure potrebbe diventare un grande bardo, la cui magia finirà per sfidare gli immortali e forse gli procurerà un posto privilegiato nelle corti degli dèi. O ancora un mago i cui studi gli forniranno una tale naturalezza nell'uso della magia che nessuno avrebbe mai immaginato possibile agli inizi della sua carriera, ma la cui popolarità e notorietà si tramanderanno per secoli a venire... grazie anche al fatto che il mago resta una figura accessibile, seppure inattiva, rifugiata in una grande torre nascosta su un passo montano della Selva Fatata.



PRIVILEGI DEL MAGISTER

Dote del Magister (21° livello): Uno dei punteggi di caratteristica del magister aumenta di 2.

Flusso della Magia (21° livello): Ogni volta che il magister usa un potere arcano di attacco a incontro o giornaliero, ottiene un bonus di +4 alla difesa o alle difese attaccate da quel potere fino alla fine del proprio turno successivo.

Ritorno del Magister (24° livello): Una volta al giorno, quando il magister scende a 0 punti ferita o meno e sta per subire abbastanza danni da restare ucciso, può spendere un impulso curativo, teletrasportarsi di 15 quadretti come azione gratuita ed effettuare tiri di salvezza contro tutti gli effetti che lo affliggono e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Maestro di Magia (30° livello): Per due volte al giorno, il magister può celebrare un rituale che abbia padroneggiato come azione standard.

POTERE DEL MAGISTER

Chiave del Magister

Magister Utilità 26

Con un semplice tocco, il magister rinnova il potenziale magico di un oggetto magico già utilizzato.

Giornaliero + Arcano

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio recupera l'uso di un potere giornaliero consumato di un qualsiasi oggetto magico in suo possesso.

PARABOLA

Il mondo materiale è un'illusione. Guarda oltre il mondo, e troverai... non la verità, ma lo strato successivo di illusioni.

Prerequisiti: 21° livello, mago

Il mondo non è reale. È una storia il cui narratore è il cosmo stesso, un cosmo inconsapevole del continuo processo con cui cerca di realizzare pienamente il potenziale della sua esistenza. Il tempo è un'illusione, soltanto un trucco di scena per rappresentare la storia in corso. Senza il tempo, anche la materia è frutto dell'immaginazione. Dèi e mortali, primordiali e angeli e ogni altra creatura che lotta, vive e muore sul palcoscenico della presunta esistenza sono solo messinscena allestite dal cosmo. La terra, in apparenza così solida, è tutt'altro che sicura, e le distinzioni tra i reami celestiali e le fosse dell'inferno sono una finzione sottile quanto un foglio di carta.

O almeno, questo è il credo della parabola, che ha buoni motivi per credere che le cose stiano così. I saggi sanno che le storie sono narrazioni che danno struttura alle conoscenze, e la parabola la sa più lunga di molti di loro. Questo principio narrativo agisce molto più a fondo di quanto molti pensino: la parabola crede anzi che sia l'assioma fondamentale della creazione stessa. Tuttavia, avendo riconosciuto la realtà per quell'illusione che è, la parabola ha iniziato ad alterare la sua stessa storia. Così facendo, si è innalzata al di sopra delle masse, che credono ancora che la realtà sia qualcosa di più di un manto che nasconde il nulla che si cela dietro ogni cosa. Intervendendo sulla sua stessa storia, il personaggio è diventato una parabola vivente, forse capace di deviare il corso dell'esistenza lungo un cammino che lei stessa ha tracciato.

IMMORTALITÀ?

Il completamento della sua impresa finale ha dimostrato alla parabola di essere in grado di cambiare il corso della mistificazione cosmica in corso, e di adattarlo ai propri desideri. La sua maestria sull'illusione che funge da tessuto della creazione è quasi totale. Soltanto alcuni filamenti fittizi finali le sfuggono.

Quindi la parabola si ritira da tutte le storie conflittuali del mondo, svanendo nell'illusione e divenendo parte di essa. Quando muove un altro passo, non si presenta come un'entità riconoscibile, a pochi centimetri di distanza dalla sua posizione precedente. Il suo corpo e la sua mente balzano invece in migliaia di storie differenti, sparse in migliaia di punti diversi del tempo e dello spazio. La parabola cerca di diventare parte del sostrato a tutte le storie, della storia primigenia, della parabola che precede tutte le altre. Così facendo, spera di innalzarsi al di sopra di tutte le altre storie. Non sarà più il personaggio di una storia, bensì il narratore.

PRIVILEGI DELLA PARABOLA

Come un'illusione (21° livello): Ogni volta che la parabola si muove, può ignorare il terreno difficile.

Assente in Realtà (24° livello): La parabola non subisce mai danni da un attacco mancato.

Illusione della Vita (30° livello): Una volta al giorno, se la parabola muore, può tornare in vita al



massimo dei punti ferita, a una distanza di 10 quadretti dallo spazio in cui è morta. In realtà la sua era solo una morte apparente: il nemico ha ucciso un'illusione perfetta, mentre la parabola si trovava a poca distanza.

POTERE DELLA PARABOLA

Passo Fittizio

Parabola Utilità 26

L'attacco, la creatura e perfino la forma fisica della parabola stessa, non sono reali. La storia cambia e la parabola altera la realtà.

Incontro + Arcano, Illusione

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco

Effetto: L'attacco nemico che attiva il potere non ha luogo. Il personaggio scompare dal proprio spazio e riappare a 5 quadretti di distanza in uno spazio a sua scelta. Il nemico che attiva il potere perde l'azione eseguita per effettuare l'attacco, ma conserva il potere che avrebbe usato per l'attacco.

SAPIENTE SECOLARE

La conoscenza è potere. Una volta capito questo fatto, lo stesso potere degli dèi diventa qualcosa di conoscibile.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana

La conoscenza è potere, libertà, vita e amore. Con le informazioni adeguate è possibile svelare i segreti dell'universo e diventare i padroni del proprio destino. Il personaggio ha sempre creduto in questo. La sua curiosità nei riguardi di tutte le cose è leggendaria. Anche da bambino, il personaggio chiedeva "Perché?" più spesso di tutte le altre domande che faceva. Maturando, si è messo in cerca di conoscenze più difficili da ottenere, viaggiando prima per il mondo, poi sugli altri piani di esistenza. La conoscenza è la sua consolazione, la sua speranza e il suo sostegno. La fede può essere la risposta giusta per gli altri, ma per il sapiente secolare è un edificio spoglio. Soltanto lo studio obiettivo e le conoscenze ottenute tramite di esso consentono di vedere le cose per ciò che veramente sono.

Le liti meschine dei re e dei nobili si fanno sempre meno interessanti agli occhi del sapiente secolare; mano a mano che scopre altre verità sulla facciata di carne che i mortali indossano per nascondere le loro anime, perfino i piaceri terreni iniziano a perdere sapore. Tutto impallidisce di fronte alla ricerca della conoscenza allo stato puro.

IMMORTALITÀ?

Una volta completata la sua impresa finale, il sapiente secolare si prepara a ritirarsi dal mondo. Ha accumulato una tale quantità di conoscenze da essere diventato una forza della natura personificata. In qualità di uno dei pochi a essersi meritato il titolo di sapiente secolare, il personaggio si sobbarca l'incarico solitario di essere un

custode di segreti, di eventi storici e di conoscenze libere da qualsiasi catena.

Quando il momento è giusto, il sapiente secolare si ritira in un luogo segreto di cui soltanto lui è a conoscenza, dove troverà le conoscenze nascoste oltre le curve naturali e le pieghe dello spazio e del tempo. Il sapiente secolare inizia a osservare un fiume di eventi e a memorizzarli nella sua mente. I secoli, le preoccupazioni e le necessità della carne scorrono attorno a lui, ma non lo attraversano. Il sapiente secolare è una fonte di conoscenza ineguagliata che le altre creature (e a volte perfino gli altri dèi) consultano spesso a causa della sua illuminazione impeccabile.

PRIVILEGI DEL SAPIENTE SECOLARE

Esemplare di Apprendimento (21° livello): Il sapiente secolare ottiene un bonus di +6 alle prove di Arcano, Dungeon, Natura, Religione, e Storia.

Preveggenza del Custode (24° livello): All'inizio di ogni suo turno, il sapiente secolare tira un d20. Può usare il risultato di quel tiro al posto di un qualsiasi tiro del d20 che effettuerà prima della fine del suo turno successivo.

Invertire il Tempo (30° livello): Una volta al giorno, quando un attacco normalmente porterebbe il personaggio a 0 punti ferita o meno, o quando un attacco lo ucciderebbe, il sapiente secolare non muore. Recupera invece il massimo dei punti ferita e si sposta nell'ordine di iniziativa direttamente dopo la creatura che ha fatto l'attacco.

POTERE DEL SAPIENTE SECOLARE

Trucco della Conoscenza Sapiente Secolare Utilità 26

La vasta conoscenza del sapiente secolare gli fornisce vantaggi preziosi in molte situazioni diverse.

Incontro + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Arcano e ottiene un beneficio basato sul risultato della prova fino alla fine dell'incontro.

30 o meno: Nessun effetto

31-35: Bonus di +5 ai tiri salvezza

36-40: Bonus di +2 a tutte le difese

41-45: Bonus di +2 ai tiri per colpire dei poteri arcani

46-50: Il personaggio effettua i suoi tiri salvezza all'inizio del turno invece che alla fine

51-55: Il personaggio sceglie due benefici tra quelli che può acquisire con un risultato da 31 a 50.

56-60: Il personaggio sceglie tre benefici tra quelli che può acquisire con un risultato da 31 a 50.

61 o più: Il personaggio ottiene tutti e quattro i benefici che può ottenere con un risultato da 31 a 50



MATT CAVOTTA

SIGNORE FATATO

Il signore fatato comanda legioni di potenti eladrin e attinge al potenziale magico della Selva Fatata stessa.

Prerequisiti: 21° livello; qualsiasi classe arcana; il personaggio deve avere origine fatata, essere un mezzelfo o un warlock del patto fatato

Grazie alla sua maestria sulle arti mistiche che pervadono la Selva Fatata, il signore fatato si è procurato il rispetto degli eladrin e delle altre creature fatate nobili. All'interno della sgargiante e meravigliosa eco del mondo, è considerato un grande capo. Là dove si innalzano le guglie scintillanti dei castelli eladrin, il nome del signore fatato evoca subito la figura di un lord di grande potenza. Anche tra i cunicoli bui che si snodano sotto le colline più ombrose e che conducono al tetro Sottosuolo Fatato il suo nome viene sussurrato, ma come una maledizione.

In quanto signore della Selva Fatata, a volte il signore fatato viene chiamato a difendere gli interessi del reame fatato. Tuttavia i suoi interessi personali sono ancora più vasti, e spesso egli utilizza le sue conoscenze e i suoi contatti per agevolarsi nel compimento delle sue imprese e dei suoi obiettivi personali. A volte una versione futura di se stesso attraversa le barriere del mondo per offrire il suo aiuto, e così facendo lascia intravedere cosa accadrà un giorno nell'eco fatata della realtà.

IMMORTALITÀ?

Una volta portata a termine la sua impresa finale, il signore fatato si ritira sulla Selva Fatata definitivamente, ma la sua è una venuta annunciata. Anzi, la Corte delle Stelle, la svettante città che sovrasta il cuore della Selva Fatata, ha inviato emissari, inviti e ricercatori per fare luce sulla sua discendenza. Corre voce che il signore fatato potrebbe in realtà appartenere alla stirpe di Lord Oran o della Regina Tiandra.

Il signore fatato si trova davanti a una scelta. Potrebbe trovare un luogo remoto e innalzare una fortezza torreggiante tra gli alberi, per condurre una vita pacifica tra le ombre e le nebbie oltre il mondo. Oppure potrebbe assumere le fattezze di un semplice viandante e passare da un insediamento all'altro della Selva Fatata e del mondo naturale, apparendo come un anziano nomade in grado di dispensare perle di saggezza. Oppure potrebbe accettare il suo destino e rispondere all'appello del cuore della Selva Fatata, reclamando un seggio di saggezza e potere presso la Corte delle Stelle, un seggio che un giorno potrebbe diventare quello che dominerà tutti gli altri.

PRIVILEGI DEL SIGNORE FATATO

Charme della Selva Fatata (21° livello): Il punteggio di Carisma del signore fatato aumenta di 2.

Re Eterno su un Trono Eterno (24° livello): Una volta al giorno, se il signore fatato muore, una versione più anziana e regale di se stesso emerge dalle nebbie del tempo per prendere il suo posto. Il signore fatato si guarisce della metà del massimo dei suoi punti ferita e ottiene occultamento verso tutti gli attacchi fino alla fine dell'incontro. Se il signore fatato muore sotto forma del suo io futuro, è morto.



Altrimenti, alla fine dell'incontro il suo io futuro restituisce la vita al corpo del signore fatato presente, se il corpo è ancora presente. Il totale dei punti ferita attuali del signore fatato è immutato ed egli non beneficia più di occultamento.

Se il corpo è scomparso, il signore fatato avrà bisogno di altre magie per tornare in vita, ma può continuare a prendere parte alle avventure come il suo io futuro, se lo desidera.

Dominio sulla Mente (30° livello): Ogni volta che il signore fatato usa un potere arcano di charme e mette a segno un colpo critico contro un nemico, quel nemico è dominato fino alla fine del turno successivo del signore fatato.

POTERE DEL SIGNORE FATATO

Scudi della Schiera Eladrin Signore Fatato Utilità 26

Da ogni lato compaiono dei cavalieri eladrin spettrali che proteggono il signore fatato e i suoi alleati dai pericoli, trasportando tutti in salvo; poi i cavalieri scompaiono fanno ritorno sulla Selva Fatata e scompaiono.

Incontro ♦ **Arcano, Teletrasporto**

Interruzione immediata

Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un attacco colpisce il personaggio o un alleato entro 5 quadretti dal personaggio

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di +4 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del proprio turno. Dopo avere risolto l'attacco che attiva il potere, ogni bersaglio può scambiarsi di posto con un altro bersaglio.

SIGNORE DEL FATO

A ogni azione corrisponde una reazione eguale e contraria. La trama del fato esige che l'equilibrio cosmico sia rispettato.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe arcana, senza allineamento

Il signore del fato ha padroneggiato le conoscenze arcane contenute in intere biblioteche. Attraverso tutta quella conoscenza ha intravisto una verità universale: dietro ogni cosa c'è un equilibrio cosmico, che soppesa le energie dell'esistenza e forse le giudica. La vita, i movimenti e le complessità dell'esistenza stessa partecipano a una costante interazione di forze conflittuali, ma la loro guerra è resa armonica attraverso un sottile mantenimento dell'equilibrio.

La comprensione di questo equilibrio guida tutte le azioni del signore del fato. Intuendo la necessità di moderazione in ogni cosa, il signore del fato cerca di smorzare le passioni più estreme e le forme di possesso più ostinate. Se il signore del fato attacca le forze del male o combatte contro il caos, lo fa semplicemente per riportare l'avversario in uno stato di equilibrio con la virtù e l'ordine. Il signore del fato sa che la vita deve essere composta sia da gioia che da dolore, sia da bellezza che da orrore. Il signore del fato diventa rapidamente un agente dell'equilibrio, un esempio modello di temperanza cosmica.

IMMORTALITÀ?

Quando il signore del fato esala l'ultimo respiro, la consapevolezza duramente acquisita della vita e della morte come gemelle eterne pervade la sua percezione sul punto di spegnersi. In quel momento, la sua anima sfreccia attraverso il multiverso oltre la portata di un dio o dell'ordine naturale. La forza che il signore del fato percepiva da morta, l'equilibrio cosmico che soggiace a tutte le cose, lo accetta come parte di sé. Il signore del fato viene trasfigurato in un'incarnazione senziente di quell'equilibrio cosmico. L'equilibrio permea ogni aspetto dell'esistenza, e ora anche il signore del fato fa altrettanto. La sua conoscenza si moltiplica di migliaia di volte, e l'equilibrio futuro del cosmo ora giace nelle sue mani.

PRIVILEGI DEL SIGNORE DEL FATO

Forza e Controforza (21° livello): Quando il signore del fato tira per l'iniziativa, designa una creatura che è in grado di vedere come bersaglio del proprio privilegio di Forza e Controforza. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi condizione che il bersaglio imponga su un'altra creatura tramite l'uso di un potere di attacco viene anche imposta sul bersaglio.

Somma Bilanciata (24° livello): Una volta al giorno, quando l'attacco di un nemico porta il signore del fato a 0 punti ferita o meno, egli recupera punti ferita pari al suo valore di impulso curativo, e ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al valore attuale di punti ferita del suo attaccante.

Fulcro di Potere (30° livello): Quando il signore del fato è danneggiato da un potere di attacco che una creatura può ricaricare, la creatura che attacca non può tentare di ricaricare quel potere finché il signore del fato non effettua un tiro per colpire contro di essa.

POTERE DEL SIGNORE DEL FATO

Intermediario Dorato Signore del Fato Utilità 26

Il signore del fato dimostra il suo potere sulla sorte e lascia che sia l'equilibrio a regnare sia sui suoi nemici che sui suoi alleati.

Giornaliero + Arcano, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Effetto: L'emanazione crea una zona di fato bilanciato che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura entro la zona non effettua tiri del d20 per risolvere tiri per colpire, prove di caratteristica, prove di abilità e tiri salvezza. Tutti questi tiri vengono invece risolti come se la creatura avesse ottenuto 10 al tiro del dado.

Mantenere minore: Il personaggio può mantenere la zona fino alla fine del suo turno successivo. L'area della zona si restringe di 1 ogni volta che la zona viene mantenuta. Quando la zona arriva a essere una emanazione 1, non può più essere mantenuta.



SPADA ARCANA

La lama della spada arcana è carica di incantesimi distruttivi e nessun nemico può ergersi sul suo cammino.

Prerequisiti: 21° livello, magospada

Barriere di incantamenti arcani scintillanti avvolgono il corpo del personaggio, deviando e dissipando gli attacchi dei suoi nemici. La spada che impugna è diventata un'estensione della sua volontà, un arto magico pervaso sia dall'arte della magia che del combattimento armato. Sia il personaggio che la sua spada riverberano di potere arcano e danno vita a un condotto arcano che non promette altro che la distruzione a coloro che si mettono sulla sua strada. La spada arcana è un magospada, e il suo obiettivo non può essere nulla di inferiore alla perfezione.

Una spada arcana è diventata il praticante supremo dell'arte dei maghispada; ormai è lontano il tempo in cui andava in cerca di altri per apprendere i loro segreti. Ora è diventata il maestro di se stesso e il suo incessante studio della duplice arte della lama e della magia ha portato alla luce numerose tecniche che combinano la bravura nelle armi con la perizia magica.

Gli altri credono che la spada arcana faccia uso delle sue incredibili abilità in continua crescita per raggiungere un obiettivo per lei fondamentale. Ed entro certi limiti è così. Infatti la spada arcana si sottopone a imprese epiche e ingaggia terribili nemici per migliorare la propria arte. La sua ambizione trascende tutti gli altri obiettivi, ma li usa anche come crogiolo. Il personaggio potrebbe anche salvare il mondo, ma nel farlo cercherà di diventare il magospada supremo, una spada arcana.

IMMORTALITÀ?

Tutte le spade arcane ambiscono a migliorare la loro abilità, ma anche per questi perfezionisti giunge il giorno in cui devono riconoscere di essere giunti all'apice della loro arte. Le varie spade arcane seguono vari sentieri per raggiungere l'immortalità; uno di questi potrebbe essere il sentiero giusto per il personaggio.

Eremitaggio marziale: Quando la spada arcana porta a termine la sua ultima impresa, si ritira in un luogo dove pochi potranno raggiungerla. Laggiù creerà il suo rifugio privato, un luogo di pace dove potrà addestrarsi giorno e notte, diventando infine tutt'uno con la sua lama e la sua magia.

Maestro del dojo: Una volta portata a termine la sua ultima impresa, la spada arcana potrebbe decidere di trasmettere agli altri ciò che ha imparato. Invece di un rifugio privato, fonderà una scuola dove potrà insegnare ai migliori maghispada di una generazione i segreti della sua arte.

Reliquia della Spada: Circolano alcune storie secondo le quali certe spade arcane si fonderebbero con la loro spada fino a diventare una cosa sola, creando un artefatto dal nome epico, destinato a permanere nel mondo per tutti i secoli a venire.



PRIVILEGI DELLA SPADA ARCANA

Ricordo della Magia della Spada (21° livello):

Quando una spada arcana spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera uno degli attacchi a incontro da magospada che aveva già usato.

Vendetta della Spada (24° livello): Una volta al giorno, se la spada arcana muore, la sua spada continua a combattere in sua vece fino alla fine dell'incontro. A ogni round, la spada può muoversi e attaccare come se il suo padrone la stesse ancora impugnando, ma non può essere scelta come bersaglio di nessun attacco.

Alla fine dell'incontro, dopo un riposo breve, la spada torna presso il corpo della spada arcana, e se il corpo è ancora presente, la spada arcana torna in vita con 1 punto ferita.

Se il corpo è invece scomparso, la spada arcana dovrà tornare in vita tramite altre magie.

Perfezione della Magia della Spada (30° livello):

La spada arcana sceglie un potere di attacco a incontro da magospada tra quelli che conosce. Ora può usare quel potere come potere a volontà piuttosto che come potere a incontro.

POTERE DELLA SPADA ARCANA

Aegis di Massa

Spada Arcana Utilità 26

La spada arcana scatena una frenesia di colpi, dilaniando ogni cosa attorno a sé con la sua lama. I suoi attacchi lasciano una scia magica che marchia tutti i nemici rimasti troppo vicini.

Incontro + Arcano

Azione minore

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio è marchiato dall'Aegis del Magospada del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

OGGETTI MAGICI: TOMO

Un tomo è un grosso libro contenente numerose informazioni per lanciare un incantesimo. La copertina di un tomo può essere fatta di vari materiali, dalla pelle alle sottili strisce di legno ai grossi pezzi di metallo. Le pagine del libro possono essere di carta, di cuoio, di sottili lamine di metallo o di altri materiali flessibili.

Un personaggio non può effettuare attacchi in mischia con un tomo. Se può impugnare un tomo come strumento, può aggiungere il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri con strumento che usa tramite il tomo, e può utilizzare i poteri e le proprietà del tomo stesso. Altrimenti, il personaggio non trae nessun beneficio dal tomo che impugna.

Libro del Fuoco Innequivabile

Livello 5+

Le pagine di questo tomo sono bruciacchiate lungo i margini.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da fuoco per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere di fuoco da mago attraverso questo tomo, la resistenza al fuoco del bersaglio (se esiste) contro quell'attacco è ridotta di 10.

Livello 15 o 20: La resistenza è ridotta di 20.

Livello 25 o 30: La resistenza è ridotta di 30.

Proprietà: Questo tomo contiene due poteri giornalieri di fuoco da mago. Entrambi i poteri devono essere di livello pari o inferiore a quello del tomo. Il personaggio sceglie questi poteri quando entra in possesso del tomo; non potrà più cambiarli successivamente. Può aggiungere questi poteri al suo libro degli incantesimi.

Potere (Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento): Azione gratuita. Il personaggio sceglie un potere contenuto in questo tomo e spende un potere di attacco giornaliero da mago che non abbia ancora usato, di livello pari o inferiore. Otterrà l'uso del potere scelto per l'incontro in corso. Il potere va perduto se il personaggio non lo usa prima della fine dell'incontro.

Tomo di Arresto

Livello 4+

Sulla copertina di questo tomo è stato impresso il simbolo in oro di un pugno serrato.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da forza per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere da mago che immobilizza un nemico tramite questo tomo, quel nemico subisce anche danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio usa un potere di convocazione da mago. **Effetto:** Fino alla fine dell'incontro o finché la creatura convocata non viene congedata, le creature che scattano provocano attacchi di opportunità nei confronti della creatura convocata quando escono da un quadretto adiacente alla creatura convocata.

Tomo del Convocatore

Livello 5+

Sulla copertina in pelle di questo libro sono state meticolosamente incise a fuoco le sagome di varie creature; il libro racchiude molti segreti dell'arte della convocazione.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio colpisce con un attacco di opportunità usando un potere da mago di evocazione o di convocazione tramite questo tomo, il bersaglio subisce danni extra pari al bonus di potenziamento di questo tomo.

Proprietà: Questo tomo contiene due poteri giornalieri di convocazione da mago. Entrambi i poteri devono essere di livello pari o inferiore a quello del tomo. Il personaggio sceglie questi poteri quando entra in possesso del tomo; non potrà più cambiarli successivamente. Può aggiungere questi poteri al suo libro degli incantesimi.

Potere (Giornaliero ♦ Arcano, Convocazione, Strumento): Azione gratuita. Il personaggio sceglie un potere contenuto in questo tomo e spende un potere di attacco giornaliero da mago che non abbia ancora usato, di livello pari o inferiore. Otterrà l'uso del potere scelto per l'incontro in corso. Il potere va perduto se il personaggio non lo usa prima della fine dell'incontro.

Tomo della Fiamma Rigenerante

Livello 2+

La rilegatura in rame di questo tomo è piacevolmente calda al tatto.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni da fuoco per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere di fuoco da mago che può essere mantenuto tramite questo tomo, recupera punti ferita pari al bonus di potenziamento del tomo a ogni round in cui mantiene il potere, finché è sanguinante. Ad esempio, se usa il potere *sfera infuocata* con un *tomo della fiamma rigenerante* +2, recupera 2 punti ferita a ogni round in cui è sanguinante e mantiene il potere di *sfera infuocata*.

Proprietà: Questo tomo contiene due poteri giornalieri di fuoco da mago. Entrambi i poteri devono essere di livello pari o inferiore a quello del tomo. Il personaggio sceglie questi poteri quando entra in possesso del tomo; non potrà più cambiarli successivamente. Può aggiungere questi poteri al suo libro degli incantesimi.

Potere (Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento): Azione gratuita. Il personaggio sceglie un potere contenuto in questo tomo e spende un potere di attacco giornaliero da mago che non abbia ancora usato, di livello pari o inferiore. Otterrà l'uso del potere scelto per l'incontro in corso. Il potere va perduto se il personaggio non lo usa prima della fine dell'incontro.

Tomo Magico

Livello 1+

Un semplice tomo, incantato per incanalare energia arcana.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento





Tomo dei Quaranta Passi

Livello 3+

Questo singolare tomo contiene numerose formule arcane per manipolare la velocità e il tempo.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Le creature convocate ottengono un bonus di oggetto +1 alla velocità.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio usa un potere da mago di convocazione. **Effetto:** A ogni round, finché la creatura convocata esiste, il personaggio ottiene un'azione di movimento aggiuntiva che può usare soltanto per comandare la creatura.

Tomo Senza Tempo

Livello 29

Questo tomo consente al proprietario di manipolare sottilmente i confini del tempo.

Liv 29	+6	2.625.000 mo
--------	----	--------------

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa il potere *fermare il tempo*, ottiene tre azioni standard extra invece di due. (Continua a non poter usare queste azioni per attaccare le altre creature.)

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio usa un potere di utilità da mago che non aveva ancora usato, di livello 22 o superiore, e ottiene l'uso del potere *fermare il tempo* durante questo incontro. Il potere va perduto se non viene usato prima della fine dell'incontro.

TOMI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Tomo magico +1	360
2	Tomo della fiamma rigenerante +1	520
3	Tomo dei quaranta passi +1	680
3	Tomo del vento del nord +1	680
4	Tomo di arresto +1	840
5	Libro del fuoco innegabile +1	1.000
5	Tomo del convocatore +1	1.000
6	Tomo magico +2	1.800
7	Tomo della fiamma rigenerante +2	2.600
8	Tomo dei quaranta passi +2	3.400
8	Tomo del vento del nord +2	3.400
9	Tomo di arresto +2	4.200
10	Libro del fuoco innegabile +2	5.000
10	Tomo del convocatore +2	5.000
11	Tomo magico +3	9.000
12	Tomo della fiamma rigenerante +3	13.000
13	Tomo dei quaranta passi +3	17.000
13	Tomo del vento del nord +3	17.000
14	Tomo di arresto +3	21.000
15	Libro del fuoco innegabile +3	25.000
15	Tomo del convocatore +3	25.000

Liv	Nome	Prezzo (mo)
16	Tomo magico +4	45.000
17	Tomo della fiamma rigenerante +4	65.000
18	Tomo dei quaranta passi +4	85.000
18	Tomo del vento del nord +4	85.000
19	Tomo di arresto +4	105.000
20	Libro del fuoco innegabile +4	125.000
20	Tomo del convocatore +4	125.000
21	Tomo magico +5	225.000
22	Tomo della fiamma rigenerante +5	325.000
23	Tomo dei quaranta passi +5	425.000
23	Tomo del vento del nord +5	425.000
24	Tomo di arresto +5	525.000
25	Libro del fuoco innegabile +5	625.000
25	Tomo del convocatore +5	625.000
26	Tomo magico +6	1.125.000
27	Tomo della fiamma rigenerante +6	1.625.000
28	Tomo dei quaranta passi +6	2.125.000
28	Tomo del vento del nord +6	2.125.000
29	Tomo di arresto +6	2.625.000
29	Tomo senza tempo +6	2.625.000
30	Libro del fuoco innegabile +6	3.125.000
30	Tomo del convocatore +6	3.125.000

Tomo del Vento del Nord

Livello 3+

Questo tomo, ricoperto di una patina di brina anche sotto il sole più forte, contiene i segreti della magia del ghiaccio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Tomo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da freddo per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere di freddo da mago tramite questo tomo e il bersaglio del potere è rallentato, quel bersaglio subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio se si muove quando è rallentato.

Proprietà: Questo tomo contiene due poteri giornalieri di freddo da mago. Entrambi i poteri devono essere di livello pari o inferiore a quello del tomo. Il personaggio sceglie questi poteri quando entra in possesso del tomo; non potrà più cambiarli successivamente. Può aggiungere questi poteri al suo libro degli incantesimi.

Potere (Giornaliero ♦ Arcano, Freddo, Strumento):

Azione gratuita. Il personaggio sceglie un potere contenuto in questo tomo e spende un potere di attacco giornaliero da mago che non abbia ancora usato, di livello pari o inferiore. Otterrà l'uso del potere scelto per l'incontro in corso. Il potere va perduto se il personaggio non lo usa prima della fine dell'incontro.

NUOVI RITUALI

Il mondo è ricco di sacramenti, riti, cerimonie e altre procedure che producono incredibili effetti grazie all'uso di tempo, componenti e studi adeguati. Queste elaborate procedure sono note collettivamente con il nome di rituali. Vedi il Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore* per le regole relative al funzionamento dei rituali nel gioco di D&D.

I rituali di questa sezione sono elencati nella tabella sottostante.

RITUALI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
1	Purificare Acqua	Arcano, Natura o Religione
1	Servitore Inosservato	Arcano
2	Acque Ritratte	Natura
3	Oro degli Sciocchi	Arcano
4	Crescita Bestiale	Natura
4	Richiamo dell'Amicizia	Diplomazia
5	Lettura dell'Oggetto	Arcano
6	Preservare Fiamma	Arcano
6	Restringere	Arcano
8	Inno di Unità	Diplomazia
9	Individuazione dei Tesori	Arcano
9	Mappa Magica	Arcano
11	Storia Rivelata	Arcano
12	Barriera Arcana	Arcano
14	Legame Telepatico	Arcano
14	Sussurri dell'Edificio	Arcano
16	Vista Lontana	Arcano
18	Sigilli e Interdizioni	Arcano
28	Prigione	Arcano

ACQUE RITRATE

L'acqua scompare nel terreno, come se temesse la presenza e il potere dell'incantatore.

Livello: 2

Categoria: Esplorazione

Tempo: 10 minuti

Durata: 1 ora

Costo delle componenti: 25 mo

Prezzo di mercato: 100 mo

Abilità chiave: Natura

L'incantatore fa calare la profondità di uno specchio d'acqua. La sua prova di Natura determina di quanti quadretti l'acqua si abbassa. Lo spazio d'acqua influenzabile è un quadrato del lato in quadretti pari al livello dell'incantatore. Ad esempio, un personaggio di livello 12 può influenzare un quadrato del lato di 12 quadretti. Se l'incantatore porta il livello dell'acqua a quello del fondo o meno, l'area diventa asciutta. Nel caso di uno specchio d'acqua particolarmente vasto, l'acqua al di fuori dell'area non è influenzata dallo spazio vuoto che viene a crearsi. Agli occhi di un osservatore, i lati dell'area sembrano delle pareti fatte d'acqua. Alla fine della durata del rituale, l'acqua torna a occupare il volume che occupava in precedenza.

Risultato della prova di Natura	Profondità
19 o meno	2 quadretti
20-29	4 quadretti
30-39	8 quadretti
40 o più	16 quadretti

BARRIERA ARCANA

L'incantatore crea un muro solido e trasparente che ostruisce un corridoio o blocca una soglia.

Livello: 12

Categoria: Interdizione

Tempo: 10 minuti

Durata: 4 ore

Costo delle componenti: 1.000 mo

Prezzo di mercato: 3.200 mo

Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea una barriera magica di forza lunga 2 quadretti e alta 2 quadretti. È abbastanza grande da ostruire una porta normale o da sigillare un corridoio. L'ostruzione è invisibile dai 10 quadretti di distanza in su, ma se vista da una distanza minore, è discernibile come una barriera trasparente e scintillante, sottile quanto un foglio di carta.

Quando l'incantatore celebra il rituale, può consentire a certe creature o tipi di creatura di attraversarla e di ignorare i suoi effetti allo stesso modo di Serratura Arcana (*Manuale del Giocatore*, pagina 313). La prova di Arcano dell'incantatore, con un bonus di +5, stabilisce la CD da superare per sconfiggere l'interdizione tramite rituali come Scassinare. La CD per sfondare la barriera con una prova di Forza è pari a questa CD più 5.

Se l'incantatore passa 4 ore e spende quattro volte il costo delle componenti richiesto da questo rituale, la durata diventa permanente. Un incantatore rituale che celebri un rituale come Scassinare per oltrepassare una Barriera Arcana permanente può scegliere di abbattere la Barriera Arcana temporaneamente (nel qual caso si riforma dopo 5 minuti) o di distruggerla.

CRESCITA BESTIALE

La bestia assume proporzioni gigantesche e sviluppa una forza incredibile.

Livello: 4
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 8 ore
Costo delle componenti: 70 mo
Prezzo di mercato: 175 mo
Abilità chiave: Natura (nessuna prova)

Una bestia naturale Piccola o superiore e di natura non ostile, come un cane, un cavallo, un cammello o un elefante deve rimanere entro 5 quadretti dall'incantatore durante la celebrazione di questo rituale. Una volta completato il rituale, la taglia della creatura aumenta di una categoria. Questo cambiamento non altera le statistiche della bestia, anche se la sua Forza è considerata maggiore di 8 al fine di determinare il peso che la creatura può trasportare, trascinare o sollevare. Inoltre, la bestia ottiene un bonus di potere +4 alle prove di Forza (ma non ai tiri per colpire o ai tiri dei danni).

L'effetto del rituale ha termine se la bestia muore, nel qual caso torna alla sua taglia normale.

INDIVIDUAZIONE DEI TESORI

L'incantatore usa una verga dorata per individuare il punto in cui si trova un tesoro vicino. Dopo un istante, la verga inizia a vibrare e tira l'incantatore verso un grosso bottino nascosto.

Livello: 9
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 5 minuti
Costo delle componenti: 325 mo
più un focus del valore di 1.000 mo
Prezzo di mercato: 800 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore impugna una verga e si concentra su un tesoro nascosto nelle vicinanze che desidera scoprire. La verga che tiene in mano lo strattona e lo conduce verso la concentrazione più ricca di tesori entro un numero di quadretti determinato dal risultato della sua prova di Arcano. Se lo desidera, l'incantatore può ridurre la gittata.

Risultato della prova di Arcano	Gittata massima
9 o meno	10 quadretti
10-19	20 quadretti
20-29	50 quadretti
30-39	100 quadretti
40 o più	200 quadretti

Quando l'incantatore finisce di celebrare il rituale, può ordinare alla verga di individuare soltanto gli oggetti preziosi appartenenti a certe categorie: metalli, gemme, altro (oggetti d'arte, mappe, componenti per rituali e così via) o a una qualsiasi combinazione di tali categorie.

Focus: Una verga dorata da usare durante la celebrazione del rituale.

INNO DI UNITÀ

Le energiche note dell'inno infondono orgoglio e determinazione in tutti i membri del gruppo.

Livello: 8
Categoria: Vincolo
Tempo: 10 minuti
Durata: 1 giorno
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 135 mo,
più un focus del valore di 680 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Diplomazia

Quando l'incantatore intona l'Inno di Unità per una folla di gente comune (contadini, popolani, artigiani e così via), li unisce sotto una causa comune. Soltanto le creature inferiori di almeno 2 livelli a quello dell'incantatore sono influenzate da questo rituale.

La folla non deve essere ostile nei confronti dell'incantatore e deve essere in grado di vederlo e di sentirlo per l'intera celebrazione. Alla fine del rituale, l'incantatore può chiedere alla folla di svolgere un singolo servizio, e i membri del pubblico reagiranno come se l'incantatore fosse un loro amico fidato. L'incantatore può chiedere qualsiasi cosa che non preveda l'uso della violenza, che non sottoponga gli ascoltatori a rischi insensati, che non metta in pericolo i loro amici e la loro famiglia e che non conduca alla loro rovina finanziaria. Ad esempio, l'incantatore può chiedere agli ascoltatori di aiutarlo a estinguere un incendio che sta devastando la città, a nascondere lui e i suoi amici dalle guardie che li cercano o a fornirgli cibo e riparo. Una prova di Diplomazia effettuata alla fine del rituale determina che tipo di aiuto l'incantatore è autorizzato a chiedere.

Risultato della prova di Diplomazia	Effetto
19 o meno	Gli ascoltatori eseguono un'azione che dura fino a 1 ora e che procura loro dei benefici, per quanto piccoli possano essere.
20-29	Gli ascoltatori eseguono un'impresa che dura fino a 1 ora e che non li sottopone a nessun rischio, pur senza fornire nessuna ricompensa.
30-39	Gli ascoltatori eseguono un'impresa che dura fino a 6 ore e che li sottopone a rischi limitati, ma che procura loro un beneficio di qualche sorta.
40 o più	Gli ascoltatori eseguono un'impresa che dura fino a 1 giorno, che li sottopone a rischi limitati e senza procurare loro alcun beneficio.

Il numero di individui influenzati comprende chiunque assista all'intera celebrazione, quindi più nutrito è il pubblico, più individui l'incantatore riesce a influenzare.

Focus: Uno strumento musicale che l'incantatore suona durante la celebrazione del rituale.

LEGAME TELEPATICO

L'incantatore prende per mano i suoi alleati, collegando la sua mente e le loro tramite un legame psichico. Ora, ovunque essi si trovino, possono comunicare mentalmente tra loro.

Livello: 14
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 1.100 mo
Prezzo di mercato: 4.200 mo
Abilità chiave: Arcano

Per la durata del rituale, l'incantatore e un massimo di otto alleati sono in grado di comunicare telepaticamente. Non è necessario che gli interlocutori conoscano un linguaggio comune per comunicare telepaticamente. Il risultato della prova di Arcano determina la durata del rituale.

Risultato della prova di Arcano	Durata
9 o meno	10 minuti
10-19	30 minuti
20-29	1 ora
30-39	3 ore
40 o più	8 ore

LETTURA DELL'OGGETTO

L'incantatore tocca l'oggetto misterioso e vede nella sua mente una serie di immagini che ne narrano la storia.

Livello: 5
Categoria: Divinazione
Tempo: 1 ora
Durata: 5 minuti
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 250 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore vede le immagini che desidera vedere relative all'oggetto che impugna a rituale completato. Il risultato della sua prova di Arcano determina il numero di immagini che riesce a vedere associate al passato dell'oggetto. L'incantatore potrebbe scegliere di vedere chi è stato l'ultimo proprietario di una spada, la creatura che l'ha forgiata o l'ultima creatura uccisa con la spada.

Risultato della prova di Arcano	Immagini mostrate
9 o meno	1 immagine
10-19	2 immagini
20-29	3 immagini
30 o più	5 immagini

MAPPA MAGICA

L'incantatore usa il cristallo focus per tracciare dei cerchi su una mappa finché il cristallo non si ferma su un punto particolare che indica il luogo dove si trova la sua preda. Sotto gli occhi dell'incantatore, il cristallo focus inizia a spostarsi sulla mappa, tracciando il cammino intrapreso dalla sua preda.

Livello: 9
Categoria: Divinazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 325 mo, più un focus del valore di 100 mo
Prezzo di mercato: 800 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore celebra questo rituale, sceglie una creatura specifica. L'incantatore deve possedere un oggetto collegato a quella creatura, come ad esempio una ciocca di capelli, un indumento preferito o un'arma personale. L'incantatore impugna l'oggetto in una mano e tiene con l'altra

mano il focus sospeso sopra una mappa che rappresenta una regione non più vasta di 75 km per 75. Se la creatura si trova nell'area, il focus è attirato nel punto preciso della mappa in cui si trova la creatura. Mentre l'incantatore osserva, il focus riproduce esattamente gli spostamenti della creatura.

La prova di Arcano dell'incantatore determina la durata del periodo in cui è possibile individuare con precisione l'ubicazione della creatura. La precisione di questo rituale dipende da quella della mappa utilizzata.

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	1 round
20-29	10 round
30-39	10 minuti
40 o più	1 ora

Focus: Un pendolino di cristallo del valore di almeno 100 mo, più una parte del corpo o un oggetto personale della creatura.

ORO DEGLI SCIOCCHI

L'incantatore trasforma un cumulo di volgare metallo o di monete di poco conto in un mucchio d'oro.

Livello: 3
Categoria: Inganno
Tempo: 1 minuto
Durata: Speciale
Costo delle componenti: Variabile
Prezzo di mercato: 125 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea un ammontare di oro illusorio che svanisce dopo un certo periodo di tempo. L'oro appare alla vista, al tatto e all'olfatto come il vero oro e pesa altrettanto. L'incantatore crea un ammontare di falso oro pari al costo delle componenti del rituale moltiplicato per una cifra dipendente dal risultato della sua prova di Arcano. Il risultato della prova di Arcano dell'incantatore determina anche fino a quando l'oro illusorio continua a esistere. Ad esempio, se l'incantatore usa 100 mo come costo delle componenti del rituale e ottiene un risultato di 25 alla sua prova di arcana, crea oro illusorio per un valore di 1.000 mo che dura per 4 ore.

Risultato della prova di Arcano	Durata/Moltiplicatore
9 o meno	1 ora/moltiplicatore x2
10-19	2 ore/moltiplicatore x5
20-29	4 ore/moltiplicatore x10
30-39	8 ore/moltiplicatore x20
40 o più	24 ore/moltiplicatore x100

Qualsiasi creatura può accorgersi della vera natura dell'oro illusorio superando una prova di Percezione o di Arcano contro una CD pari al risultato della prova di Arcano dell'incantatore.

PRESERVARE FIAMMA

Sotto la pioggia invernale o nelle profondità dell'oceano, questa fiamma continua ad ardere come se si trovasse in una giornata asciutta di metà estate.

Livello: 6
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 8 ore
Costo delle componenti: 75 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)



L'incantatore altera un fuoco situato entro 5 quadretti da lui delle dimensioni pari o inferiori a un falò. Nessuna quantità d'acqua e nessun altro sforzo riusciranno a estinguere la fiamma finché la durata del rituale non si esaurisce.

L'incantatore può porre fine volontariamente a questo effetto con un'azione minore.

PRIGIONIA

L'incantatore traccia una serie di rune sul suo avversario e lo consegna a uno spazio situato oltre i normali confini del cosmo, da cui forse non farà mai più ritorno.

Livello: 28 **Costo delle componenti:** 170.000 mo,
Categoria: Interdizione più 5 impulsi curativi
Tempo: 1 ora **Prezzo di mercato:** 500.000 mo
Durata: Permanente **Abilità chiave:** Arcano (nessuna prova)

L'incantatore imprigiona una creatura in un semipiano creato da questo rituale. La creatura da imprigionare deve essere indifesa o consenziente, e deve essere presente per l'intera celebrazione del rituale. Quando il rituale è completo, un campo magico invisibile avvolge la creatura, ponendola in animazione sospesa, e scagliandola in uno spazio al di fuori dei normali confini del cosmo. Soltanto i rituali di divinazione celebrati dalle creature di livello pari o superiore a quello dell'incantatore riusciranno a determinare l'ubicazione della creatura imprigionata.

L'incantatore deve stabilire una o più possibili condizioni che libereranno la creatura, se mai dovessero verificarsi. L'incantatore può liberare una creatura celebrando un rituale di liberazione che non richiede alcun costo di componenti e dura 1 ora. Una creatura liberata non ricorda nulla del tempo trascorso in prigionia e appare nel mondo, nel punto più vicino a quello in cui si trovava quando fu imprigionata.

PURIFICARE ACQUA

Il lago, contaminato da un demone che si annidava nelle sue profondità e che ora è stato ucciso, torna a essere limpido e cristallino e le sue acque tornano a essere dissetanti.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 10 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 50 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano, Natura o
Durata: Instantanea Religione

L'incantatore purifica una massa d'acqua. L'ammontare di acqua che riesce a purificare dipende dal risultato della sua prova di Arcano, Natura o Religione.

Risultato della prova	Immagini mostrate
9 o meno	1 quadretto
10-19	2 quadretti
20-34	4 quadretti
35 o più	10 quadretti



FRANZ VOHWINKEL

RESTRINGERE

Con un ultimo tocco, l'incantatore costringe la statua a restringersi fino a raggiungere minuscole dimensioni. Ora le guardie non la noteranno mai, nascosta nel suo stivale.

Livello: 6 **Costo delle componenti:** 50 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 360 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Speciale

L'incantatore restringe un oggetto. Il risultato della sua prova di Arcano determina la riduzione e la durata dell'effetto del rituale.

Risultato della prova di Arcano	Taglia/Durata
9 o meno	75% della vera taglia/1 ora
10-19	50% della vera taglia/6 ore
20-29	25% della vera taglia/12 ore
30 o più	10% della vera taglia/24 ore

RICHIAMO DELL'AMICIZIA

Il canto dell'incantatore si appella al cuore di una persona, colmandolo con sensazioni di fraternità, di affetto e forse perfino di amore.

Livello: 4 **Costo delle componenti:** 50 mo, più un focus del valore di 50 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 215 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Diplomazia
Durata: Speciale **Prerequisito:** Bardo

L'incantatore sceglie come bersaglio una creatura umanoide naturale non ostile che sia almeno di 2 livelli inferiore al proprio. Il bersaglio deve rimanere entro 10 quadretti dall'incantatore e sentire l'intera celebrazione. Una volta completato il rituale, l'incantatore effettua una prova di Diplomazia per determinare l'effetto che ha sul bersaglio. Quando la durata del rituale si esaurisce, l'atteggiamento del bersaglio torna alla normalità. Il rituale non influenza i ricordi del bersaglio in alcun modo.

Risultato della prova di Diplomazia	Effetto
19 o meno	Il bersaglio si comporta amichevolmente per 1 ora, aiutando l'incantatore come può, ma senza eseguire azioni che lo mettano a rischio o che comportino una spesa superiore a 5 mo.
20-29	Il bersaglio si comporta amichevolmente per 1 ora, aiutando l'incantatore come può, ma senza eseguire azioni che lo mettano a rischio o che comportino una spesa superiore a 25 mo.
30-39	Il bersaglio si comporta amichevolmente per 6 ore, aiutando l'incantatore come può, ma senza eseguire azioni che lo mettano a rischio o che comportino una spesa superiore a 50 mo.
40 o più	Il bersaglio si comporta amichevolmente per 1 giorno, aiutando l'incantatore come può, ma senza eseguire azioni che lo mettano a rischio o che comportino una spesa superiore a 500 mo.

Focus: Uno strumento musicale suonato durante la celebrazione del rituale.

SERVITORE INOSSERVATO

Perché disturbarsi a usare servitori reali quando quelli magici sono di gran lunga più obbedienti?

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 20 mo, più un focus di almeno 25 mo
Categoria: Creazione **Prezzo di mercato:** 50 mo
Tempo: 10 minuti **Durata:** Fino al riposo esteso successivo dell'incantatore o finché questi non congela il servitore
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore evoca un servitore inosservato Medio, fatto di forza invisibile. Il servitore obbedisce ai suoi comandi, si sposta alla velocità dell'incantatore, può sollevare fino a 50 kg e può svolgere mansioni basilari e azioni ripetitive, come ad esempio pulire, preparare l'accampamento, muoversi e trasportare oggetti.

Un servitore inosservato non si stanca mai. Non può allontanarsi di più di 20 quadretti dall'incantatore e non può attaccare o essere attaccato. Ogni servitore inosservato attualmente controllato dall'incantatore comporta il raddoppio del costo delle componenti per creare quello successivo.

Focus: Una mano di ceramica. L'individuo che impugna questo focus ottiene il potere di comandare qualsiasi servitore inosservato convocato tramite di esso. Se il focus si rompe o non rimane in possesso di nessuno per un minuto o più, tutti i servitori a esso legati scompaiono.

SIGILLI E INTERDIZIONI

L'incantatore riempie il suo castello di fitte aree di nebbia, serrature arcane e falsi portali che ostacolano e confondono gli intrusi.

Livello: 18 **Costo delle componenti:** 5.000 mo
Categoria: Interdizione **Prezzo di mercato:** 17.000 mo
Tempo: 1 ora **Durata:** 24 ore (speciale) **Abilità chiave:** Arcano

L'incantatore stende uno strato di difese incantate su un'area che possiede o in cui abita, che non sia più grande di 30 quadretti per 30 e più alta di 30 metri (20 quadretti).

L'area si riempie di fitta nebbia che la rende pesantemente oscurata. L'incantatore e qualsiasi creatura da lui invitata entro l'area possono vedere attraverso la nebbia come se la nebbia non fosse presente. L'incantatore può offrire a una creatura un invito temporaneo di qualsiasi durata prestabilita o revocare l'invito, se si trova in presenza della creatura invitata o nell'area dell'effetto del rituale.

Tutte le porte, le finestre e gli altri passaggi comuni chiudibili vengono chiusi a chiave tramite Serratura Arcana (*Manuale del Giocatore*, pagina 313). L'incantatore crea un numero di oggetti illusori, come descritto dall'omonimo rituale (*Manuale del Giocatore*, pagina 307) pari a un quinto della sua prova di Arcano. Nella maggior parte dei casi, gli oggetti illusori creati sono false porte e false pareti. Vedi i rituali di Serratura Arcana e Oggetto Illusorio per i loro effetti; si usa il risultato della prova di Arcano per determinare le loro proprietà.

L'effetto di interdizione dura 24 ore, ma l'incantatore può prolungare questa durata spendendo un impulso curativo ogni 24 ore per mantenerlo. Non è necessario che si trovi nella stessa area (o nemmeno sullo stesso piano) per mantenere l'effetto. Se l'effetto del rituale è mantenuto senza interruzioni per un anno e un giorno, l'effetto diventa permanente.

STORIA RIVELATA

L'incantatore tocca il generale caduto in disgrazia e nella sua mente compaiono le immagini di uno sfarzoso ballo in maschera, di un colpo di stato e di un terribile massacro.

Livello: 11 **Costo delle componenti:** 600 mo
Categoria: Divinazione **Prezzo di mercato:** 2.900 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: 5 minuti

Quando l'incantatore completa il rituale, tocca una creatura consenziente o indifesa e vede i momenti salienti della vita di quella creatura. Le immagini appaiono per ordine di importanza, partendo dalla più importante e scendendo fino a quelle meno importanti. Il risultato della prova di Arcano determina il numero di scene passate che l'incantatore è in grado di vedere. Le scene rivelate sono quelle più importanti nella storia della creatura e non sono selezionate da nessuna entità in particolare. Celebrando questo rituale più di una volta sulla stessa creatura si ottengono invariabilmente le stesse scene, a meno che la creatura non abbia vissuto un momento cruciale dall'ultima volta che è stato celebrato il rituale.

Risultato della prova di Arcano	Numero di scene
9 o meno	1 scena
10-19	2 scene
20-29	3 scene
30-39	4 scene
40 o più	5 scene

SUSSURRI DELL'EDIFICIO

L'incantatore parla con l'essenza di un luogo e la camera gli rivela i suoi segreti più oscuri e gli scheletri nell'armadio che nasconde.

Livello: 14 **Costo delle componenti:** 800 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 4.200 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: 5 minuti

L'incantatore pone domande e riceve risposte verbali da una singola area o stanza. Il risultato della sua prova di Arcano determina il numero di domande che l'incantatore può porre. L'area o la camera devono occupare uno spazio non superiore a uno spazio di 9 centimetri quadrati moltiplicato per il quadruplo del livello dell'incantatore. La camera sa cosa è accaduto al suo interno durante tutta la sua esistenza, ma non è in grado di formulare giudizi o di fare dei ragionamenti.

Risultato della prova di Arcano	Domande consentite
9 o meno	Nessuna
10-19	1 domanda
20-29	2 domande
30-39	3 domande
40 o più	4 domande

VISTA LONTANA

L'incantatore proietta i suoi sensi fino all'orizzonte tramite uno sforzo di volontà.

Livello: 16 **Costo delle componenti:** 3.600 mo, più un focus del valore di 2.500 mo
Categoria: Scrutamento **Prezzo di mercato:** 9.000 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Speciale

Vista Lontana funziona come il rituale di Vista del Mago (*Manuale del Giocatore*, pagina 315), ma l'incantatore può collocare il suo sensore di scrutamento in qualsiasi quadretto che sia in grado di vedere. Può vedere e sentire come se si trovasse in quel quadretto e beneficia di scurovisione tramite il sensore. La sua prova di Percezione determina in che misura riesce a sentire i piccoli rumori o a notare i dettagli meno evidenti quando osserva l'area tramite il sensore. L'incantatore non può collocare il sensore di scrutamento in un luogo che riesce a vedere soltanto tramite un sensore di scrutamento.

Il risultato della prova di Arcano determina la durata del sensore.

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	2 round
20-24	3 round
25-29	4 round
30-39	5 round
40 o più	6 round

Questo rituale crea un sensore di scrutamento, una scintilla che fluttua nell'aria e che potrebbe essere notata dalle creature più attente. Le creature devono superare una prova di Percezione con una CD pari a 10 + il livello dell'incantatore per notare il sensore. Tuttavia, non possono distruggere o interagire con il sensore in alcun modo.

Alcune magie di interdizione sufficientemente potenti, come ad esempio il rituale di Proibizione (*Manuale del Giocatore*, pagina 311), possono bloccare il rituale di Vista Lontana. Se il luogo è protetto da qualche interdizione, l'incantatore lo viene a sapere non appena inizia a celebrare il rituale, potendo quindi scegliere di interromperlo e di non consumare le sue componenti.

Focus: Uno specchio o una sfera di cristallo che mostra ciò che l'incantatore riesce a vedere e a sentire.

La sezione dei background contenuta nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore 2* amplia la procedura base di creazione del personaggio. Fornisce agganci narrativi per il background di un personaggio e offre al personaggio dei benefici di gioco che rappresentano ciò che egli era prima che diventasse un avventuriero.

Di seguito vengono presentati cinque background da utilizzare o adattare per il proprio personaggio arcano. Dopo avere scelto i propri elementi di background, il giocatore può (con il consenso del DM) selezionare uno dei seguenti benefici di background).

- ◆ Ottenere un bonus di +2 alle prove di abilità associate al proprio background.
- ◆ Aggiungere un'abilità associata al proprio background alla lista delle proprie abilità di classe, prima di scegliere quelle con addestramento.
- ◆ Scegliere un linguaggio correlato al proprio background, che il personaggio saprà parlare, leggere e scrivere fluentemente.
- ◆ Se il personaggio appartiene a un'ambientazione che offre benefici regionali (come ad esempio l'ambientazione di FORGOTTEN REALMS), scegliere un beneficio regionale.

AGENTE ARCANO

Il personaggio fa parte di una società segreta arcana. La gente crede che la società segreta sia composta da ladri e assassini, ed è stata dichiarata fuorilegge. La società crede che la tradizione magica a cui il personaggio appartiene sia ingiustamente perseguitata nell'area in cui il personaggio risiede. Che questa convinzione sia fondata o meno, il personaggio è un fervente sostenitore della società e attende con impazienza il momento in cui riceverà nuove comunicazioni da parte degli altri membri della società segreta. A volte questi messaggi giungono tramite la magia; in altre occasioni sono scritti su pergamene trattate magicamente in modo da dissolversi in cenere dopo essere stati letti. Molti si limitano a incitare il personaggio ad "avere fede," ma alcuni lo incaricano di compiere alcune imprese minori per conto della società. Finora, nessuna di queste missioni si è rivelata impegnativa o ha posto il personaggio in una posizione moralmente scomoda.

Abilità associate: Bassifondi, Furtività

MERCENARIO ARCANO

Il mercenario arcano vuole essere pagato per fare ciò che fa. Accetterà il denaro se il suo patrono non ha altro da offrire, ma preferisce essere pagato in magia. Oggetti magici, conoscenze magiche, segreti magici... per lui tutto questo è più prezioso dell'oro.

Più di ogni altra forma di pagamento, il mercenario ambisce ad avere un artefatto. Ottenere un artefatto è il suo obiettivo principale. Potrebbe perfino avere in mente un artefatto specifico.

Sa bene che gli artefatti, essendo entità magiche semi-senzienti, hanno carattere e obiettivi del tutto personali, e non possono essere comprati o venduti in cambio di denaro. Ma tale consapevolezza non fa altro che rintuzzare il suo bruciante desiderio di possederne uno.

Abilità associate: Diplomazia, Storia

PROFUGO ARCANO

Una grande esplosione magica ha annientato la dimora del personaggio quando egli era soltanto un bambino. La sua famiglia è fuggita, i suoi genitori sono diventati individui amareggiati e collerici, nemici della magia e di tutti coloro che la usavano.

La famiglia non ha mai spiegato al personaggio la natura del disastro magico che ha distrutto la sua dimora (o forse addirittura la città o la regione in cui il personaggio viveva da bambino). Questo evento ha suscitato grande curiosità in lui, a causa della strana cicatrice rossa che porta sul dorso della mano... un segno risalente all'epoca della sua fuga dal disastro. In certe notti, la cicatrice risplende di luce propria.

Il personaggio ha iniziato a esplorare la magia arcana in gran segreto. I suoi studi hanno fatto grandi passi avanti quando il personaggio ha trovato un vecchio baule chiuso a chiave nella camera dei suoi genitori sopravvissuti. Era pieno di libri vecchi e polverosi che descrivevano i vari settori di studio arcano. Poco tempo dopo, il personaggio ha imparato a lanciare gli incantesimi più basilari da solo... ma poi i suoi genitori l'hanno scoperto. È stato cacciato di casa con l'ordine di non tornare mai più.

Ora il personaggio vaga per il mondo, in cerca di migliorare le sue conoscenze arcane e cercando di saperne di più sul disastro magico che ha gettato tante ombre sulla sua vita.

Abilità associate: Arcano, Storia

SEGUGIO ARCANO

Il personaggio è sulla pista di qualcosa di meraviglioso. Potrebbe trattarsi di una manifestazione che appare soltanto sotto la luna piena o un'eclisse, di una bestia alterata dalla magia che giunge da un altro piano e conduce le sue razzie nel mondo, di un lich assassino che ha ucciso il suo maestro e ha rubato le reliquie che erano destinate a lui, o di un demone neonato che imperversa nei sogni delle vittime inermi in sella a un serpente albino. Il personaggio si è votato a questa caccia, ben sapendo che la natura della sua preda potrebbe condurlo negli angoli più lontani del mondo e perfino oltre. Sa che quando catturerà ciò a cui dà la caccia, un grande tesoro di conoscenze arcane sarà finalmente suo.

Abilità associate: Dungeon, Natura

SENTINELLA ARCANO

Al personaggio è stato affidato un grande segreto, e ora egli è la sentinella di quel segreto. Potrebbe fare la guardia a un tomo che contiene terribili e meravigliose profezie, al luogo in cui è situato un santuario magico o un portale planare, o nascondere la sua stessa identità come erede di una tradizione arcana perseguitata fino all'estinzione, fatta eccezione per pochi sopravvissuti che rimangono ostinatamente fedeli al loro ordine.

Il personaggio non è del tutto solo. Alcuni pochi individui condividono con lui questo fardello. A volte nota il simbolo segreto dell'organizzazione a cui si è affiliato come sentinella scritto con le rune magiche sul fianco di un edificio, sulla parete di un dungeon o sussurrato in sogno. Fino al successivo raduno delle sentinelle sue compagne, leggere questi simboli segreti è il modo più sicuro per mantenere il contatto con i suoi amici senza tradire la fiducia segreta riposta in loro.

Abilità associate: Arcano