DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

GUIDA DEL GIOCATORE A FAERÛN

Richard Baker, Travis Stout, James Wyatt

indice

Introduzione 4
Come utilizzare questo libro nella campagna 4
Che cosa occorre per giocare 4
Precedenti prodotti di Forgotten Realms ... 5

Capitolo 1: Regioni e talenti 6
Regioni dei personaggi 6
Come scegliere una regione 6
Benefici delle regioni 8
Regioni e abilità 8
Definizioni delle regioni 9
Umani 10
Etnie umane 10
Statistiche vitali 31
Talenti 32
Adattamento alla Luce Diurna [Generale] 32
Addestramento Magico [Regionale] 32
Anima Forte [Regionale] 36
Artigiano Magico [Generale] 37
Artista [Regionale] 37
Cacciatore di Nemici [Regionale] 37
Carica Furiosa [Regionale] 37
Cavallerizzo [Regionale] 37
Contrattatore Nato [Regionale] 38
Controincantesimo Reattivo [Generale] ... 38
Cosmopolita [Regionale] 38
Cultura Magica [Regionale] 38
Cuore della Forgia [Regionale] 38
Cuore Tempestoso [Regionale] 38
Disciplina [Regionale] 38
Esperienza Mercantile [Regionale] 38
Ethran [Regionale] 39
Famiglio Migliorato [Generale] 39
Forestale [Regionale] 39
Fortuna degli Eroi [Regionale] 39
Gemello del Tuono [Regionale] 39
Incantatore Prodigio [Generale] 39
Incantesimi Innati [Metamagia] 40
Incantesimi Persistenti [Metamagia] 40
Incantesimi Personali [Generale] 40
Incantesimi Raddoppiati [Metamagia] 40
Incantesimi Ritardati [Metamagia] 40
Incantesimi Tematici [Generale] 41
Incrollabile [Regionale] 41
Infaticabile [Regionale] 41
Ira Agghiacciante [Regionale] 41
Iscrivere Rune [Creazione Oggetto] 41
Istruzione [Regionale] 41
Istruzione Arcana [Regionale] 42
Lanciatore di Asce [Regionale] 42
Lingua Sciolta [Regionale] 42
Lottatore con Coltelli [Regionale] 42
Maestro dei Portali [Creazione Oggetto] .. 42
Magia Insidiosa [Metamagia] 43
Magia Perniciosa [Metamagia] 43
Magia nel Sangue [Regionale] 43
Magia Tenace [Generale] 43
Magia della Trama d'Ombra [Generale] .. 43
Mente sul Corpo [Regionale] 44
Milizia [Regionale] 44
Nomade a Cavallo [Regionale] 44
Occhi Aperti [Regionale] 44
Piè Sicuro [Regionale] 44
Piè Veloce [Regionale] 44
Preparazione Arcana [Generale] 44
Rapido e Silente [Regionale] 45
Resistere al veleno [Regionale] 45
Retaggio Alieno [Regionale] 45
Sangue di Fuoco [Regionale] 45
Sangue di Serpente [Regionale] 45
Scalatore di Alberi [Regionale] 45
Sicario [Regionale] 46
Sopravvissuto [Regionale] 46
Stile a Doppia Spada [Regionale] 46
Tatuaggio Focalizzato [Regionale] 46
Tenerario [Regionale] 46
Testa Dura [Regionale] 46
Vita della Strada [Regionale] 46

Capitolo 2: Classi di prestigio 47
Classi di prestigio per i Personaggi Faeruniani 47
Adepto d'ombra 48
Agente Arpista 49
Agente divino 51
Cacciatore Shaaryan 52
Campione divino 53
Cavaliere dei Draghi Purpurei 55
Devoto arcano 56
Discepolo divino 57
Giustiziere di Tyr 58
Guardia magica di Silverymoon 60
Guardiano delle tombe di Evereska 62
Hathran 63
Incantatrix 65
Ladro dell'ombra dell'Amn 68
Maestro delle rune 69
Martello di Moradin 71
Monaco della lunga morte 73
Occhio di Horus-Re 74
Signore del mattino di Lathander 75
Spia Zhentarim 77

Capitolo 3: Domini e incantesimi 79
Incantesimi delle Divinità Specifiche 79
Iniziato di Bane [Iniziato] 79
Iniziato di Cyric [Iniziato] 80
Iniziato di Gond [Iniziato] 80
Iniziato di Helm [Iniziato] 80
Iniziato di Ilmater [Iniziato] 80
Iniziato di Lathander [Iniziato] 80
Iniziato di Malar [Iniziato] 81
Iniziato di Mystra [Iniziato] 81
Iniziato della Natura [Iniziato] 81
Iniziato di Selûne [Iniziato] 81
Iniziato di Tyr [Iniziato] 82
Liste completo degli incantesimi 82
Incantesimi da assassino 82
Incantesimi da bardo 82
Incantesimi da chierico 83
Domini da chierico 84
Incantesimi da druido 93
Incantesimi da guardia nera 95
Incantesimi da hathran 95
Incantesimi da mago e da stregone 96
Incantesimi da paladino 100
Incantesimi da ranger 100
Incantesimi 101
Albero della guarigione 101
Anello di fulmini 101
Arco lunare di Presper 102
Arma anatema del non morto 102
Armonia 102
Artigli bestiali 102
Artiglio di Caligarde 102
Artiglio nero 103
Aspro rimbrotto di Nybor 103
Attivatore di incatesimi di Simbul 103
Avvertimento 103
Battaglia altalenante 104
Bombardamento 104
Camminare nella pietra 104
Capire congegni 104
Carne tremante 105
Catena ululante 105
Cervo spettrale 105
Colpo terrificante 105
Corpo di pietra 106
Creare tatuaggio magico 106
Epurazione fulgente di Elminster 106
Equilibrio naturale 107
Esercitare abilità 107
Eterno nemico della non morte 107
Evoca non morti I 107
Evoca non morti II 107
Evoca non morti III 107
Evoca non morti IV 107
Evoca non morti V 108
Favore di Ilmater 108
Filatterio magico 108
Fiotto di vipere 108
Forma immonda 109
Forza della bestia 109
Frustata mistica 109
Garbato promemoria di Nybor 109
Generale dei non morti 110
Globo scintillante di Nschaser 110
Gloria del martire 110
Inferno 110
Interdizione di forza 111
Interdizione al fuoco 111
Lancia di ghiaccio 111
Mano fiammeggiante 111
Mantello di incantesimi 112
Mano della rosa 112
Matrice di incantesimi di Simbul 112
Mazza di Odo 113
Miasma di Mystra 113
Mite ammonimento di Nybor 113
Molte fauci 113
Muro di luce lunare 113
Muro di sabbia 114
Non morte dopo la morte 114
Nube disorientante 114
Occhi di teschio 114
Occhio del potere 114
Occhio prismatico 115
Palla fulminante 115
Passo vivace 116
Patto di martirio 116
Possedere animale 116
Potenziatore di incantesimi 117
Raggio di rubino dell'inversione 117
Ragnatela lunare 117
Rovi intralcianti 117
Scudo incantato 117
Scudo di Lathander 118
Scudo di Lathander superiore 118
Sequenza di incantesimi di Simbul 118
Sole nascente 118
Spada legale 118
Spada e martello 118
Spada e martello superiore 119
Spira elettrica di Gedlee 119
Spruzzo di spine 119
Sputo accecante 119
Stella sacra 119
Sudario fiammeggiante 120
Tempesta acida 120
Teschio di guardia 120
Teschio dei segreti 120
Tocco della muffa 121
Trascrivere simbolo 121
Tripla maschera 121
Valanga obbediente 122
Vista cieca 122
Vita certa 122

Capitolo 4: Oggetti magici 123
Capacità speciali delle armature 123
Armature e scudi magici 123
Capacità speciali delle armi 123
Armi magiche specifiche 124
Anelli 126

Verghe....126
Bastoni....126
Oggetti meravigliosi....127
Armi magiche uniche....129
Artefatti minori....130

Capitolo 5: Livelli Epici nel Faerûn....131
Classi di prestigio epiche....131
Adepto d'ombra epico....131
Cacciatore Shaaryan epico....132
Giustiziere di Tyr epico....132
Hathran epica....132
Incantatrix epica....133
Maestro delle rune epico....134
Martello di Moradin epico....134
Monaco della lunga morte epico....135
Occhio di Horus-re epico....135
Signore del mattino di Lathander epico....136
Arcanista Netherese....136
Gerofante del fuoco magico....137
Nuovi talenti epici....139
Accesso alla Polla Magica Migliorato [Epico]....139
Afferrare Incantesimi Migliorato [Epico]....139
Arma Specializzata Preferita [Epico]....139
Colpo Assiomatico [Epico]....139
Controincantesimo Epico [Epico]....139
Devozione Epica [Epico]....139
Dono del Fuoco Magico Epico [Epico]....139
Incatensimi Inarrestabili Divini [Epico]....140
Iscrivere Rune Epico [Epico]....140
Metamagia Collaborativa Migliorata [Epico]....140
Potenziare Effetto [Epico]....140
Nuovi incantesimi epici....140
Incantesimi epici....140
Canto di Enevahr....141
Dono dell'alleanza....141
Esercito orribile dei morti....141
Luce gloriosa del rinnovamento....141
Luce stellare sul gruppo....141
Spostare montagne di Proctiv....142
Vento assassino di Tolodine....142

Capitolo 6: Cosmologia di Toril....143
Viaggiare tra i piani....143
Connotazioni interplanari....144
Destinazioni planari casuali....144
Tratti planari....144
Descrizioni dei piani....146
Abisso....146
Acquelucenti....147
Arvandor....148
Campi Verdi....149
Casa della Conoscenza....149
Casa dei Nani....150
Casa della Natura....151
Casa della Triade....152
Caverne Profonde....152
Clangore....153
Colline Dorate....154
Covo dei Draghi....155
Crepa Sanguinosa....155
Cuore del Dweomer....156
Cuore della Furia....156
Cynosure....157
Distese della Rovina e della Disperazione....158
Fosse delle Ragnatele Demoniache....160
Hammergrim....161
Heliopolis....161
Jotunheim....162
Nishrek....163
Piano del Fato....164
Piano delle Ombre....165
Portali della Luna....166
Profondità Fatali....167
Riposo del Guerriero....167
Trono Supremo....168
Altri piani....169

Capitolo 7: Cronaca della campagna....170
Utilizzare la cronologia nel gioco....170
Eventi recenti....170
Il Ritorno degli Arcimaghi....170
La Guerra della Regina Ragno....173
Cronologia....174
Trame e notizie....175

Appendice....176
Psionici nel Faerûn....176
Psionici e la trama....176
Organizzazioni psioniche....176
Classi di prestigio psioniche....178
Ladro cognitivo....178
Imprese eroiche e fosche tenebre....179
Talenti....179
Benedetto dalle Sette Sorelle [Eroico]....180
Benedizione di Lliira [Eroico]....180
Dono del Discernimento [Eroico]....180
Morso del Ragno [Infame]....180
Prescelto dagli Zulkir [Infame]....180
Tocco dell'Odio [Infame]....180
Classi di prestigio infami ed eroiche....181
Arpista supremo....181
Cacciatore del sangue nero....183
Celebrante di Sharess....184
Maestro delle fanghiglie....187
Martire campione di Ilmater....188
Vergine del dolore....190
Yathrinshee....192
Divinità eroiche e infami....193
Arci-immondi e celestiali supremi....193
Variante: Razze con modificatori di livello....194
Razze potenti al 1° livello....194
Versioni inferiori....194

Tabelle
1–1: Regioni di Conoscenze....9
1–2: Regioni degli umani....11
1–3: Regioni dei nani....18
1–4: Regioni degli elfi....20
1–5: Regioni degli gnomi....23
1–6: Regioni dei mezzelfi....24
1–7: Regioni degli halfling....25
1–8: Regioni degli orchi e dei mezzorchi....27
1–9: Regioni degli stirpeplanari....28
1–10: Regioni delle altre razze....29
1–11: Età iniziale casuale....31
1–12: Effetti dell'invecchiamento....31
1–13: Altezza e peso casuali....32
1–14: Talenti....34
1–15: Talenti regionali....36
2–1: Classi di prestigio per i personaggi Faerûniani....47
2–2: Adepto d'ombra....49
2–3: Agente Arpista....50
2–4: Agente divino....51
2–5: Cacciatore Shaaryan....53
2–6: Campione divino....55
2–7: Cavaliere dei Draghi Purpurei....56
2–8: Devoto arcano....56
2–9: Discepolo divino....58
2–10: Giustiziere di Tyr....59
2–11: Guardia magica di Silverymoon....60
2–12: Guardiano delle tombe di Evereska....63
2–13: Hathran....65
2–14: Incantatrix....67
2–15: Ladro dell'ombra dell'Amn....69
2–16: Maestro delle rune....70
2–17: Martello di Moradin....72
2–18: Monaco della lunga morte....74
2–19: Occhio di Horus-Re....74
2–20: Signore del mattino di Lathander....76
2–21: Spia Zhentarim....77
5–1: Adepto d'ombra epico....132
5–2: Cacciatore Shaaryan epico....132
5–3: Giustiziere di Tyr epico....132
5–4: Hathran epica....133
5–5: Incantatrix epica....133
5–6: Maestro delle rune epico....134
5–7: Martello di Moradin epico....134
5–8: Monaco della lunga morte epico....135
5–9: Occhio di Horus-Re epico....135
5–10: Signore del mattino di Lathander epico....136
5–11: Arcanista Netherese....137
5–12: Gerofante del fuoco magico....138
6–1: Destinazioni planari casuali....144
A–1: Ladro cognitivo....179
A–2: Arpista supremo....181
A–3: Cacciatore del sangue nero....183
A–4: Incantesimi conosciuti dal celebrante di Sharess....186
A–5: Celebrante di Sharess....186
A–6: Maestro delle fanghiglie....187
A–7: Martire campione di Ilmater....188
A–8: Vergine del dolore....190
A–9: Yathrinshee....192
A–10: Domini eroici e infami....193

Introduzione

Molti potenti eroi viaggiano per le terre di Faerûn, dando origine a nuove leggende con le loro lotte e i loro trionfi. Gli incrollabili guerrieri dei nani degli scudi lottano senza tregua contro le orde di orchi assetati di sangue del Nord. Gli elfi del sole maghi provenienti dalla remota Evermeet studiano le arti segrete dell'Alta Magia elfica. Gli scaltri ladri Calishiti esplorano i vicoli e i bazar delle loro favoleggiate città in cerca di facili prede.

La *Guida del Giocatore a Faerûn* offre una vasta panoramica di razze, classi di prestigio, talenti, incantesimi, oggetti magici, mostri e regole aggiuntive da utilizzare in una campagna di Forgotten Realms. Questo libro ha due scopi principali. Innanzi tutto, offre un aggiornamento alla versione 3.5 dell'ambientazione di Forgotten Realms. Inoltre, funge anche da antologia di conoscenze assortite e arcane per il giocatore, consentendogli di creare un'infinita varietà di personaggi.

come utilizzare questo libro nella campagna

La *Guida del Giocatore a Faerûn* offre ai giocatori tutto ciò che serve per creare e interpretare i personaggi di Forgotten Realms.

Capitolo 1, Regioni e talenti: Questo capitolo offre una sequenza riordinata delle regioni dei personaggi e un sistema aggiornato dei talenti regionali, nonché una revisione dei talenti esistenti per la versione 3.5. Vengono inoltre incluse dozzine di ulteriori regioni dei personaggi, per meglio rappresentare le culture e le terre sparse in tutto il Faerûn.

Capitolo 2, Classi di prestigio: Le classi di prestigio descritte nel Capitolo 1 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* vengono aggiornate alla versione 3.5. Vengono inoltre incluse numerose nuove classi di prestigio (come ad esempio l'Occhio di Horus-Re).

Capitolo 3, Domini e incantesimi: Questo capitolo aggiorna i domini e gli incantesimi relativi a Toril descritti nel Capitolo 2 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* e rivisita numerosi incantesimi presentati originariamente nel supplemento *Magia di Faerûn*. Inoltre vengono inclusi numerosi incantesimi di Forgotten Realms descritti in edizioni passate del gioco che non erano stati aggiornati al nuovo sistema di Dungeons&Dragons.

Capitolo 4, Oggetti magici: Una vasta selezione di oggetti magici provenienti dai precedenti prodotti di Forgotten Realms viene inclusa in questo capitolo. Compaiono anche alcuni oggetti tratti da *Magia di Faerûn*, revisionati e resi pienamente compatibili con la versione 3.5 di Dungeons&Dragons.

Capitolo 5, Livelli epici nel Faerûn: Questo capitolo descrive il materiale relativo ai livelli epici e appartenente specificamente all'ambientazione di Forgotten Realms.

Capitolo 6: Cosmologia di Toril: Questo capitolo descrive la disposizione dei piani nell'ambientazione di Forgotten Realms.

Capitolo 7, Cronaca della campagna: Questo capitolo descrive i principali elementi narrativi attualmente attivi nell'ambientazione di Forgotten Realms e offre alcuni suggerimenti per includere questi eventi nelle proprie campagne.

Appendice: Ampliare il gioco Questa sezione descrive quei talenti e quelle classi di prestigio specifiche di Toril che fanno uso di materiale proveniente dal *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, dal *Libro delle Fosche Tenebre* e dal *Libro delle Imprese Eroiche*, nonché alcuni modificatori di livello varianti per le razze più popolari.

che cosa occorre per giocare

Per utilizzare al meglio la *Guida del Giocatore a Faerûn*, è necessario avere il *Manuale del Giocatore v.3.5*, la *Guida del Dungeon Master v.3.5*, il *Manuale dei Mostri v.3.5* e l'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Questo libro offre versioni aggiornate di ampie parti di altri prodotti di Forgotten Realms, tra cui *Razze di Faerûn* e *Magia di Faerûn*.

Infine, la *Guida del Giocatore a Faerûn* esplora in dettaglio l'interazione tra l'ambientazione di Forgotten Realms e altri libri delle regole. Laddove è possibile, vengono descritti gli usi di materiale proveniente dal *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, dal *Manuale dei Livelli Epici* e dal *Manuale dei Piani*.

precedenti prodotti di forgotten realms

Anche se le revisioni apportate nella versione 3.5 del gioco di DUNGEONS & DRAGONS hanno fatto uso di vari piccoli cambiamenti e aggiornamenti al sistema di gioco, la maggior parte dei supplementi e accessori di FORGOTTEN REALMS della Terza Edizione è ancora perfettamente utilizzabile nel gioco.

Ambientazione di FORGOTTEN REALMS: I capitoli dall'1 al 3 della *Guida del Giocatore a Faerûn* aggiornano e sostituiscono i Capitoli 1 e 2 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS:*. Il resto dell'*Ambientazione* non subisce alcuna variazione dalla revisione di DUNGEONS & DRAGONS. Tuttavia, il Capitolo 7 di questo libro (la Cronaca della Campagna) offre vari aggiornamenti su alcune importanti linee narrative, descritti nelle serie di romanzi *Il Ritorno degli Arcimaghi* e *La Guerra della Regina Ragno*.

Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn: Un supplemento gratuito sul web aggiorna i mostri di Faerûn descritti nel *Compendio dei Mostri*.

Magia di Faerûn: A meno che un talento, una classe di prestigio, un incantesimo o un oggetto magico di *Magia di Faerûn* non sia stato revisionato nella *Guida del Giocatore a Faerûn*, può essere utilizzato senza alcuna modifica. I capitoli 3, 4 e 5 di questo volume aggiornano una considerevole parte del materiale descritto in *Magia di Faerûn*.

Signori dell'Oscurità: Come nel caso dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS:*, buona parte del materiale contenuto in *Signori dell'Oscurità* non è stato influenzato in modo significativo dalle revisioni apportate ai manuali base.

Fedi e Pantheon: Molte delle descrizioni delle divinità vengono influenzate dalle revisioni ai manuali base (ad esempio, i cambiamenti apportati alla classe del ranger influenzano qualsiasi divinità che abbia dei livelli come ranger). Molti di questi cambiamenti sono relativamente marginali e le divinità possono essere usate come descritte in precedenza senza alcun serio problema, anche se potrebbe presentarsi la necessità di rintracciare i nomi di quegli incantesimi che sono cambiati nel *Manuale del Giocatore v.3.5* (vedi la sezione su *Dei e Semidei* nel *Manuale di Conversione 3.0-3.5* scaricabile dal sito web www.25 Edition.it per informazioni dettagliate sulla conversione delle statistiche delle divinità dalla 3.0 alla revisione v.3.5).

Le classi di prestigio descritte nel Capitolo 4 dovrebbero essere utilizzabili così come sono, anche se si raccomanda di fare attenzione ai cambiamenti di terminologia relativi ai nomi degli incantesimi o delle abilità.

Marche d'Argento: Ben poco di questo volume viene influenzato dalle revisioni ai manuali base o dal materiale presentato nella *Guida del Giocatore a Faerûn*.

La Città della Regina Ragno: È possibile giocare questa avventura così com'è, ma probabilmente è consigliabile approfittare dei nuovi privilegi di classe, incantesimi, talenti e mostri descritti nei manuali base. Se si vuole giocare *La Città della Regina Ragno* usando la revisione v.3.5, è consigliabile convertire in precedenza i dati dei mostri specifici e dei PNG.

Volumi recenti: *Razze di Faerûn* e *Irraggiungibile Est* avevano già anticipato molti dei cambiamenti applicati nella v.3.5 e *Sottosuolo di Faerûn* è stato pubblicato dopo la revisione dei manuali base di D&D. Dovrebbe essere possibile utilizzare tutto il materiale contenuto in questi volumi senza difficoltà, anche se il Capitolo 1 di questo libro include alcuni piccoli aggiornamenti alle regioni e ai talenti regionali comparsi per la prima volta in *Razze di Faerûn* e *Irraggiungibile Est*.

Illustrazione di Steve Prescott

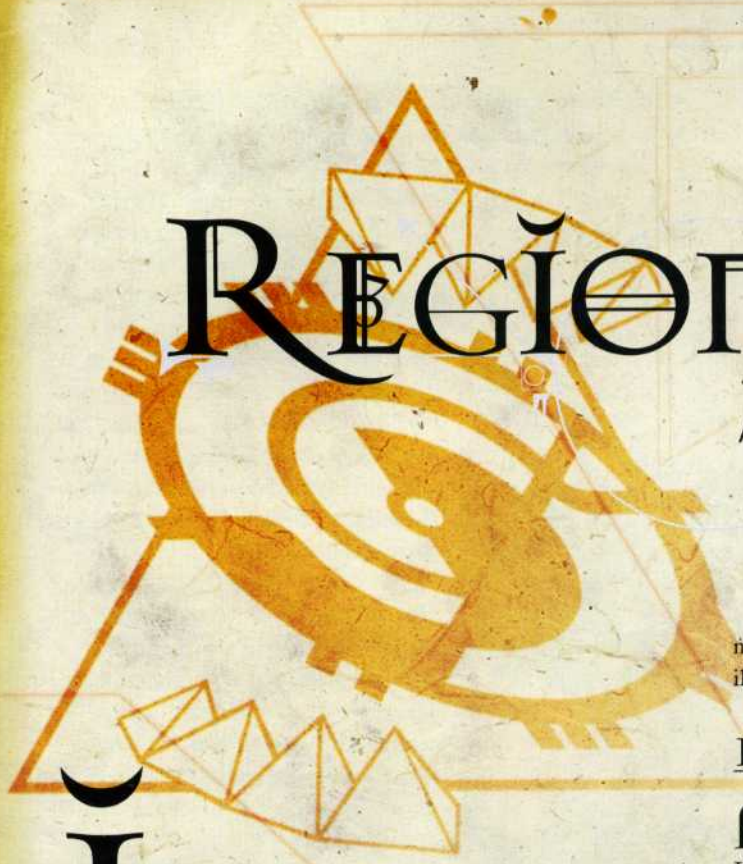
Vhaeraun e Selvetarm si danno battaglia

qual è lo scopo di questo libro?

In generale, le revisioni delle v.3.5 ai manuali base di D&D non impediscono l'uso dei prodotti precedenti. Tuttavia, introducono diversi cambiamenti minori (come ad esempio l'inclusione del talento Furtivo nel *Manuale del Giocatore*, il modo in cui vengono calcolati i punti ferita dei costrutti, le differenze nella scelta dei talenti e delle abilità per i mostri), cambiamenti che rendono necessario specificare come la v.3.5 di D&D influenza l'ambientazione di FORGOTTEN REALMS. La *Guida del Giocatore a Faerûn* include i cambiamenti alle regole apportati nella v.3.5 dei manuali base e aggiorna le informazioni fondamentali dell'ambientazione relative alla versione più recente delle regole.

I curatori hanno anche esaminato il materiale di FORGOTTEN REALMS della 1ª e della 2ª Edizione del gioco che non era ancora stato aggiornato alla Terza Edizione e ne hanno adattato buona parte alla 3.5. Quei lettori che sono appassionati di vecchia data di questa ambientazione ritroveranno molti elementi tra i loro preferiti ripresentati in questo libro per la prima volta dopo molti anni. Infine, sono stati inclusi nuovi mostri, nuovi incantesimi, nuove classi di prestigio e nuovi oggetti magici, per fornire ulteriore materiale relativo al Faerûn con cui ampliare le proprie campagne di FORGOTTEN REALMS.

Regioni & Talenti



Il Faerûn è composto da centinaia di culture diverse, ognuna caratterizzata da un linguaggio, una storia, una tecnologia, una magia e una tradizione particolare. Sia i Nar che gli Uthgardt sono conosciuti come feroci barbari, ma i Nar sono nomadi cavallerizzi delle pianure in grado di allevare i più forti cavalli del Faerûn, mentre gli Uthgardt sono i signori delle foreste e delle montagne del Nord. Un barbaro umano potrebbe avere un aspetto molto diverso, a seconda del luogo in cui è cresciuto, nelle steppe di Narfell o sotto i rami avvolti nella nebbia di Boscofreddo.

Il sistema delle regioni offre ai giocatori un'opportunità di "integrare" i personaggi nel Faerûn, descrivendo alcuni dei vantaggi speciali e delle connotazioni specifiche delle varie possibili terre di origine. Così come è possibile scegliere una sottorazza o un'origine etnica per il personaggio, è possibile anche assegnargli una regione che stia ad indicare la sua terra di provenienza.

La scelta della regione risponde a varie domande relative alla creazione di un personaggio. Definisce quali linguaggi conosce e consente l'accesso a una serie di talenti regionali specifici che rappresentano alcuni dei particolari punti di forza e qualità della sua gente. Man mano che il giocatore diventa più familiare con l'ambientazione di Forgotten Realms, la scelta della sua terra nativa offre anche ulteriori opportunità di sviluppare e interpretare il personaggio. La gente di Rashemen è da sempre nemica dei maghi di Thay, quindi un personaggio nativo del Rashemen potrebbe dimostrarsi profondamente sospettoso di qualsiasi personaggio Thayan o nutrire una paura inspiegabile di qualsiasi magia Thayan. D'altra parte, potrebbe anche essere determinato a vincere i suoi pregiudizi naturali e a giudicare la gente di Thay in base alle loro azioni individuali invece che alla lunga tradizione di violenza e aggressione che caratterizza il loro paese.

Dal momento che le regioni e i talenti sono strettamente correlati tra loro, questo capitolo descrive anche i talenti disponibili per i personaggi di Faerûn, in aggiunta a quelli del *Manuale del Giocatore*. Molti dei talenti di questo capitolo sono talenti regionali, ma altri rappresentano condizioni o capacità tipiche di tutto il Faerûn, come ad esempio la Trama d'Ombra.

Regioni dei personaggi

Una delle caratteristiche principali di ogni campagna specifica è il fatto che ogni personaggio deve provenire da *un luogo preciso*. Anzi, gli abitanti di molti dei regni, delle città e delle terre selvagge di Faerûn sono famosi proprio per i loro tratti regionali: i linguaggi che parlano, le armi che prediligono e le tattiche o le capacità speciali di cui sono dotati.

Questo libro definisce in maggior dettaglio molte opzioni per le razze, le regioni e i talenti comparse in precedenti supplementi di Forgotten Realms per la Terza Edizione, come ad esempio la regione di Altumbel in *Irraggiungibile Est* e le razze dei personaggi introdotte in *Sottosuolo di Faerûn*. Molti dei talenti introdotti in *Razze di Faerûn* e in *Irraggiungibile Est* vengono inclusi nelle tabelle delle regioni affinché sia possibile utilizzare normalmente quei supplementi, con le regole revisionate relative a quella regione qui incluse. Tuttavia, ogni regione dei personaggi offre anche vari talenti da selezionare che non sono basati sui supplementi pubblicati in precedenza, quindi non è necessaria nessun'altra pubblicazione per creare dei personaggi di Forgotten Realms. Le nuove razze introdotte in altri supplementi non sono state ristampate in questo libro, quindi se un giocatore vuole interpretare un orog o un aarakocra, ad esempio, dovrà comunque fare riferimento a *Razze di Faerûn*. Tuttavia, tali razze sono state comunque incluse nelle tabelle, in modo che sia possibile applicare le regole revisionate delle regioni anche quando si usa un personaggio appartenente a una di quelle razze.

come scegliere una regione

Le regioni descritte in questo capitolo sono ripartite in base alle razze dei personaggi. Ad esempio, se si desidera creare un personaggio nano, va usata la Tabella 1-3: "Regioni dei nani" per trovare una regione adatta al personaggio in questione.

Sottorazza o etnia raccomandata

Se la terra nativa del personaggio è Narfell, è assai probabile che il personaggio sia un Nar. La voce della sottorazza o dell'etnia raccomandata sulla tabella della regione indica la sottorazza

MARCHE D'ARGENTO
NORD
GRANDE FORESTA
NORD
COSTA DELLA LAMA SPADA
WATERDEEP
ANAUROCH
SHADOVAR
PRATERIA
GRANDE GHIACCIAIO
VAASA
DAMARA
NARFELL
RASHEMEN
MARE DELLA LUNA
GRANDE VALLE
TERRE DELL'ORDA
VALLI
VAST
IMPILTUR
THESK
TERRE CENTRALI OCCIDENTALI
CORMYR
SEMBIA
THAY
MARE INTERNO
AGLAROND
COSTA DEL DRAGO
ISOLE MOONSHAE
AMN
CHESSENTA
MULHORAND
GOLFO DI VILHON
ISOLE NELANTHER
WEALDATH
BOSCO DI CHONDAL
MONTAGNE FUMANTI
UNTHER
TETHYR
LAGO DEI VAPORI
ACQUE DORATE
LANTAN
CALIMSHAN
SHAAR
GRANDE CREPA
LUIREN
LAPALIIYA
GRANDE MARE
CHULT
TASHALAR
HALRUAA
DAMBRATH

specifica o il gruppo etnico solitamente trovato in quella regione. È consigliabile accordarsi prima con il Dungeon Master se si desidera assegnare al personaggio una regione che non è adatta alla sua sottorazza. Farlo non è una violazione delle regole; anzi, nonostante la prevalenza di certe razze in certe regioni, il Faerûn è una terra dalle mille diversità, con molti regni e molte città in cui l'integrazione di razze diverse è una cosa naturale. Non sarebbe insolito, ad esempio, che un personaggio nano dorato avesse come regione nativa la regione umana del Cormyr. Tuttavia, un'origine insolita di questo tipo necessita almeno di una spiegazione nel background del personaggio. Forse il personaggio proviene da una famiglia di mercanti o armaioli della Grande Crepa che ha avviato una rivendita a Suzail una o due generazioni fa, in modo da poter vendere le sue merci e i suoi prodotti agli umani del regno. Tuttavia, è meglio non ignorare completamente le raccomandazioni: se nessuno dei personaggi della campagna proviene dalle terre tradizionali delle proprie razze, la stessa scelta delle regioni dei personaggi perde senso.

Creare nuove regioni

Non c'è motivo per cui non sia possibile creare ulteriori regioni dei personaggi per aggiungere ulteriore dettaglio alla campagna o rendere disponibili ulteriori opzioni. I Mandriani Palustri nella Palude di Tun non sono certo simili agli industriosi mercanti e agli avventurieri mondani che solitamente popolano la regione delle Terre Centrali Occidentali, quindi decidere che i Mandriani Palustri costituiscano una regione a sé stante avrebbe senso. Qualsiasi popolazione dotata di una personale combinazione di linguaggi, talenti e tecnologia può costituire una regione.

Benefici delle regioni

Quando si sceglie una regione, si definiscono i linguaggi conosciuti di partenza di un personaggio e i linguaggi bonus disponibili. La scelta della regione fornisce anche due benefici aggiuntivi: l'accesso ai talenti regionali e l'equipaggiamento bonus.

Linguaggi

Tutti i personaggi giocanti conoscono il Comune. Inoltre, ogni personaggio conosce i linguaggi automatici elencati alla voce della sua regione.

Un personaggio con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 12 può scegliere dei linguaggi bonus al momento della creazione. Un personaggio ha diritto a un linguaggio bonus per ogni punto bonus di Intelligenza iniziale, quindi un personaggio dotato di un'Intelligenza di partenza di 16 (bonus di +3) ha diritto a tre linguaggi bonus. I linguaggi bonus devono essere selezionati tra quelli elencati alla voce della regione nativa del personaggio.

Un personaggio può sempre scegliere di apprendere ulteriori linguaggi oltre a quelli automatici e a quelli bonus acquisendo gradi nell'abilità Parlare Linguaggi. Consultare il Capitolo 3 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* per una lista dei linguaggi comunemente usati nel Faerûn.

Talenti regionali

I talenti regionali stanno ad indicare particolari punti di forza, doti o peculiarità del popolo che vive in una determinata regione. Non si tratta di talenti bonus, ma di talenti che il personaggio può solo scegliere al 1° livello. Non è necessario scegliere uno di questi talenti se il giocatore non lo desidera. È possibile scegliere soltanto un talento regionale, anche se normalmente il personaggio avrebbe diritto a scegliere più talenti al 1° livello. Quindi, anche se un guerriero umano di 1° livello può selezionare tre talenti, tra questi può scegliere soltanto un talento regionale. Gli altri due talenti devono essere selezionati tra i talenti diversi da quelli regionali. Non è possibile scegliere talenti regionali ai livelli superiori al 1°.

Equipaggiamento bonus

Alla voce di ogni regione vengono descritte due opzioni per l'equipaggiamento base. È possibile sceglierne una al 1° livello, ma non entrambe. È possibile, tuttavia, che nessuna delle due opzioni relative all'equipaggiamento bonus risulti soddisfacente per la classe di personaggio scelta. Questo tipo di situazioni sta ad indicare che alcune terre sono famose per i loro maghi, mentre altre sono famose per i loro guerrieri o i loro ladri. Se il giocatore decide di non scegliere nessuna delle due opzioni, può ottenere in alternativa 100 mo aggiuntive. Un asterisco (*) sta ad indicare un oggetto perfetto.

Regioni e abilità

Le regioni svolgono anche una funzione aggiuntiva nelle campagne di Forgotten Realms: definiscono il limite raggiungibile dell'abilità Conoscenze (locali) di un giocatore. Offrono inoltre l'opportunità di specializzarsi in altre abilità di Conoscenze.

Quando un personaggio acquisisce dei gradi in Conoscenze (locali), deve determinare la regione a cui fanno riferimento le

Perché le regioni sono cambiate

La revisione dei manuali base di D&D ha annesso al *Manuale del Giocatore* diversi talenti che prima erano accessibili esclusivamente ai personaggi di una determinata regione (come ad esempio Furtivo), rendendoli disponibili a tutti i personaggi. Inoltre, l'esperienza ha mostrato che un'intersezione troppo complessa di razze, classi preferite e classi del personaggio finiva per rendere difficile ai giocatori l'orientamento all'interno del sistema dei talenti regionali per trovare la combinazione giusta per il personaggio per scegliere il talento desiderato.

La revisione del sistema delle regioni dei personaggi qui introdotta comprende quattro migliorie principali rispetto alla versione precedente. Come prima cosa, le tabelle di consultazione consentono al giocatore di trovare molto più facilmente le connessioni tra i talenti e le regioni richieste dal personaggio. Come seconda cosa, l'eliminazione della classe preferita come requisito dovrebbe ridurre il numero di "false partenze" che il precedente sistema delle regioni provocava. Terzo, nel sistema sono state incluse ulteriori informazioni regionali aggiuntive comparse in altri supplementi di Forgotten Realms della Terza Edizione (come *Razze di Faerûn*, *Irraggiungibile Est* e *Sottosuolo di Faerûn*). Infine, i talenti regionali sono stati volontariamente resi più appetibili rispetto ai corrispondenti talenti non regionali, per fornire una ricompensa alla scelta di radicare il personaggio più a fondo nell'ambientazione di Forgotten Realms.

sue conoscenze locali. La maggior parte delle regioni che seguono è compresa nella Tabella 1-2: "Regioni degli umani", ma alcune (come ad esempio Evermeet o le Montagne Fumanti) sono per lo più regioni non umane.

Il Sottosuolo è suddiviso in sette regioni che rappresentano vaste aree contigue del mondo sotterraneo di Faerûn. Non è detto che un personaggio con una buona conoscenza del Sottosuolo al di sotto di Halruaa conosca altrettanto bene ciò che si trova sotto il Dorso del Mondo. Le regioni del Sottosuolo sono descritte in maggior dettaglio nel supplemento di FORGOTTEN REALMS *Sottosuolo di Faerûn*.

TABELLA 1–1: REGIONI DI CONOSCENZE

Regione
Acque Dorate
Aglarond (comprende Altumbel, il Bosco di Yuir, il Golfo dei Maghi e Sildëyuir)
Amn
Anauroch
Bosco di Chondal*
Calimshan
Chessenta
Chult
Cormyr
Costa del Drago
Costa della Spada
Damara (comprende le Montagne Galena)
Dambrath
Evermeet*
Golfo di Vilhon
Grande Foresta*
Grande Ghiacciaio (comprende Sossal e il Nido delle Aquile delle Nevi)
Grande Valle (comprende la Foresta di Lethyr)
Halruaa
Impiltur
Isole Moonshae
Isole Nelanther
Lago dei Vapori
Lantan
Lapaliiya
Luiren*
Marche d'Argento (comprende Silverymoon e il Dorso del Mondo)
Mare della Luna
Mare Esterno*
Mare Interno*
Montagne Fumanti
Mulhorand
Narfell
Nimbral
Nord
Prateria
Rashemen
Samarach
Sembia
Shaar
Shadovar
Sottosuolo (Grande Bhaerynden)
Sottosuolo (Mare Splendente)
Sottosuolo (Oscuro Nord [comprende Menzoberranzan])
Sottosuolo (Radice della Terra)
Sottosuolo (Reami Sepolti)
Sottosuolo (Terre Oscure)
Sottosuolo (Vecchio Shanatar)
Tashalar
Terre Centrali Occidentali (comprende Evereska)
Terre dell'Orda
Tethyr
Tharsult
Thay
Thesk
Thindol
Unther
Vaasa
Valli (comprende il Cormanthor dei Drow, la Corte Elfica)
Vast
Waterdeep
Wealdath
*Regione non umana

Sinergia di Conoscenze: Se un personaggio possiede almeno 5 gradi in Conoscenze (locali) relativamente a una regione particolare, acquisisce un bonus di +2 a tutte le altre prove di Conoscenze relative a quella regione. Ad esempio, se un personaggio è dotato di 5 gradi in Conoscenze (locali, Cormyr) acquisisce un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (geografia), Conoscenze (storia), Conoscenze (nobiltà e regalità) e a tutte le altre prove di Conoscenze effettuate in relazione ad argomenti o a questioni riguardanti il Cormyr.

Questa regola sostituisce la regola della focalizzazione regionale a pagina 9 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Definizioni delle regioni

Le regioni, per loro stessa natura, sono vaste e non conoscono confini precisi. Un personaggio cresciuto in un piccolo villaggio sulla riva occidentale del Dragomare potrebbe essere considerato nativo del Cormyr, della Costa del Drago o perfino delle Terre Centrali Occidentali. Le definizioni che seguono illustrano brevemente il tema centrale e le premesse alla base di ogni regione, in modo che il giocatore possa effettuare una scelta più consapevole della regione più adatta per il suo personaggio.

Alcune regioni compaiono in più di una voce razziale. Ad esempio, il Grande Ghiacciaio è sia una regione dei nani che degli umani. Le due regioni non sono identiche: la regione del Grande Ghiacciaio dei nani offre accesso a talenti regionali ed equipaggiamento bonus diversi da quelli della regione del Grande Ghiacciaio degli umani. Le due regioni rappresentano due culture distinte che condividono la stessa area geografica.

Le informazioni provenienti da altri supplementi vengono indicate all'interno di questo capitolo con i seguenti codici a margine: *Razze di Faerûn* (RDF), *Irraggiungibile Est* (IE), *Sottosuolo di Faerûn* (SDF) e *Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* (FOR).

Conoscenze (locali): Le regioni contenute all'interno di altre aree geografiche o strettamente correlate ad altre zone geografiche vengono riportate nella Tabella 1-1 tra parentesi per indicare in quale regione sono contenute allo scopo di acquisire gradi in Conoscenze (locali). Ad esempio, la regione degli elfi della Foresta di Lethyr è strettamente collegata alla regione degli umani

della Grande Valle. Quindi non è necessario che un personaggio acquisisca gradi in Conoscenze (locali, Foresta di Lethyr), ma è sufficiente che acquisisca gradi in Conoscenze (locali, Grande Valle), che comprende sia la Foresta di Lethyr che la più grande area circostante della Grande Valle.

umani

In confronto alla maggior parte delle razze non umane, i cui membri tendono ad andare ragionevolmente d'accordo con gli altri della loro specie, gli umani di Faerûn sono divisi in innumerevoli nazioni, stati, sette, religioni, reami banditeschi e tribù. Gli umani discutono su ogni cosa, combattono per ogni cosa su cui possono discutere e venerano diverse divinità che incoraggiano energicamente proprio questo tipo di comportamento.

Gli elfi e i nani, il cui arco vitale è più lungo, rispettano i singoli umani, ma non rispettano necessariamente l'intera razza. Gli elfi fanno fatica a dimenticare che i primi imperi degli umani, Netheril, Raumathar, Narfell e altre terre antiche, sorsero grazie all'uso di segreti magici presi a prestito o trafugati dai loro antenati. Il fatto che quegli antichi imperi umani siano finiti inevitabilmente per essere corrotti dalla magia malvagia è tutt'altro che rassicurante per gli elfi. I nani (specialmente i nani degli scudi, nel Faerûn del nord) rispettano gli umani e li considerano degli ottimi combattenti, ma temono che in un mondo dominato dagli umani ci sarebbe ben poco spazio per i nani.

Gli umani non la vedono allo stesso modo. I loro più grandi eroi risplendono di una luce che eclissa quella delle divinità e a volte diventano essi stessi delle divinità. Purtroppo, altrettanto si può dire dei più grandi malvagi tra gli umani... ed è proprio questa la sfida a cui deve far fronte ogni avventuriero umano. Come per ogni cosa di valore, il potere ha sempre un suo prezzo.

Capacità razziali: I personaggi umani, indipendentemente dalla regione, possiedono tutti i tratti razziali degli umani descritti nel *Manuale del Giocatore*.

etnie umane

A differenza delle altre razze umanoidi, gli umani non sono divisi in sottorazze facilmente identificabili da precisi tratti razziali, anche se il loro aspetto e il loro retaggio culturale varia enormemente da un individuo all'altro. Qualsiasi distinzione tra le varie etnie umane deve essere necessariamente vaga, in quanto secoli e secoli di insediamenti e conquiste hanno fatto sì che nessuna divisione sia assoluta. In ogni caso, è possibile definire almeno sette principali gruppi etnici universalmente riconosciuti: Calishiti, Chondathan, Damaran, Illuskan, Mulan, Rashemi e Tethyrian.

Calishiti: Questi umani discendono dagli schiavi degli antichi signori dei geni del Calimshan e compongono il ceppo razziale principale dei Regni di Confine, delle città del Lago dei Vapori, delle Isole Nelanther e del Calimshan. Sono di corporatura più bassa e snella rispetto agli altri umani, la loro pelle è color marrone scuro e i loro occhi e i loro capelli sono neri. Si considerano i legittimi padroni di tutte le terre a sud e ad ovest del Mare delle Stelle Cadute e considerano le culture settentrionali come regni barbarici di breve durata e a malapena degni di attenzione. La maggior parte dei Calishiti desidera solo una vita di agi e il rispetto dei propri simili.

Chondathan: Questo popolo di gente robusta, discendente dai nativi del Golfo di Vilhon, si è diffuso in buona parte della regione centrale e occidentale del Mare Interno e in gran parte delle Terre Centrali Occidentali. I Chondathan costituiscono il ceppo razziale principale di Altumbel, del Cormyr, delle Valli meridionali, della Costa del Drago, della Grande Valle, del Hlondeth e di entrambe

Illustrazione di Steve Prescott

Calishita *Chondathan* *Damaran* *Illuskan* *Mulan* *Rashemi* *Tethyrian*

Tabella 1–2: Regioni degli umani

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Acque Dorate	Durpari	Durpari	Draconico, Gigante, Halruaan, Halfling, Mulhorandi, Nanico, Shaaran	Gond, Selûne, Torm, Waukeen	Contrattatore Nato, Cosmopolita, Istruzione Arcana	(A) Scimitarra*, kukri*, o falchion*, o (B) *Bacchetta di cura ferite leggere* (1° LI, 20 cariche)
Aglarond	Chondathan, Damaran, Rashemi	Aglarondan	Chessentan, Damaran, Draconico, Elfico, Mulhorandi, Orchesco, Silvano, Untheric	Chauntea, Selûne, Valkur	Disciplina, Fortuna degli Eroi, Scalatore di Alberi	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce*, o (B) Pergamena di *protezione dalle frecce* e *ragnatela*
Altumbel	Chondathan, Damaran, Mulan	Aglarondan	Aquan, Chondathan, Chessentan, Rashemi, Serusan, Untheric	Chauntea, Selûne, Valkur	Cuore Tempestoso, Milizia, Testa Dura	(A) Spada lunga* o lancia*, o (B) Cotta di maglia* e liuto perfetto
Amn	Calishiti, Tethyrian	Chondathan	Alzhedo, Elfico, Gigante, Goblin, Nexalan, Orchesco, Shaaran	Bane, Chauntea, Cyric, Selûne, Shar, Sune, Waukeen	Contrattatore Nato, Cosmopolita, Esperienza Mercantile, Vita della Strada	(A) Arnesi da scasso, balestra a mano e 10 quadrelli*, o (B) Spada lunga* o spada corta*
Anauroch	Bedine	Midani	Chondathan, Damaran, Draconico, Gnoll, Netherese, Orchesco	Beshaba, Kelemvor, Selûne, Talos	Lottatore con Coltelli, Sopravvissuto, Temerario	(A) Scimitarra* o pugnale*, o (B) Arco corto composito (For +2) e 10 frecce*
Calimshan	Calishiti, Tethyrian	Alzhedo	Auran, Chondathan, Chultan, Draconico, Ignan, Shaaran, Tashalan	Azuth, Ilmater, Shar, Sharess, Siamorphe, Talos, Tyr	Addestrato per l'Harem[RDF], Conoscenza del Genio[RDF], Cultura Magica, Mente sul Corpo, Sangue di Fuoco, Vita della Strada	(A) *Bacchetta dei dardi incantati* (1° LI, 20 cariche),o (B) Giaco di maglia* e *pozione di cura ferite leggere*
Chessenta	Mulan, Turami	Chessentan	Aglarondan, Chondathan, Draconico, Mulhorandi, Turmic, Untheric	Anhur, Azuth, Cavaliere Rosso, Hoar, Lathander, Tiamat, Waukeen	Artista, Istruzione, Istruzione Arcana, Vita della Strada	(A) Spada corta* o lancia lunga*, o (B) Pergamena di *levitazione* e *sfocatura*
Chult	Chultan, Tashalan	Chultan	Alzhedo, Draconico, Goblin, Nanico, Shaaran, Silvano, Tashalan	Shar, Thard Harr, Ubtao	Cacciatore di Nemici (goblinoidi), Sangue di Serpente, Sopravvissuto	(A) Kukri* o lancia corta*, o (B) 2 dosi di veleno di scorpione mostruoso Grande
Cormyr	Chondathan, Tethyrian	Chondathan	Damaran, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling, Orchesco, Turmic	Chauntea, Deneir, Helm, Lathander, Lliira, Milil, Selûne, Silvanus, Tempus, Tymora, Tyr, Waukeen	Cacciatore di Nemici (goblinoidi), Carica Furiosa, Carovaniere[RDF], Cavallerizzo, Disciplina	(A) Spada lunga* o mazza pesante*, o (B) Corazza di bande*
Costa del Drago	Chondathan, Tethyrian	Chondathan	Aglarondan, Chessentan, Damaran, Goblin, Halfling, Orchesco, Turmic	Helm, Mask, Nobanion, Sune, Tempus, Tymora, Umberlee	Contrattatore Nato, Cuore Tempestoso, Sicario	(A) Stocco* o balestra leggera*, o (B) *Pozione di levitazione* o *sfocatura*

Illustrazione di Steve Prescott

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Costa della Spada	Illuskan, Tethyrian	Illuskan	Chondathan, Gigante, Nanico, Halfling, Orchesco	Bane, Beshaba, Chauntea, Lathander, Mask, Mystra, Tempus	Cosmopolita, Cuore Tempestoso, Lottatore con Coltelli	(A) Spada lunga* o pugnale*, o (B) Pistola, polvere nera e 10 proiettili*
Damara	Damaran, Chondathan	Damaran	Chondathan, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco, Uluik	Ilmater, Silvanus, Tempus	Adattamento Artico[RDF], Espressione Truce[RDF], Incrollabile, Jotunbrud[RDF], Testa Dura	(A) Spada bastarda* o ascia da battaglia*, o (B) 2 pergamene di *cura ferite moderate*
Dambrath	Illuskan, Shaaran	Dambrathan	Elfico, Halfling, Halruaan, Gnoll, Illuskan, Nanico, Shaaran, Sottocomune	Loviatar, Tempus	Cavallerizzo, Lottatore con Coltelli, Resistere al Veleno	(A) Balestra leggera* o stocco*, o (B) 3 dosi di veleno drow
Esule Shou	Shou	Shou	Draconico, Durpari, Goblin, Mulhorandi, Rashemi, Tuigan	Burocrazia celestiale (non adorano nessuna particolare divinità)	Disciplina, Esperienza Mercantile, Mente sul Corpo	(A) Katana (spada bastarda perfetta), o (B) Nunchaku* o kukri*
Golfo dei Maghi	Chondathan, Mulan, Rashemi	Untheric	Aglarondan, Chessentan, Elfico, Mulhorandi, Orchesco, Serusan	Hoar, Mystra, Selûne, Shar, Tiamat, Tyr, Umberlee, Valkur	Cultura Magica, Istruzione Arcana, Vita della Strada	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 10 *quadrelli +1*, o (B) Pergamena di un incantesimo di 2° livello e 3 pietre del tuono
Golfo di Vilhon	Chondathan, Shaaran, Turami	Chondathan	Chessentan, Damaran, Draconico, Elfico, Shaaran, Turmic	Eldath, Helm, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr	Contrattatore Nato, Resistenza alle Epidemie[RDF], Sangue di Serpente, Sicario	(A) Stocco* o pugnale, o (B) Giaco di maglia e 20 quadrelli*
Grande Ghiacciaio	Ulutiun, Sossrim	Uluik	Auran, Damaran, Elfico, Gigante, Nanico	Auril, Ulutiu	Lanciatore di Asce, Piè Sicuro, Sopravvissuto, Spirito Ancestrale[RDF]	(A) Lancia* o giavellotto*, o (B) Armatura in pelle* e *pozione di cura ferite moderate*
Grande Valle	Chondathan, Damaran, Nar	Damaran	Gigante, Goblin, Mulhorandi, Rashemi, Silvano	Shaundakul, Silvanus, Talona	Forestale, Incrollabile, Testa Dura	(A) Arco lungo* o arco corto*, o (B) Borsa del guaritore, 2 antitossine e 20 frecce*
Halruaa	Halruaan, Shaaran, Tashalan	Halruaan	Dambrathan, Elfico, Goblin, Halfling, Shaaran, Tashalan	Azuth, Mystra, Shar	Addestramento Magico, Cultura Magica, Istruzione Arcana	(A) Pergamena di *ragnatela* e 6 incantesimi arcani di 1° livello, o (B) *Bacchetta del sonno* (1° LI, 20 cariche)
Impiltur	Chondathan, Damaran	Damaran	Aglarondan, Chessentan, Chondathan, Gigante, Goblin, Mulhorandi, Nanico, Turmic	Ilmater, Selûne, Tymora, Valkur, Waukeen	Cacciatore di Nemici (demoni), Incrollabile, Milizia, Temerario	(A) Spada bastarda* o morning star*, o (B) Arnesi da scasso* e armatura in cuoio borchiato
Isole Moonshae	Ffolk, Illuskan	Illuskan	Aquan, Chondathan, Elfico, Gigante, Orchesco, Silvano	Chauntea, Tempus	Anima Forte, Incrollabile, Lanciatore di Asce, Storia Orale[RDF]	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce*, o (B) ascia*, ascia da battaglia* o ascia bipenne*
Isole Nelanther	Calishiti, Chondathan, Illuskan	Chondathan	Alzhedo, Goblin, Illuskan, Lantanese, Orchesco, Shaaran	Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlee	Cuore Tempestoso, Occhi Aperti, Sicario	(A) Scimitarra* o pugnale*, o (B) Pistola, polvere nera e 10 proiettili*

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Lago dei Vapori	Calishiti, Shaaran	Shaaran	Alzhedo, Chondathan, Goblin, Nanico, Tashalan	Bane, Chauntea, Cyric, Lathander, Sune, Tyr, Waukeen	Cuore Tempestoso, Lottatore con Coltelli, Sangue di Serpente	(A) Scimitarra, falchion*, o falcione*, o (B) *Pozione di invisibilità* o *scurovisione*
Lantan	Lantanna	Lantanese	Alzhedo, Chondathan, Gnomesco, Ignan, Illuskan, Nanico, Shaaran	Azuth, Gond	Esperienza Mercantile Istruzione, Istruzione Arcana	(A) Pistola, polvere nera e 10 proiettili*, o (B) Balestra pesante*
Lapaliiya	Shaaran, Tashalan	Tashalan	Alzhedo, Chultan, Gnoll, Halruaan, Shaaran, Yuan-ti	Ilmater, Kelemvor, Selûne, Talos, Waukeen	Cuore Tempestoso, Resistere al Veleno, Sangue di Serpente	(A) Scimitarra* o giavellotto*, o (B) Armatura in cuoio borchiato e pozione di *invisibilità*
Mare della Luna	Chondathan, Damaran, Vaasan	Damaran	Chessentan, Chondathan, Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco	Bane, Cyric, Loviatar, Mask, Talona, Talos, Tyr	Cacciatore di Nemici (orchi), Sicario, Vita della Strada	(A) Spada corta* o spada a due lame*, o (B) Balestra a mano e 2 dosi di olio di sangue verde
Mulhorand	Durpari, Mulani	Mulhorandi	Aglarondan, Chessentan, Draconico, Durpari, Goblin, Tuigan, Untheric	Cavaliere Rosso, Mask, Mystra, pantheon, Mulhorandi	Istruzione Arcana, Mente sul Corpo, Teocrate[RDF]	(A) Falcetto*, falchion* o khopesh*, o (B) Due pergamene di incantesimi divini di 2° livello
Narfell	Damaran, Nar	Damaran	Goblin, Orchesco, Rashemi, Tuigan, Uluik	Talos, Tempus, Waukeen	Adattamento Artico[RDF], Cavallerizzo, Sopravvissuto	(A) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato, o (B) Lancia da cavaliere leggera* o lancia lunga*
Nimbral	Halruaan	Halruaan	Chultan, Dambrathan, Durpari, Halfling, Midani, Tashalan	Azuth, Cyric, Mystra	Addestramento Magico, Cavallerizzo, Cultura Magica, Istruzione Arcana	(A) Pergamena di *invisibilità* e sei incantesimi arcani di 1° livello, o (B) *Bacchetta di silenzio* (LI 1°, 20 cariche)
Nord	Illuskan	Illuskan	Chondathan, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco	Auril, Deneir, Eldath, Lurue, Malar, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Shaundakul, Shiallia, Silvanus, Talos, Tempus	Adattamento Artico[RDF], Cacciatore di Nemici (orchi), Cavallerizzo, Jotunbrud[RDF], Lanciatore di Asce	(A) Ascia da battaglia*, mazza pesante*, o spada lunga, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce*
Prateria	Nar, Vaasan	Damaran	Chondathan, Gigante, Goblin, Orchesco, Rashemi	Malar, Talos, Selûne, Tempus	Carica Furiosa, Infaticabile, Nomade a Cavallo	(A) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato, o (B) Ascia da battaglia* o lancia*
Rashemen	Nar, Rashemi	Rashemi	Aglarondan, Damaran, Goblin, Mulhorandi, Tuigan	Chauntea, Mielikki, Mystra	Addestramento Vremyonni[IE], Attingere dalla Terra[IE], Ethran, Ira Agghiacciante, Retrocognizione[RDF], Testa Dura	(A) Ascia bipenne* o spadone*, o (B) *Bacchetta di individuazione del magico* o *bacchetta di luce* (1° LI, 20 cariche)
Samarach	Chultan, Tashalan,	Chultan	Draconico, Goblin, Nanico, Tashalan, Yuan-ti	Kossuth, Lathander, Malar, Set, Sharess, Ubtao	Cacciatore di Nemici, Milizia, Sangue di Serpente	(A) Scimitarra* o arco corto composito* o (B) Pozione di *resistenza dell'orso.*

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Sembia	Chondathan	Chondathan	Chessentan, Damaran, Gnomesco, Halfling, Mulhorandi, Shaaran, Turmic	Azuth, Deneir, Lathander, Loviatar, Mystra, Sune, Tymora, Tyr, Waukeen	Carovaniere[RDF], Contrattatore Nato, Esperienza Mercantile, Stile a Doppia Spada	(A) 300 mo, o (B) Stocco* o pugnale*
Shaar	Calishiti, Shaaran	Shaaran	Alzhedo, Dambrathan, Durpari, Gnoll, Halruaan, Nanico, Tashalan, Untheric	Akadi, Mask, Shar, Tempus	Nomade a Cavallo, Piè Veloce, Sopravvissuto	(A) Armatura in cuoio borchiato* e giavellotto, o (B) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato
Shadovar	Netheresi, Tenebre	Netherese	Chondathan, Damaran, Draconico, Elfico, Loross, Thorass	Shar	Cultura Magica, Disciplina	(A) Corsesca* o spada corta*, o (B) *Bacchetta del sonno* (1° LI, 20 cariche)
Silverymoon	Chondathan, Illuskan	Chondathan	Elfico, Gigante, Illuskan, Nanico, Orchesco, Silvano	Deneir, Lurue, Mielikki, Mystra, Oghma, Silvanus	Istruzione, Lingua Sciolta, Occhi Aperti	(A) Spada lunga*, stocco*, o arco lungo*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e pergamena di incantesimo di 2° livello (arcano o divino)
Sottosuolo (Vecchio Shanatar)	Calishiti, Tethyrian	Nanico	Aquan, Alzhedo, Chondathan, Elfico, Sottocomune	Grumbar, Mask, Shar, Shaundakul, Talona, Talos	Incrollabile, Rapido e Silente, Resistere al Veleno	(A) Ascia da battaglia* o pugnale*, o (B) Giaco di maglia
Tashalar	Chultan, Shaaran, Tashalan	Tashalan	Alzhedo, Chultan, Draconico, Illuskan, Orchesco, Shaaran, Yuan-ti	Chauntea, Malar, Savras, Set, Waukeen	Cacciatore di Nemici (yuan-ti), Esperienza Mercantile, Sangue di Serpente	(A) Balestra leggera*, o (B) Armatura in pelle* e scudo grande in legnoscuro
Terre Centrali Occidentali	Calishiti, Chondathan	Chondathan, Tethyrian	Elfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Midani, Orchesco, Turmic	Deneir, Helm, Kelemvor, Lathander, Oghma, Tempus	Artista, Camminare sulle Torri[RDF], Canto d'Ombra[RDF], Carovaniere[RDF], Cavallerizzo, Sangue di Serpente, Scudo d'Ombra[RDF], Testa Dura	(A) Spada bastarda* o spadone*, o (B) *Pozione di ristorare inferiore*
Terre dell'Orda	Tuigan, Rashemi	Tuigan	Damaran, Esule Shou Goblin, Mulhorandi, Rashemi,	Akadi, Grumbar, Malar, Selûne	Cavallerizzo, Infaticabile, Nomade a Cavallo	(A) Arco corto composito*, o (B) Cavallo da guerra leggero, morso e briglie, sella militare e bardatura in cuoio borchiato
Tethyr	Calishiti, Tethyrian	Chondathan	Alzhedo, Elfico, Goblin, Lantanese, Orchesco	Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr	Carica Furiosa, Fortuna degli Eroi, Occhi Aperti	(A) *Pozione di cura ferite moderate*, o (B) Cotta di maglia
Tharsult	Calishiti, Shaaran	Alzhedo	Aquan, Chultan, Halfling, Tashalan, Yuan-ti	Ilmater, Selûne, Shar, Tyr, Valkur, Waukeen	Contrattore Nato, Cuore Tempestoso, Esperienza Mercantile, Sangue di Serpente	(A) Cutlass* o stivale con lama*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e pozione di *sfocatura*.
Thay	Mulan, Rashemi	Mulhorandi	Chessentan, Damaran, Gnoll, Infernale, Rashemi, Tuigan, Untheric	Bane, Gargauth, Kossuth, Loviatar, Shar, Talona	Disciplina, Mente sul Corpo, Tatuaggio Focalizzato	(A) Due pergamene di incantesimi arcani di 2° livello, o (B) Una pergamena di incantesimo arcano di 2° livello e sei di 1° livello

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Thesk	Damaran, Rashemi, Tuigan	Damaran	Aglarondan, Chondathan, Gigante, Gnoll, Mulhorandi, Orchesco, Rashemi, Shou, Tuigan	Chauntea, Mask, Shaundakul, Waukeen	Carovaniere[RDF], Contrattatore Nato, Esperienza Mercantile, Lingua Sciolta	(A) Armatura in cuoio borchiato* e arnesi da scasso*, o (B) Corazza a scaglie* e borsa del guaritore
Thindol	Chultan, Tashalan	Tashalan	Chultan, Goblin, Nanico, Shaaran, Yuan-ti	Lathander, Lliira, Malar, Savras, Set, Tymora	Cacciatore di Nemici, Infaticabile, Milizia, Piè Veloce, Sangue di Serpente	(A) Cutlass* o stivale con lama*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e pozione di *sfocatura*.
Tribù Uthgardt	Illuskan	Illuskan	Chondathan, Elfico, Gigante, Nanico, Orchesco	Utghar	Carica Furiosa, Piè Sicuro, Rapido e Silente, Spirito Ancestrale[RDF], Storia Orale[RDF]	(A) Ascia da battaglia* o ascia bipenne*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce*
Turmish	Chondathan, Turami	Turmic	Chessentan, Chondathan, Draconico, Ignan, Nanico, Shaaran	Lliira, Silvanus, Talos, Tyr	Esperienza Mercantile, Fortuna degli Eroi, Milizia	(A) Corazza a strisce e scudo di metallo pesante*, o (B) cinque gemme da 50 mo
Unther	Mulan, Turami	Untheric	Chessentan, Draconico, Mulhorandi, Orchesco, Shaaran	Bane, Mystra, pantheon Mulhorandi, Tiamat	Istruzione Arcana, Sicario, Teocrate[RDF], Vita della Strada	(A) Corazza di piastre*, o (B) Pergamena di *individuazione dei pensieri* e *raggio rovente*
Vaasa	Damaran, Vaasan	Damaran	Abissale, Gigante, Goblin, Orchesco, Uluik	Auril, Orcus, Talos	Adattamento Artico[RDF], Infaticabile, Lanciatore di Asce	(A) Corazza di strisce*, o (B) Mazza pesante* o mazza leggera*
Valli	Chondathan, Vaasan	Chondathan	Damaran, Elfico, Gigante, Gnomesco, Orchesco, Silvano	Chauntea, Lathander, Mielikki, Oghma, Shaundakul, Silvanus, Tempus, Torm, Tyr	Carovaniere[RDF], Forestale, Fortuna degli Eroi, Milizia, Occhi Aperti	(A) Arco lungo composito (For +2), o (B) Arco lungo*, lancia*, o bastone ferrato*
Vast	Chondathan, Damaran	Damaran	Aglarondan, Chondathan, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco, Rashemi	Chauntea, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Umberlee, Waukeen	Esperienza Mercantile, Fortuna degli Eroi, Sicario	(A) Tre pozioni di *cura ferite leggere* e 20 frecce*, o (B) Corazza di bande con spuntoni
Waterdeep	Chondathan, Illuskan, Tethyrian	Chondathan	Elfico, Gigante, Halfling, Illuskan, Nanico, Orchesco	Pantheon Faerûniano	Artista, Contrattatore Nato, Cosmopolita, Esperienza Mercantile, Istruzione, Lingua Sciolta, Stile a Doppia Spada	(A) Spada lunga*, stocco* o spada corta*, o (B) Due qualsiasi pergamene di incantesimi di 2° livello

*Oggetto perfetto.

le sponde del Golfo di Vilhon, delle Isole dei Pirati del Mare Interno, della Sembia e del Sespech. Sono individui snelli, dalla pelle marrone scura e dai capelli bruni, che possono variare dal quasi biondo al quasi nero. Per lo più sono alti e hanno occhi verdi o marroni, ma questi sono tratti tutt'altro che universali. Il dominio dei Chondathan sul Faerûn centrale è stato raggiunto attraverso un intenso commercio e numerosi insediamenti, invece che attraverso la forza delle armi. Molti Chondathan sono mercanti di qualche tipo, e non hanno paura di correre rischi, viaggiare o colonizzare nuove terre.

Damaran: Questi umani, orgogliosi e testardi, sono nati dai resti sparsi della caduta di Narfell, e comprendono principalmente gruppi di Nar, Rashemi e Sossrim che sono riusciti a sopravvivere mentre ondate su ondate di emigranti Chondathan si insediavano nelle terre del Golfo di Easting. Queste quattro popolazioni si sono gradualmente fuse in un nuovo gruppo etnico che ora costituisce

il ceppo razziale di Damara, dell'Impiltur, del Thesk e del Vast. I Damaran sono di altezza e di corporatura moderate, la tonalità della loro pelle varia dall'abbronzato al pallido. I loro capelli solitamente sono castani o neri e gli occhi possono essere di vari colori, ma il marrone è quello più comune. I Damaran hanno una visione molto netta del mondo: le cose sono o incredibilmente malvagie (spesso quelle generate dalla superbia degli imperi caduti del passato), oppure assolutamente e indomitamente buone (quelle che vi si oppongono). Molti Damaran sono contadini, taglialegna o minatori e lavorano alacremente per guadagnarsi da vivere in una terra aspra e spietata.

Illuskan: Gli Illuskan, un popolo marinaro e guerrafondaio, vivono lungo la Costa della Spada Settentrionale, sul Mare Senza Tracce e nella vallata del Fiume Dessarin. Gli Illuskan sono alti, la loro pelle è chiara e i loro occhi sono azzurri o di color grigio acciaio. Quelli delle isole del Mare Senza Tracce e della zona della Valle del Vento Gelido hanno una chioma che tende al biondo, al rosso o al marrone chiaro. Quelli della fascia meridionale del Dorso del Mondo, invece, tendono ad avere capelli neri come le piume di un corvo. Gli Illuskan sono un popolo orgoglioso, in particolar modo della loro capacità di sopravvivere nell'ambiente aspro delle terre settentrionali, e considerano la maggior parte dei popoli meridionali deboli e decadenti. Gli Illuskan si guadagnano da vivere come contadini, pescatori, minatori, marinai, razziatori, scaldi e maestri delle rune.

Mulan: I membri di questo gruppo etnico sono stati i dominatori delle rive orientali del Mare delle Stelle Cadute fin dalla caduta dell'antica Imaskar. In vari momenti nel corso della storia, hanno occupato i ruoli dominanti di Ashanath, Chessenta, dello Shaar orientale, di Murghôm, di Rashemen, di Semphar, di Thay, di Thesk e delle città del Golfo dei Maghi a sud del Bosco di Yuir. I Mulan sono in genere alti, snelli e dalla pelle giallastra, e i loro occhi sono nocciola o marroni. I loro capelli variano dal nero al marrone scuro, ma tutti i nobili e molti altri Mulan si rasano la testa a zero regolarmente. In quanto razza, i Mulan sono arroganti, conservatori e convinti della loro superiorità culturale su tutto il resto del Faerûn.

Rashemi: Questi umani sono robusti, tarchiati e in grado di affrontare la vita nelle regioni aspre e pericolose del nordest del Faerûn. Discendono dalle tribù nomadi che riportarono la vittoria nelle Guerre del Portale Orchesco e che fondarono l'impero di Raumathar. Non solo i Rashemi sono i dominatori del Rashemen e di Thay, ma formano anche varie minoranze significative ad Aglarond, nella Desolazione Sconfinata, nel Thesk e nella regione del Golfo dei Maghi. I Rashemi tendono ad essere bassi, robusti e muscolosi, e di solito la loro pelle è pallida, i loro occhi sono scuri e i loro capelli sono folti e neri. Sono assai legati alle loro terre, ne amano la bellezza e ne rispettano l'asprezza. Non ostentano la stessa arroganza che spesso caratterizza gli altri gruppi etnici i cui antenati un tempo erano a capo di un impero.

Tethyrian: La cultura Tethyriana è un calderone in cui si mescolano elementi Calishiti, Chondathan, Illuskan e Bassi Netheresi. Questa discendenza speciale rende i Tethyrian uno dei gruppi etnici più tolleranti di Faerûn, e allo stesso tempo li rende fieramente indipendenti. Abitano in un vasto territorio che si estende dal Calimshan a Silverymoon e dal Mare delle Spade al Mare delle Stelle Cadute. I Tethyrian hanno una corporatura e un'altezza media e la loro pelle è bruna, ma si fa gradualmente più chiara nelle zone più a nord. Il colore dei loro occhi e dei loro capelli è ampiamente variabile, ma i capelli castani e gli occhi azzurri sono i più comuni. I Tethyrian sono orgogliosi del loro particolare retaggio e sono estremamente protettivi della loro libertà, quindi tendono a non fidarsi dei regni e degli imperi più potenti.

Altre etnie umane: Tra gli altri gruppi di umani del Faerûn vale la pena di menzionare i nomadi Bedine dell'Anauroch, le alte tribù del Chult, i Durpari dello Splendente Sud, i Ffolk delle Isole Moonshae, i nomadi Gur delle Terre Centrali Occidentali, gli Halruaan, gli antichi Imaskari, il popolo Lantanna delle isole meridionali del Mare delle Spade, i popoli di Maztica, i discendenti Nar dell'antica Narfell, gli antichi popoli Netheresi, i Raumviran della regione del Lago delle Nebbie, i nomadi Shaaran dello Shaar, gli Shou e gli altri popoli di Kara Tur, i Sossrim del lontano nordest, i Talfir perduti delle Terre Centrali Occidentali, il popolo Tashalan della Costa Tashtan, i nomadi Tuigan della Desolazione Sconfinata, i Turami del Turmish, gli Ulutiun delle remote propaggini settentrionali, i Vaasan del Mare della Luna e del Vaasa e i nativi di Zakhara.

REGIONI DEGLI UMANI

La maggior parte delle regioni degli umani è descritta in dettaglio nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Acque Dorate: Le terre orientali di Estagund, Durpar, Var la Dorata e Ulgrath sono situate sulle rive delle Acque Dorate, nel lontano sud.

Aglarond: Gli umani di Aglarond vivono lungo le rive settentrionali della penisola e lasciano il Bosco di Yuir agli elfi e ai mezzelfi.

Altumbel: Altumbel, popolato da vasti clan di umani e da pirati-mercanti, è situato al centro del Mare delle Stelle Cadute *Conoscenze (locali, Aglarond)*.

Amn: L'Amn è il reame nordoccidentale delle Terre dell'Intrigo ed è un paese mercantile popoloso e potente, attualmente afflitto da un'invasione di mostri.

Anauroch: Il grande deserto dell'Anauroch è la dimora dei nomadi selvaggi noti come i Bedine.

Calimshan: Il Calimshan, uno dei regni più vecchi e più popolati degli umani, è una terra di maghi assai potenti e di umani nelle cui vene scorre il sangue dei geni.

Chessenta: Il Chessenta, il più occidentale degli Antichi Imperi, è una terra divisa, composta da varie città-stato in lotta fra loro.

Chult: Il popolo del Chult vive nelle giungle infide e impenetrabili del Faerûn meridionale.

Cormyr: Il Cormyr, conosciuto anche come il Regno delle Foreste, è un regno potente abitato da nobili cavalieri e da grandi signori.

Costa del Drago: La Costa del Drago ospita alcune ricche e sofisticate città-stato come Starmantle e Westgate ed è il crocevia di tutto il Faerûn.

Costa della Spada: La Costa della Spada, che si allunga da Luskan a nord a Baldur's Gate al sud, è una regione di città-stato isolate, estremamente competitive nel commercio e propense a tollerare anche il brigantaggio vero e proprio.

Damara: Damara si estende a nord dell'Impiltur, ed è ora diventato un regno giovane e prosperoso dopo decenni di lotta contro il Re-Stregone del Vaasa.

Dambrath: Il Dambrath, colonizzato secoli fa dai Nar e da un piccolo gruppo di Illuskan che attraversarono i *portali* delle Colline del Consiglio, cadde sotto il dominio della città drow di T'lindhet e del culto di Loviatar. Quegli umani privi di sangue drow vengono considerati tutt'al più dei servi.

Esule Shou: Ad est del Faerûn, alla fine della Via Dorata, sorgono molti regni e imperi esotici. Da quelle terre lontane giungono piccoli gruppi di mercanti, coloni e diplomatici, venuti ad Ovest, nel Faerûn, in cerca di nuove opportunità. *Conoscenze (locali, Thesk)*.

Golfo dei Maghi: Lungo la costa meridionale della penisola di Aglarond sorgono le città del Golfo dei Maghi, un gruppo di città stato indipendenti da tempo ambite (e contrastate) dal Chessenta, dall'Unther e da Thay.

Golfo di Vilhon: Il Golfo di Vilhon, dominato dal vecchio e decrepito reame di Chondath, è una terra dalle molte contraddizioni. È afflitto da un perenne contrasto tra i sofisticati signori dei mercanti e un potente circolo druidico determinato ad arginare l'espansione degli umani.

Grande Ghiacciaio: Questa terra indomita è la patria degli Ulutiun, abili cacciatori e nomadi in grado di sopravvivere là dove ben pochi altri potrebbero. Ad est sorge la remota nazione di Sossal, popolata dal Sossrim, gli amanti del freddo.

Grande Valle: La Grande Valle si estende per centinaia di chilometri tra la Foresta di Lethyr e il Bosco di Rawlins, ed è abitata da clan diffidenti degli stranieri e da vari potenti druidi.

Halruaa: Halruaa, una terra dove sembra che tutti conoscano le arti della magia, è situata lungo la costa meridionale del Faerûn.

Impiltur: Impiltur, un regno prosperoso situato sulle rive settentrionali del Mare Interno, è caratterizzato da una lunga storia di conflitti con gli umanoidi ostili delle montagne vicine e con i demoni dimenticati degli antichi imperi del luogo.

Isole Moonshae: Ad ovest del Faerûn affiorano le Isole Moonshae, la cui popolazione è divisa tra i Ffolk, nativi del luogo, e gli Illuskan invasori.

Isole Nelanther: Le Isole Nelanther, perennemente tormentate da pirati e briganti, giacciono ad ovest delle penisola di Velen, nel Tethyr.

Lago dei Vapori: Le frenetiche città-stato del Lago dei Vapori sono ricche e potenti, ma l'ombra degli dei malvagi incombe su di esse.

Lantan: Lantan, una favoleggiata terra di meraviglie meccaniche, è situata a nord della penisola del Chult.

Lapaliiya: Gli abitanti della Lega di Lapal vivono lungo le rive meridionali del Mare Scintillante, tra Sammaresh e Ormpur. Il loro territorio si estende all'interno fino alle giungle di Mhair, alle Desolazioni Bandite e alle Colline Opache.

Mare della Luna: Una terra cupa, disseminata di fucine, fonderie e campi di minatori, e dominata dalle sinistre città di Zhentil Keep e di Mulmaster.

Mulhorand: Questa antica terra è situata ai confini orientali del Mare delle Stelle Cadute. Per molti secoli, un dio-sovrano immortale dopo l'altro ha regnato come faraone su questa terra.

Narfell: Narfell, una distesa di steppe fredda e selvaggia a sud del Grande Ghiacciaio, è famosa per essere la patria dei migliori cavalcatori di Faerûn.

Nimbral: Questa misteriosa terra di profughi Halruaan è avvolta in un velo di illusioni. La Terra della Caccia Volante è famosa soprattutto per i suoi combattenti in armature di vetro e a cavallo di pegasi.

Nord: Questa regione comprende gli umani che vivono nelle alte valli dei fiumi Delimbiyr e Dessarin, da Daggerford a Llorkh e da Red Larch a Mirabar. Gli abitanti di Neverwinter, Luskan e Baldur's Gate sono simili a quelli della Costa della Spada, quelli di Silverymoon sono affini a quelli delle Marche d'Argento e quelli di Waterdeep comprendono anche quelli della bassa valle del Dessarin.

Prateria: A nord del Mare della Luna e a sud della Terra Tormentata si apre una vasta distesa verdeggiante conosciuta come la Prateria, patria di numerose tribù di barbari nomadi.

Rashemen: Rashemen, una terra splendida e selvaggia del lontano est, è la dimora di feroci berserker e misteriosi incantatrici mascherate conosciute come le Streghe di Rashemen (chiamate wychlaran dai Rashemi stessi).

Samarach: Lungo il bacino di Sanrach sulle rive meridionali della penisola di Chult sorge la xenofobica nazione di Samarach, uno stato vassallo di Nimbral.

Sembia: La Sembia, probabilmente il più ricco e potente regno ad ovest del Mare Interno, è una terra raffinata popolata da mercanti, duellanti e ladri.

Shaar: Questa vasta savana si estende per oltre 1.500 km nel sud di Faerûn. Lo Shaar è la patria di numerose tribù nomadi barbariche, sebbene abbia sviluppato anche alcuni insediamenti permanenti.

Shadovar: Gli abitanti della Città di Shade sono conosciuti col nome di Shadovar. La loro città volante è attualmente ormeggiata sulle rive del Mare d'Ombra, nel cuore dell'Anauroch.

Silverymoon: Silverymoon, spesso chiamata la Gemma del Nord, è una città di magia e di sapere situata sul Fiume Rauvin nel lontano Nord. È la città principale delle Marche d'Argento, una lega di varie città umane e naniche.

Sottosuolo (Vecchio Shanatar): Intere generazioni di umani del Calimshan e del Lago dei Vapori sono stati soggiogati dai beholder di Zokir e dai drow di Guallidurth. Molti sono fuggiti nelle zone più selvagge del Sottosuolo, guidate da Ibrandul, il Dio in Agguato. Tuttavia, molti continuano ad abitare in quelle terre senza luce che ormai sono diventate la loro patria.

Tashalar: Tashalar, situato sulle rive settentrionali della penisola del Chult, è una terra baciata dal sole, ricoperta di oliveti, vigneti e popolata da potenti casati di mercanti. È minacciata dagli insidiosi yuan-ti che vivono nelle giungle vicine.

Terre Centrali Occidentali: Le Terre Centrali Occidentali si estendono dalla Costa del Drago fino alle pendici più basse della Valle del Chiontar, e ospitano una manciata di insediamenti e di tenute agricole, oltre a varie città carovaniere come Iriaebor e Scornubel.

Terre dell'Orda: Le Terre dell'Orda, conosciute anche come la Desolazione Sconfinata, sono la patria delle indomite tribù Tuigan.

Tethyr: Questo grande regno di nobili cavalieri e grandi signori è stato unificato di recente sotto la guida di un re e una regina, al termine di una sanguinosa guerra civile.

Tharsult: La nazione di Tharsult sorge su un'isola e funge da centro di smistamento per il commercio nell'area del Mare Scintillante.

Thay: Un sinistro e misterioso reame dell'Irraggiungibile Est, la dimora dei temutissimi Maghi Rossi.

Thesk: Una libera federazione di città-stato mercantili situate lungo la Via Dorata. Thesk è afflitta dalla presenza dei Signori delle Ombre di Telflamn, una potente gilda di ladri.

Thindol: Questa nazione di mercanti sorge sulla costa meridionale della penisola di Chult, ed è popolata dai velocissimi Tashalan e dai Chultan.

Tribù Uthgardt: I barbari Uthgardt vagano per le foreste e le colline del Nord. *Conoscenze (locali, Nord)*.

Turmish: Turmish, una terra prosperosa situata lungo le rive

Tabella 1–3: Regioni dei nani

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Chult	Nani selvaggi	Chultan, Nanico	Draconico, Goblin, Ignan, Shaaran, Tashalan	Thard Harr	Districarsi[RDF], Sopravvissuto, Vigore della Giungla[RDF]	(A) Ascia* o lancia corta*, o (B) 3 dosi di veleno di aspide nera
Costa della Spada	Nani degli scudi	Illuskan, Nanico	Chondathan, Elfico, Gigante, Gnomesco, Orchesco	Dumathoin, Marthammor Duin, Moradin	Cuore della Forgia, Esperienza Mercantile, Gemello del Tuono, Infaticabile, Metallurgia[RDF]	(A) Ascia* o ascia bipenne*, o (B) Cinque lingotti d'oro da 50 mo
Dorso del Mondo	Nani artici, nani degli scudi, urdunnir	Nanico	Chondathan, Draconico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orchesco	Pantheon nanico	Cacciatore di Nemici (orchi), Gemello del Tuono, Storia Orale[RDF], Testa Dura	(A) Martello da guerra* o ascia da guerra nanica*, o (B) Corazza di piastre e 2 *pozioni di cura ferite leggere*
Grande Crepa	Nani dorati	Nanico	Gigante, Gnomesco, Goblin, Shaaran, Terran, Untheric	Moradin, pantheon nanico	Cavaliere del Cielo[RDF], Contrattatore Nato, Metallurgia[RDF], Testa Dura Gemello del Tuono	(A) Pergamena di *forza del toro* e 5 pietre del tuono, o (B) Mazza pesante* o ascia da guerra nanica*
Grande Ghiacciaio	Nani artici, nani degli scudi	Nanico, Uluik	Aquan, Auran, Damaran, Draconico, Gigante	Talos, Ulutiu	Lanciatore di Asce, Sopravvissuto, Storia Orale[RDF]	(A) Piccone leggero* o lancia corta, o (B) Cane da galoppo e armatura in pelle*
Montagne Fumanti	Nani dorati	Nanico	Chessentan, Goblin, Mulhorandi, Sottocomune, Untheric	Pantheon nanico	Cuore della Forgia, Gemello del Tuono, Incrollabile, Storia Orale[RDF]	(A) Giaco di maglia*, o (B) *Bacchetta di cura ferite leggere* (1° LI, 20 cariche)

Nano dorato *Nano degli scudi* *Nano grigio*

Illustrazione di Steve Prescott

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Montagne Galena	Nani degli scudi	Damaran, Nanico	Chondathan, Gigante, Goblin, Orchesco, Sottocomune	Pantheon nanico	Cacciatore di Nemici (goblin), Gemello del Tuono, Incrollabile, Infaticabile, Scolpire Pietra[RDF]	(A) Piccone pesante* o urgrosh nanico*, o (B) Cotta di maglia*
Oldonnar	Urdunnir	Nanico	Draconico, Gigante, Sottocomune, Terran	Dumathoin	Anima Forte, Magia nel Sangue, Scolpire Pietra[RDF]	(A) Piccone pesante* o mazza pesante*, o (B) Cotta di maglia*
Sottosuolo (Oscuro Nord)	Nani grigi	Nanico, Sottocomune	Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran	Laduguer	Resistere al Veleno, Sicario, Testa Dura	(A) Cotta di maglia* e 10 quadrelli*, o (B) Ascia* o ascia da battaglia*
Sottosuolo (Radice della Terra)	Nano degli scudi	Nanico, Sottocomune	Elfico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran	Moradin	Incrollabile, Occhi Aperti, Testa Dura	(A) Ascia da battaglia* o balestra leggera*, o (B) *Pozione di cura ferite moderate* e corazza a scaglie*
Sottosuolo (Terre Oscure)	Nani grigi	Nanico, Sottocomune	Aquan, Chondathan, Draconico, Gigante, Goblin	Deep Duerra	Cavalcare Aracnidi[RDF], Esperienza Mercantile, Magia nel Sangue, Mente di Ferro[RDF]	(A) Martello da guerra* o spada corta*, o (B) Corazza a strisce*
Sottosuolo (Vecchio Shanatar)	Nani degli scudi	Nanico, Sottocomune	Aquan, Draconico, Elfico, Gnomesco, Terran	Dumathoin	Cavalcare Pipistrelli[RDF], Gemello del Tuono, Incrollabile, Infaticabile, Sangue degli Azer[RDF]	(A) Mazza pesante* o urgrosh nanico*, o (B) Cotta di maglia*
Turmish	Nani dorati, nani degli scudi	Nanico, Turmic	Chondathan, Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling	Pantheon nanico	Contrattatore Nato, Gemello del Tuono, Incrollabile, Scolpire Pietra[RDF]	(A) Corazza a strisce e scudo pesante di metallo*, o (B) Cinque lingotti d'oro da 50 mo
Waterdeep	Nani degli scudi	Nanico	Alzhedo, Chondathan, Elfico, Halfling, Illuskan, Orchesco	Pantheon nanico	Contrattatore Nato, Cosmopolita, Gemello del Tuono, Sicario	(A) Giaco di maglia* e 50 mo, o (B) Mazza pesante* o ascia da battaglia*

*Oggetto perfetto

settentrionali del Golfo di Vilhon, è sotto il dominio dei Turami.

Unther: Unther, uno dei tre Antichi Imperi del Faerûn sudorientale, è stato retto per secoli dal malvagio dio-sovrano Gilgeam, ucciso nel Periodo dei Disordini. Ora Unther si sta disgregando a causa delle pressioni su più fronti esercitate dall'invasione dei Mulhorandi e dalle lotte interne tra i propri nobili e sacerdoti.

Vaasa: Una terra aspra e fredda, un tempo dominata da un terribile Re-Stregone. Ora il Vaasa non è più un bastione del male... ma non è nemmeno un luogo adatto a coloro che non sanno difendersi con le spade e gli incantesimi.

Valli: Le Valli, nascoste tra le fronde dell'antica foresta di Cormanthor, sono una serie di piccoli cantoni caratterizzate da una storia di fiera indipendenza.

Vast: Il Vast, contenente varie città-stato indipendenti come Tantras e Raven's Bluff, è nota per essere una terra in cui gli avventurieri possono farsi un nome rapidamente.

Waterdeep: Waterdeep, conosciuta come la più grande città della Costa della Spada, è una metropoli cosmopolita animata da mille commerci, da ladri in agguato e da potenti maghi. Sorge sopra il terribile labirinto conosciuto col nome di Sottomonte, un luogo che da sempre attira l'interesse degli avventurieri.

REGIONI DEI NANI

Molti dei nani di Faerûn provengono da una delle aree seguenti.

Chult: I nani selvaggi vivono nelle giungle del Chult, oltre che nelle vicine Giungle di Mhair.

Costa della Spada: Molti dei nani degli scudi che lavorano come mercanti, fabbri e armaioli vivono nelle città degli umani come Mirabar e Neverwinter, lungo la Costa della Spada.

Dorso del Mondo: Questa regione, patria di alcuni tra i più famosi regni dei nani degli scudi del Nord, ospita varie fortezze tra cui la Cittadella Adbar, la Cittadella Felbarr e Mithral Hall. *Conoscenze (locali, Marche d'Argento)*.

Illustrazione di Stevie Prescott

Tabella 1–4: Regioni degli elfi

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Bosco di Chondal	Elfi selvaggi	Elfico	Chessentan, Chondathan, Gnoll, Halfling, Shaaran, Silvano, Untheric	Rillifane Rallathil	Forestale, Scalatore di Alberi, Sopravvissuto	(A) Armatura in pelle* e *elisir di furtività*, o (B) Lancia corta*
Bosco di Yuir	Elfi dei boschi, Elfi delle stelle[IE]	Aglarondan, Elfico	Chessentan, Damaran, Draconico, Mulhorandi, Silvano, Untheric	Pantheon elfico	Disciplina, Fortuna degli Eroi, Scalatore di Alberi	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce, o (B) Pergamena di *forma arborea* e *pelle coriacea*
Cormanthor dei Drow	Drow	Elfico	Abissale, Chondathan, Draconico, Linguaggio dei Segni Drow, Orchesco, Silvano, Sottocomune	Eilistraee, Vhaeraun	Occhi Aperti, Rapido e Silente	(A) Stocco* o balestra leggera*, o (B) Balestra a mano e 3 dosi di veleno di incoscienza drow
Corte Elfica	Elfi della luna, elfi selvaggi, elfi dei boschi	Chondathan, Elfico	Damaran, Gigante, Gnomesco, Orchesco, Silvano	Pantheon elfico	Anima Forte, Esperto dei Boschi[IE], Fortuna degli Eroi, Temerario	(A) Giaco di maglia*, o (B) Pergamena di *forma arborea* e *pelle coriacea*
Evereska	Elfi del sole, elfi della luna	Chondathan, Elfico	Auran, Draconico, Goblin, Gigante, Illuskan, Orchesco	Pantheon elfico	Addestramento Magico, Disciplina, Dono delle Lingue[RDF]	(A) Cotta di maglia* e 20 frecce*, o (B) *Bacchetta di spruzzo colorato* (LI 1°, 20 cariche)
Evermeet	Elfi dei boschi, elfi della luna, elfi del sole	Elfico	Aquan, Auran, Celestiale, Chondathan, Illuskan, Silvano	Pantheon elfico	Addestramento Magico, Cultura Magica, Istruzione, Retaggio Alieno	(A) Pergamena di *invisibilità* e *scassinare*, o (B) Spada lunga* o arco lungo*
Foresta di Lethyr	Elfi dei boschi	Damaran, Elfico	Gigante, Gnoll, Gnomesco, Orchesco, Rashemi	Pantheon elfico	Forestale, Fortuna degli Eroi Piè Veloce	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 3 *pozioni di cura ferite leggere*, o (B) Armatura in pelle* e pergamena di *riscaldare il metallo*
Grande Foresta	Elfi dei boschi	Elfico	Gnoll, Goblin, Halfling, Illuskan, Silvano	Pantheon elfico	Forestale, Piè Veloce, Scalatore di Alberi	(A) Spada lunga* o arco lungo*, o (B) Arco lungo composito (For +2)
Mare Esterno	Elfi acquatici	Aquan, Elfico	Alzhedo, Chondathan, Draconico, Illuskan	Deep Sashelas	Occhi Aperti, Sopravvissuto	(A) Tridente* o pugnale*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e *pozione di cura ferite moderate*
Mare Interno	Elfi acquatici	Elfico, Serusan	Aquan, Chondathan, Draconico, Gigante, Silvano	Deep Sashelas	Occhi Aperti, Terricolo[RDF]	(A) Tridente* o lancia lunga*, o (B) Arco lungo acquatico[RDF]

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Menzoberranyr	Drow	Elfico, Sottocomune	Abissale, Draconico, Linguaggio dei Segni Drow Goblin, Illuskan	Lolth	Cavalcare Aracnidi[RDF], Magia nel Sangue, Occhi Aperti, Stile a Doppia Spada	(A) Balestra a mano e 20 quadrelli*, o (B) Pergamena di 2 incantesimi di 2° livello
Nido delle Aquile delle Nevi	Avariel[RDF]	Auran, Elfico	Damaran, Draconico, Gigante, Rashemi, Silvano, Tuigan	Aerdrie Faenya	Artista, Istruzione, Mente sul Corpo, Temerario	(A) Stocco* o spada lunga*, o (B) *Bacchetta di cura ferite leggere* (LI 1°, 20 cariche)
Sildëyuir	Elfi delle stelle[IE]	Aglarondan, Elfico	Abissale, Auran, Infernale, Mulhorandi, Rashemi, Silvano	Corellon Larethian	Artista, Esperto dei Boschi[IE], Forestale, Retaggio Alieno	(A) Spada lunga* o stocco*, o (B) Giaco di maglia* e liuto perfetto
Silverymoon	Elfi della luna, elfi del sole	Elfico, Illuskan	Chondathan, Gigante, Nanico, Orchesco, Silvano	Pantheon elfico	Anima Forte, Istruzione, Mente sul Corpo	(A) Spada lunga* o stocco*, o (B) Corazza di piastre e 20 frecce*
Waterdeep	Elfi della luna	Chondathan, Elfico	Alzhedo, Halfling, Illuskan, Nanico, Orchesco	Pantheon elfico	Cosmopolita, Lingua Sciolta, Stile a Doppia Spada	(A) Stocco* o pugnale*, o (B) *Bacchetta dei dardi incantati* (LI 1°, 20 cariche)
Wealdath	Elfi dei boschi, elfi selvaggi	Chondathan, Elfico	Alzhedo, Draconico, Gigante, Goblin, Shaaran	Pantheon elfico	Esperto dei Boschi[IE], Piè Veloce, Rapido e Silente	(A) Arco lungo*, o (B) Giaco di maglia* e *pozione di cura ferite leggere*

*Oggetto perfetto.

Grande Crepa: La Grande Crepa, il più possente tra tutti i reami dei nani, è la dimora ancestrale dei nani dorati. *Conoscenze (locali, Shaar)*.

Grande Ghiacciaio: I favoleggiati Inugaakalikurit, o nani artici, vivono sulle montagne ghiacciate del Grande Ghiacciaio.

Montagne Fumanti: I nani dorati della Grande Crepa hanno fondato roccaforti, fucine e fonderie nei pressi dei fuochi vulcanici delle Montagne Fumanti e della Pianura della Cenere Nera dell'Unther.

Montagne Galena: Le Montagne Galena fiancheggiano l'Impiltur, Damara e il Vast e ospitano (assieme ai vicini Speroni della Terra) le dimore di numerosi nani degli scudi. *Conoscenze (locali, Damara)*.

Oldonnar: Il favoleggiato regno di Oldonnar, patria degli sfuggenti nani urdunnir (o tagliaroccia) si estende al di sotto delle Montagne Alamir. *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Vecchio Shanatar])*

Sottosuolo (Oscuro Nord): Gracklstugh, il Regno Profondo dei duergar, è situato al di sotto della Brughiera Sterminata. Qualsiasi nano grigio nativo di una città in cui si adora Laduguer piuttosto che Deep Duerra potrebbe selezionare questa regione.

Sottosuolo (Radice della Terra): Nelle profondità al di sotto degli Speroni della Terra si nascondono i resti del regno dei nani degli scudi delle Montagne Ripide.

Sottosuolo (Terre Oscure): Dunspeirrin, una potente città dei duergar sotto le Montagne Orsraun, è uno dei più antichi e potenti reami dei nani grigi. Un nano grigio di qualsiasi città che adori Deep Duerra potrebbe scegliere questa regione, specialmente se è interessato allo studio delle arti psioniche.

Sottosuolo (Vecchio Shanatar): L'antica Shanatar, un tempo patria dei nani degli scudi, cadde molti secoli fa. Ma Iltkazar, il Regno di Mithral, continua a resistere.

Turmish: Le Montagne Aphrunn e le Montagne Orsraun ospitano numerosi nani degli scudi.

Waterdeep: Molti clan nanici, estesi e numerosi, vivono a Waterdeep e nelle sue immediate vicinanze, come ad esempio le Colline Perdute e le Montagne della Spada.

REGIONI DEGLI ELFI

Un gran numero di elfi si è ritirato in isolamento, ad Evermeet, ma molti altri rimangono nel Faerûn.

Bosco di Chondal: Il Bosco di Chondal, un tempo occupato dal verde reame elfico di Nikerymath, è ora popolato da varie tribù nomadi di elfi selvaggi.

Bosco di Yuir: Anche se molti degli elfi del Bosco di Yuir sono elfi delle stelle che si nascondono a Sildëyuir, il Bosco di Yuir

Drow *Elfo selvaggio* *Elfo del sole* *Elfo dei boschi* *Elfo della luna*

Illustrazione di Steve Prescott

vero e proprio ospita numerosi elfi selvaggi. *Conoscenze* (*locali, Aglarond*).

Cormanthor dei Drow: Attirati dal miraggio di antiche magie elfiche del mondo di superficie, i drow del Casalto Jaelre e del Clan Auzkovyn hanno occupato le vecchie fortezze elfiche nascoste nel fitto della foresta. *Conoscenze* (*locali, Valli*).

Corte Elfica: Non tutti gli elfi di superficie di Cormanthyr hanno abbandonato la loro antica dimora. Molti elfi della luna, elfi dei boschi ed elfi selvaggi vivono ancora in luoghi come Semberholme, Alberi Intrecciati e la vecchia Corte Elfica stessa. *Conoscenze* (*locali, Valli*).

Evereska: Questo reame degli elfi della luna e del sole è stato devastato dall'assalto dei phaerimm dell'Anauroch e si sta lentamente riprendendo dalle feroci battaglie dell'anno scorso. *Conoscenze* (*locali, Terre Centrali Occidentali*).

Evermeet: Lontano da Faerûn, oltre l'oceano occidentale, è situata la favoleggiata isola di Evermeet, roccaforte e rifugio finale degli elfi dorati, argentati e verdi.

Foresta di Lethyr: Varie tribù di elfi dei boschi si nascondono nelle più fitte foreste dell'Irraggiungibile Est. *Conoscenze* (*locali, Grande Valle*).

Grande Foresta: La Grande Foresta, un tempo divisa negli antichi regni elfici di Eaerlann, Siluvanede e Sharrven, è ora la dimora dei più numerosi e possenti gruppi di elfi della luna ed elfi dei boschi rimasti nel Faerûn settentrionale.

Mare Esterno: Ad ovest di Faerûn si apre il Mare Senza Tracce e a sud di Faerûn il Grande Mare. In entrambe le acque dimorano molti elfi acquatici.

Mare Interno: Dozzine di insediamenti di elfi acquatici, compresa la grande città di Myth Nantar, sono disseminati tra le acque delle zone occidentali e meridionali del Mare delle Stelle Cadute.

Menzoberranyr: La città di Menzoberranzan, sepolta a vari chilometri di profondità al di sotto dell'alta valle del Surbrin, è forse il più famoso regno drow di Faerûn. Un drow proveniente da qualsiasi città dominata da Lolth può scegliere questa regione. *Conoscenze* (*locali, Sottosuolo* [*Oscuro Nord*]).

Nido delle Aquile delle Nevi: Il rifugio nascosto degli avariel è situato oltre i picchi ghiacciati delle Montagne Orloghiacciato, nel nordest di Faerûn. *Conoscenze* (*locali, Sossal*).

Sildëyuir: Il reame extraplanare di Sildëyuir, situato nelle profondità del Bosco di Yuir, è la dimora degli sfuggenti elfi delle stelle. *Conoscenze* (*locali, Aglarond*).

Silverymoon: La città di Silverymoon, conosciuta anche come Gemma del Nord, è un faro di speranza, sicurezza e sapere in mezzo alle terre selvagge del Nord. È popolata da numerosi elfi della luna. *Conoscenze* (*locali, Marche d'Argento*).

Waterdeep: Molti elfi della luna vivono nelle foreste e nelle colline delle basse valli del Delimibiyr e del Dessarin. Frequentano spesso la frenetica città umana di Waterdeep.

Wealdath: Il Wealdath, dimora di molti elfi selvaggi ed elfi dei boschi, occupa buona parte della nazione umana del Tethyr.

REGIONI DEGLI GNOMI

Gli gnomi, a volte chiamati il Popolo Dimenticato, sono diffusi in molte zone di Faerûn, anche se come gruppi, riescono ad essere numerosi soltanto in poche zone.

Grande Valle: Gli gnomi delle foreste e gli gnomi delle rocce sono diffusi nell'Irraggiungibile Est.

Lantan: Lantan, la dimora della più grande comunità gno-

Tabella 1–5: Regioni degli gnomi

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Grande Valle	Gnomi delle foreste, gnomi delle rocce	Damaran, Gnomesco	Draconico, Elfico, Gnoll, Goblin, Orchesco, Silvano	Baervan Wildwanderer	Amico Animale[RDF], Forestale, Magia nel Sangue	(A) Mazza leggera* o lancia corta*, o (B) *Bacchetta di cura ferite leggere* (1° LI, 20 cariche)
Lantan	Gnomi delle rocce	Gnomesco, Lantanese	Alzhedo, Chondathan, Draconico, Nanico, Ignan, Illuskan	Gond	Esperienza Mercantile, Istruzione, Temerario	(A) Pistola, polvere nera e 10 proiettili*, o (B) Balestra pesante*
Sottosuolo (Oscuro Nord)	Gnomi delle profondità	Gnomesco, Sottocomune	Draconico, Elfico, Illuskan, Nanico, Terran	Callarduran Smoothhands	Anima Forte, Esperienza Mercantile, Magia nel Sangue	(A) Pugnale*, piccone leggero* o piccone pesante*, o (B) Giaco di maglia* e 10 quadrelli*
Terre Centrali Occidentali	Gnomi delle rocce	Gnomesco, Chondathan	Draconico, Goblin, Illuskan, Nanico, Silvano, Terran	Pantheon gnomesco	Anima Forte, Artista, Disciplina	(A) Pistola, polvere nera e 10 proiettili*, o (B) Pergamena di *invisibilità* e di *immagine speculare*
Thesk	Gnomi delle rocce	Aglarondan, Gnomesco	Damaran, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco, Silvano	Pantheon gnomesco	Artista, Lingua Sciolta, Magia nel Sangue	(A) Mazza leggera* o spada lunga*, o (B) Armatura in cuoio borchiato*, 5 pietre del tuono e 2 *pozioni di cura ferite leggere*

*Oggetto perfetto.

Illustrazione di Steve Prescott

Gnomo delle profondità ***Gnomo delle rocce***

Tabella 1–6: Regioni dei mezzelfi

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Aglarond	Mezzelfi della luna	Aglarondan, Elfico	Chessentan, Damaran, Draconico, Mulhorandi, Orchesco, Silvano, Untheric	Mielikki, Rillifane Rallathil, Silvanus	Forestale, Fortuna degli Eroi, Milizia, Scalatore di Alberi	(A) Arco lungo* o spada lunga*, o (B) Armatura in pelle* e scudo grande di legnoscuro*
Costa del Drago	Mezzelfi acquatici	Elfico, Serusan	Aquan, Chondathan, Gigante, Goblin, Turmic	Deep Sashelas	Cacciatore di Nemici (draghi), Lottatore con Coltelli	(A) Tridente* o lancia corta*, o (B) Cinque perle da 50 mo
Dambrath	Mezzo-drow	Dambrathan, Elfico	Draconico, Gnoll, Halfling, Halruaan, Shaaran, Sottocomune	Lolth, Loviatar	Anima Forte, Lottatore con Coltelli, Occhi dei Drow[RDF]	(A) Giaco di maglia* e 1 dose di veleno drow, o (B) Catena chiodata o flagello*
Grande Foresta	Mezzelfi dei boschi, Mezzelfi della luna	Elfico, Illuskan	Chondathan, Gigante, Goblin, Orchesco, Silvano	Lurue, Mielikki, Rillifane Rallathil, Silvanus	Forestale, Piè Veloce Scalatore di Alberi	(A) Arco lungo composito* o spada lunga*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e *pozione di cura ferite moderate*
Silverymoon	Mezzelfi della luna	Elfico, Illuskan	Chondathan, Gigante, Nanico, Orchesco, Silvano	Mystra, Oghma, pantheon elfico, Selûne, Sune	Anima Forte, Istruzione, Mente sul Corpo	(A) Spada lunga* o stocco*, o (B) Corazza di piastre e 20 frecce*
Valli	Mezzelfi della luna, mezzo-drow	Chondathan, Elfico	Gigante, Goblin, Nanico, Silvano, Sottocomune	Eilistraaee, Mielikki, Silvanus, Sune	Anima Forte, Artista, Piè Veloce	(A) Arco lungo* o lancia*, o (B) Arco lungo composito (For +2)
Waterdeep	Mezzelfi della luna	Chondathan, Elfico	Alzhedo, Halfling, Illuskan, Nanico, Orchesco	Angarradh, Sehanine Moonbow, Selûne, Sune	Cosmopolita, Lingua Sciolta, Stile a Doppia Spada	(A) Stocco* o pugnale*, o (B) Giaco di maglia* e 50 mo

*Oggetto perfetto.

mesca di Faerûn, è un'isola ricca di meravigliose invenzioni e di fiorenti commerci situata a nord della penisola del Chult.

Sottosuolo (Oscuro Nord): Blingdenstone, una città degli svirfneblin ormai in rovina, è situata sotto la bassa Valle del Rauvin, nel Nord. Altri insediamenti più piccoli degli gnomi delle profondità sono disseminati in tutto il Sottosuolo settentrionale. Uno gnomo delle profondità proveniente da qualsiasi città simile a com'era Blingdenstone prima di cadere in rovina può scegliere questa regione.

Terre Centrali Occidentali: Vari villaggi e insediamenti di gnomi sono presenti in tutte le valli del Fiume Chiontar e delle Acque Tortuose.

Thesk: La città-stato di Milvarune e le circostanti Montagne Fauci del Drago ospitano molti grandi clan degli gnomi delle rocce.

Regioni dei mezzelfi

Un mezzelfo cresciuto da un genitore o dall'altro può tranquillamente scegliere qualsiasi regione elfica o umana come la propria. Tuttavia, le regioni seguenti sono note per l'alta presenza di mezzelfi nella popolazione.

Aglarond: Il Bosco di Yuir è la dimora della più grande popolazione di mezzelfi delle stelle e mezzelfi selvaggi di Faerûn.

Costa del Drago: È possibile trovare piccoli gruppi di mezzelfi acquatici praticamente in tutte le terre attorno al Mare delle Stelle Cadute, ma soprattutto al largo delle rive del Cormyr, della Costa del Drago e della Sembia.

Dambrath: Il Dambrath, una nazione degli umani conquistata dai drow secoli fa, è ora la dimora di numerosi mezzo-drow.

Grande Foresta: La Grande Foresta e la città di Loudwater sono la dimora di molti mezzelfi della luna e mezzelfi dei boschi, discendenti dagli abitanti degli antichi regni elfici di Eaerlann,

Tabella 1–7: Regioni degli halfling

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Amn	Halfling piedelesto	Chondathan	Alzhedo, Draconico, Gigante, Illuskan, Orchesco	Pantheon halfling	Contrattatore Nato, Cosmopolita, Esperienza Mercantile, Vita della Strada	(A) Balestra leggera* o pugnale*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e *pozione di cura ferite moderate*
Bosco di Chondal	Halfling degli spiriti	Chondathan, Halfling	Chessentan, Elfico, Gnoll, Shaaran, Silvano	Sheela Peryroyl, Urogalan	Forestale, Occhi Aperti, Rapido e Silente, Scalatore di Alberi	(A) Arco corto*, arco lungo* o lancia corta*, o (B) 3 dosi di veleno di whinni blu
Calimshan	Halfling cuoreforte, halfling piedelesto	Alzhedo	Auran, Chondathan, Draconico, Ignan, Shaaran	Brandobaris	Esperienza Mercantile, Vita della Strada	(A) Scimitarra* o pugnale*, o (B) *Pozione di levitazione* e 3 pietre del tuono
Luiren	Halfling piedelesto	Halfling	Dambrathan, Durpari Elfico, Gnoll, Halruaan, Nanico, Shaaran	Yondalla	Anima Forte, Disciplina, Milizia, Smaliziato[RDF]	(A) Spada corta* o spada lunga*, o (B) Scudo grande in legnoscuro* e 3 borse dell'impedimento
Nord	Halfling piedelesto	Illuskan	Chondathan, Elfico, Gigante, Nanico, Orchesco	Pantheon halfling	Cacciatore di Nemici, Rapido e Silente	(A) Arco lungo composito* o spada corta*, o (B) Giaco di maglia
Terre Centrali Occidentali	Halfling cuoreforte, halfling piedelesto	Chondathan, Halfling	Alzhedo, Gnomesco, Goblin, Illuskan, Nanico	Pantheon halfling	Fortuna degli Eroi, Smaliziato[RDF], Temerario	(A) Balestra leggera* o arco corto*, o (B) Giaco di maglia*
Valle di Channath	Halfling cuoreforte, halfling degli spiriti	Halfling, Shaaran	Dambrathan, Elfico, Gnoll, Halruaan, Nanico	Pantheon halfling	Anima Forte, Fortuna degli Eroi, Lottatore con Coltelli, Temerario	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 1 dose di veleno di aspide nera, o (B) Fionda* e 10 proiettili argentati

*Oggetto perfetto.

Siluvanede e Sharrven. Un piccolo gruppo di mezzo-drow vive all'interno della Grande Foresta, nella città in rovina di Karse.

Silverymoon: Silverymoon, l'erede dei perduti regni elfici del Nord, ospita molti di coloro che hanno sia sangue elfico che sangue umano nelle vene. *Conoscenze (locali, Marche d'Argento)*.

Valli: Anche se i mezzelfi sono diffusi in quasi tutte le Valli, la terra di Deepingdale ospita più mezzelfi della luna e mezzelfi dei boschi di qualsiasi altra zone nel raggio di centinaia di chilometri.

Waterdeep: Gli elfi e gli umani hanno vissuto fianco a fianco lungo la Costa della Spada per molti secoli, quindi i mezzelfi della luna sono una vista comune nella Città degli Splendori.

Regioni degli halfling

Gli halfling girovagano per tutto il Faerûn, attraversando le varie terre dominate dagli umani e trattenendosi solo per brevi periodi prima di ripartire. Le terre halfling vere e proprie comprendono le terre che seguono.

Amn: Il reame halfling di Mieritin un tempo si ergeva sulle rive orientali del Lago Esmel. Molti halfing piedelesto vivono ancora nella regione.

Bosco di Chondal: Il Bosco di Chondal, dimora degli halfling degli spiriti per oltre mille anni, è una vasta terra nella calda zona meridionale di Chondath e del Chessenta.

Calimshan: Gli halfling piedelesto furono portati nel Calimshan millenni or sono come schiavi dei djinn, e molti vivono ancora nella regione.

Luiren: La nazione meridionale di Luiren è la dimora degli halfling cuoreforte e l'origine di tutti gli hin di Faerûn.

Nord: Vari insediamenti degli halfling piedelesto sono disseminati lungo le rive della bassa Valle del Delimbiyr, concentrandosi soprattutto nella zona attorno al villaggio di Secomber.

Halfling degli spiriti *Halfling piedelesto* *Halfling cuoreforte*

Illustrazione di Steve Prescott

Terre Centrali Occidentali: è possibile incontrare vari coloni halfling in tutte le Terre Centrali Occidentali, specialmente nella vallata ad ovest delle Colline Lontane.

Valle di Channath: Tra lo Shaar occidentale e la misteriosa terra di Halruaa si estendono la vallata del Fiume Channath e la Foresta di Amtar. Gli halfling cuoreforte e gli halfling degli spiriti sono una vista comune nei piccoli villaggi di questa regione. *Conoscenze (locali, Shaar),*

REGIONI DEGLI ORCHI E DEI MEZZORCHI

Proprio come i mezzelfi, anche i mezzorchi sono diffusi in piccoli gruppi un po' ovunque. I mezzorchi non dispongono di reami veri e propri che possano considerare una patria, ma nelle regioni centrali e settentrionali di Faerûn è possibile imbattersi in gruppi numerosi e stabili di questa indomita razza.

Amn: L'Amn è da tempo stato tormentato da gruppi di predoni umanoidi nascosti sulle catene montuose che circondano il paese.

Chessenta: Le città di Airspur e Reth, come anche le montagne vicine, fungono da dimora per molte tribù di orchi che hanno combattuto e commerciato con gli umani del Chessenta per secoli.

Mare della Luna: La Grande Terra Grigia di Thar, a nord del Mare della Luna, è famosa per le sue tribù di feroci orchi di montagna.

Nord: La Fortezza della Freccia Oscura di Re Obould è soltanto una delle molte roccaforti orchesche situate alle pendici delle montagne e nelle grandi vallate del Dorso del Mondo.

Sottosuolo (Oscuro Nord): Al di sotto dell'alta Valle del Delimbiyr giacciono le rovine dell'antico regno dei nani degli scudi di Ammarindar. Ora le rovine sono occupate dalle legioni infernali di Kaanyr Vhok, il Portatore dello Scettro, e Ammarindar è la dimora di molti tanarruk.

Terre dell'Orda: È possibile imbattersi in bande nomadi di orchi grigi provenienti dall'est nelle terre che vanno dal Grande Ghiacciaio ai confini di Murghôm.

Thesk: Dodici anni fa, una legione Zhent di orchi di montagna guerrieri si disperse nel Thesk, dopo aver contribuito a difendere la terra dall'orda di Yamun Kahan.

Vaasa: I mezzorchi del Vaasa, un tempo i soldati del Re-Stregone, sono un popolo robusto e resistente, abile a sufficienza da ricavare di che vivere da quella terra ostile.

REGIONI DEGLI STIRPEPLANARI

In piccoli numeri, gli aasimar, i tiefling e i genasi possono essere trovati in tutto il Faerûn, ma gli stirpeplanari sono particolarmente diffusi soltanto in poche terre.

Calimshan: I discendenti dei djinn e degli efreet sono assai potenti nei deserti del Calimshan.

Chessenta: Le coste solitarie di Threskel, da tempo contese dal Chessenta e dall'Unther, ospitano molti genasi dell'acqua.

Impiltur: I costrittori di demoni Nar richiamarono molti demoni al Golfo di Easting e la progenie di quei visitatori ora vive nelle regioni interne dell'Impiltur.

Marche d'Argento: Per secoli Hellgate Keep rimase sotto il dominio dei demoni, e i loro discendenti tiefling ora popolano le Marche d'Argento e l'alta Valle del Delimbyr.

Mulhorand: Molti degli abitanti del Mulhorand, governati da vere e proprie divinità incarnate per migliaia di anni, portano nel loro sangue tracce di retaggio divino.

Terre Centrali Occidentali: Fin dall'apertura di un *portale* verso i Nove Inferi nell'Anno del Verme, sempre più tiefling generati dai demoni sono stati visti nelle vicinanze del Castello Dragonspear.

Thay: I potenti maghi di Thay hanno incrociato i loro schiavi

Tabella 1–8: Regioni degli orchi e dei mezzorchi

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Amn	Mezzorchi	Chondathan, Orchesco	Alzhedo, Draconico, Gigante, Gnoll, Halfling	Bane, Cyric, Tempus, Tyr, Waukeen	Incrollabile, Piè Sicuro, Sicario	(A) Ascia da battaglia* o doppia ascia orchesca*, o (B) Giaco di maglia e scudo di metallo pesante*
Chessenta	Mezzorchi, orchi di montagna	Chessentan, Orchesco	Chondathan, Draconico, Gigante, Turmic	Hoar, Tiamat, Tempus, Tyr	Carica Furiosa, Incrollabile,	(A) Spada bastarda* o falchion*, o (B) Corazza di piastre*
Mare della Luna	Mezzorchi, orchi di montagna, orog	Damaran, Orchesco	Chondathan, Draconico, Gigante, Nanico	Bane, Cyric, pantheon orchesco, Talona, Talos	Lanciatore di Asce, Piè Sicuro, Resistere al Veleno	(A) Ascia bipenne* o doppia ascia orchesca*, o (B) Giaco di maglia e scudo di metallo pesante*
Nord	Mezzorchi, orchi di montagna, orog, tanarukk	Illuskan, Orchesco	Draconico, Gigante, Goblin, Nanico	Bane, Malar, pantheon, orchesco, Tempus	Rapido e Silente, Resistere al Veleno	(A) Corazza di bande* con chiodature, o (B) Mazzafrusto crudele*, ascia bipenne* o doppia ascia orchesca*
Sottosuolo (Oscuro Nord)	Orchi di montagna, orog, tanarukk	Orchesco	Abissale, Gigante, Goblin, Illuskan, Sottocomune	Pantheon orchesco	Lanciatore di Asce, Occhi Aperti, Sicario	(A) Spadone* o lancia*, o (B) Corazza di bande* con chiodature
Terre dell'Orda	Mezzorchi, orchi grigi	Orchesco, Rashemi	Damaran, Gnoll, Mulhorandi, Tuigan	Pantheon orchesco	Infaticabile, Temerario,	(A) Lancia* o ascia bipenne*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e *pozione di forza del toro*
Thesk	Mezzorchi, orchi grigi, orchi di montagna	Damaran, Orchesco	Gigante, Gnoll, Gnomo, Mulhorandi, Rashemi	Bane, Shaundakul, Waukeen	Lottatore con Coltelli, Sicario	(A) Lancia* o ascia bipenne*, o (B) Cotta di maglia* con chiodature
Vaasa	Mezzorchi, orchi di montagna	Damaran, Orchesco	Gigante, Goblin, Nanico, Uluik, Sottocomune	Bane, pantheon, orchesco	Incrollabile, Occhi Aperti, Piè Sicuro	(A) Lancia* o doppia ascia orchesca*, o (B) Giaco di maglia e scudo pesante di metallo*

*Oggetto perfetto.

Mezzelfo della luna *Mezzorco* *Mezzo-drow*

Illustrazione di Steve Prescott

Tabella I–9: Regioni degli stirpeplanari

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Calimshan	Genasi dell'aria, genasi del fuoco	Alzhedo	Auran, Chondathan, Goblin, Ignan, Shaaran, Tashalan	Ilmater, Shar, Sharess, Talos, Tyr	Magia nel Sangue, Mente sul Corpo, Sangue di Fuoco	(A) Scimitarra* o falchion*, o (B) *Bacchetta dei dardi incantati* (1° LI, 20 cariche)
Chessenta	Aasimar, genasi dell'acqua	Chessenta	Aglarondan, Chondathan, Draconico, Mulhorandi, Turmic, Untheric	Anhur, Azuth, Cavaliere Rosso, Hoar, Lathander, Tiamat	Istruzione Arcana, Lottatore con Coltelli, Vita della Strada	(A) Spada corta* o lancia*, o (B) Corazza di piastre
Impiltur	Tiefling	Damaran	Abissale, Aglarondan, Chessentan, Chondathan, Goblin, Nanico, Turmic	Bane, Cyric, Ilmater, Tymora, Waukeen	Ira Agghiacciante, Sicario	(A) Spada bastarda* o morning star*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e arnesi da scasso*
Marche d'Argento	Tiefling	Illuskan	Abissale, Chondathan, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco	Bane, Cyric, Lathander, Oghma, Silvanus, Talos	Ira Agghiacciante, Sicario	(A) Spada lunga* o stocco*, o (B) Armatura in cuoio borchiato* e pergamena di incantesimo di 2° livello (arcano o divino)
Mulhorand	Aasimar, genasi della terra, tiefling	Mulhorandi	Aglarondan, Celestiale, Rashemi, Shaaran, Untheric	Pantheon Mulhorandi	Disciplina, Magia nel Sangue, Teocrate[RDF]	(A) Falchion* o khopesh*, o (B) Pergamena di *arma spirituale* e *ristorare inferiore*
Terre Centrali Occidentali	Tiefling	Chondathan	Alzhedo, Elfico, Gigante, Goblin, Infernale, Orchesco	Bane, Cyric, Lathander, Mask, Oghma, Tempus	Ira Agghiacciante, Sicario, Vita della Strada	(A) Spada bastarda* o spadone*, o (B) *Pozione di ristorare inferiore*
Thay	Genasi (qualsiasi), tiefling	Mulhorandi	Aglarondan, Damaran, Gnoll, Infernale, Rashemi	Bane, Cyric, Kossuth, Loviatar, Shar	Ira Agghiacciante, Mente sul Corpo, Tatuaggio Focalizzato	(A) Pergamena di *invisibilità* e *raggio rovente*, o (B) Corazza di piastre
Unther	Aasimar, genasi del fuoco, tiefling	Untheric	Abissale, Chessentan, Nanico, Orchesco, Shaaran	Anhur, Bane, Mystra, Tempus, Tiamat	Magia nel Sangue, Sicario, Teocrate[RDF]	(A) Corazza a scaglie* e 20 frecce in ferro freddo, o (B) 3 dosi di veleno di aspide nera

*Oggetto perfetto.

con esterni di vario tipo per secoli, nel tentativo di creare i servitori perfetti.

Unther: Come il popolo del Mulhorand, anche la gente dell'Unther era governata da divinità incarnate che spesso sceglievano delle mortali come spose.

Regioni delle altre razze

Le seguenti regioni vengono indicate in riferimento a quelle razze più inconsuete per i personaggi, come quelle introdotte in *Razze di Faerûn*, *Irraggiungibile Est* o *Sottosuolo di Faerûn*.

Altopiano di Thay: Molti degli gnoll di Thay provengono dalle terre selvagge di frontiera di quella terra sinistra. Un tempo anche i centauri vagavano liberamente per l'Altopiano di Thay, ma ora molti di loro servono i Maghi Rossi. *Conoscenze (locali, Thay)*.

Ashane: Molti spiritidi vivono lungo le fredde rive del Lago Ashane, nell'Irraggiungibile Est. *Conoscenze (locali, Rashemen)*.

Colline Lontane: In tutte le Terre Centrali Occidentali è possibile imbattersi nei covi nascosti dei kir-lanan, ma le Colline Lontane e le Montagne del Tramonto ospitano vari nidi. *Conoscenze (locali, Terre Centrali Occidentali)*.

Corni Tempestosi: Scacciati dalle loro dimore nei Monti della Stella da un drago, molti aarakocra hanno trovato nuovi nidi nei Corni Tempestosi del Cormyr. *Conoscenze (locali, Cormyr)*.

Foresta di Lethyr: Centauri e volodni, o popolo delle pinete, sono frequenti in molte foreste dell'Irraggiungibile Est. *Conoscenze (locali, Grande Valle)*.

Grande Foresta: Molti centauri vagano all'interno della Grande Foresta.

Montagne Orloghiacciato: Bande di taer feroci (vedi *Irraggiungibile Est*) infestano i pendii ghiacciati e le valli nebbiose delle Montagne Orloghiacciato orientali. *Conoscenze (locali, Rashemen)*.

Montagne Ripide: Goblin, hobgoblin e bugbear tormentano le Montagne Ripide tra il Vast e Damara. *Conoscenze (locali, Vast)*.

Tabella 1–10: Regioni delle altre razze

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Altopiano di Thay	Centauri[RDF], Gnoll[IE]	Gnoll	Abissale, Draconico, Goblin, Infernale, Mulhorandi, Rashemi	Yeenoghu	Occhi Aperti, Portata Allungata[IE], Sicario	(A) Ascia da battaglia* o lancia corta*, o (B) Corazza a scaglie chiodata*
Ashane	Spiritidi[IE]	Rashemi, Silvano	Aquan, Auran, Gigante, Goblin, Mulhorandi, Rashemi, Shou, Tuigan	Mielikki, Selûne, Silvanus	Magia nel Sangue, Mente sul Corpo, Retaggio Alieno	(A) Catena chiodata*, nunchaku*, o siangham*, o (B) *Bacchetta di individuazione del magico* o *bacchetta di luce* (1° LI, 20 cariche)
Colline Lontane	Kir-lanan[RDF]	Kir-lanan	Abissale, Chondathan, Draconico, Gigante, Infernale, Orchesco	Nessuna	Ira Agghiacciante, Magia nel Sangue	(A) Lancia lunga* o catena chiodata*, o (B) Giaco di maglia
Corni Tempestosi	Aarakocra[RDF]	Auran	Chondathan, Draconico, Elfico, Orchesco, Silvano	Aerdrie Faenya	Carica Furiosa, Temerario	(A) Giavellotto*, lancia* o lancia lunga*, o (B) Lancia volante[RDF]

Illustrazione di Steve Prescott

Aasimar *Genasi della terra* *Genasi dell'aria* *Genasi dell'acqua* *Genasi del fuoco* *Tiefling*

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Foresta di Lethyr	Volodni[IE]	Damaran, Silvano	Draconico, Goblin, Mulhorandi, Orchesco, Rashemi, Treant	Silvanus	Esperto dei Boschi[IE], Portata Allungata[IE], Sicario	(A) Arco lungo* o lancia*, o (B) Armatura in pelle* e pergamena di *gelare il metallo*
Grande Foresta*	Centauri[RDF]	Silvano	Chondathan, Draconico, Elfico, Gigante, Illuskan, Orchesco	Lurue, Mielikki, Rillifane Rallathil, Silvanus	Carica Furiosa, Forestale	(A) Arco lungo composito* o randello pesante, o (B) Armatura in cuoio borchiato*
Montagne Orloghiacciato	Taer[IE]	Gigante	Auran, Damaran, Nanico, Rashemi, Tuigan	Auril, Loviatar	Balzo in Battaglia[IE], Sopravvissuto, Testa Dura	(A) Randello pesante*, o (B) Armatura in pelle* e 6 applicazioni di grasso maleodorante taer[IE]
Montagne Ripide	Bugbear[RDF], Goblin[RDF], Hobgoblin[RDF]	Goblin	Damaran, Gigante, Nanico, Orchesco, Sottocomune	Hruggek, Maglubiyet	Lottatore con Coltelli, Rapido e Silente, Resistere al Veleno	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 2 dosi di olio di sangue verde, o (B) Spada corta* o lancia*
Shaar	Wemic[RDF]	Silvano	Gnoll, Halfling, Nanico, Shaaran, Untheric	Nobanion	Carica Furiosa, Infaticabile, Rapido e Silente	(A) Randello* o lancia*, o (B) Scudo grande di legno* e 3 *pozioni di cura ferite leggere*
Sottosuolo (Fluvenilstra)	Slyth[IE]	Sottocomune	Aquan, Elfico, Nanico, Gnomesco, Terran	Chauntea, Grumbar, Shar	Disciplina, Incrollabile, Sopravvissuto	(A) Armatura in pelle* e scudo di legno grande*, o (B) Giaco di maglia* e *pozione di cura ferite leggere*
Sottosuolo (Profondo Imaskar)	Imaskari delle profondità[IE]	Roushoum	Abissale, Aquan, Celestiale, Draconico, Sottocomune, Terran	Chauntea, Grumbar, Kossuth, Mystra, Shar	Istruzione Arcana, Retaggio Alieno	(A) Una pergamena di incantesimo di 2° livello e 3 pietre del tuono, o (B) *Bacchetta di individuazione del magico* o *bacchetta di luce* (1° LI, 20 cariche)
Sottosuolo (Reeshov)	Grimlock[SDF]	Sottocomune, Terran	Abissale, Elfico, Kuo-Toan, Orchesco	Shar	Occhi Aperti, Piè Sicuro, Sicario	(A) Ascia da battaglia*, o (B) Corazza a scaglie chiodata*
Sottosuolo (Sloopdilmonpolop)	Kuo-toa[SDF]	Kuo-toa, Sottocomune	Aquan, Draconico, Elfico, Nanico	Blibdoolpoolp	Ira Agghiacciante, Sopravvissuto	(A) Bastone tenaglia*[IE] o lancia*, o (B) Pergamena di *resistenza dell'orso* e *resistere all'energia*
Sottosuolo (Yatchol)	Chitine[IE]	Sottocomune	Elfico, Kuo-Toan, Linguaggio dei Segni Drow, Orchesco	Lolth	Disciplina, Lottatore con Coltelli, Resistere al Veleno	(A) Spada corta* o giavellotto*, o (B) *Pozione di ristorare inferiore*
Sphur Upra	Crepuscolare[IE]	Sottocomune	Aquan, Draconico, Elfico, Nanico, Silvano, Terran	Nessuna	Fortuna degli Eroi, Lingua Sciolta, Temerario	(A) Armatura in cuoio borchiato* e 20 frecce*, o (B) Pergamena di *invisibilità* e *scassinare*

Regione	Sottorazze raccomandate	Linguaggi automatici	Linguaggi bonus	Divinità preferite	Talenti regionali	Equipaggiamento bonus
Surkh	Lucertoloidi[IE]	Draconico	Aquan, Chondathan, Goblin, Illuskan, Orchesco	Semuanya	Incrollabile, Infaticabile, Lanciatore di Asce	(A) Giavellotto*, o (B) Armatura in pelle* e scudo grande di legno*
Valle del Delimbiyr	Fey'ri[RDF]	Elfico	Abissale, Chondathan, Gigante, Illuskan, Nanico	Ghaunadaur, Shevarash	Magia nel Sangue, Occhi Aperti	(A) Spada lunga* o pugnale*, o (B) Giaco di maglia*

*Oggetto perfetto.

Shaar: I nobili wemic considerano lo Shaar il loro territorio di caccia privato. *Conoscenze (locali, Shaar)*.

Sottosuolo (Fluvenilstra): Fluvenilstra, conosciuta come la Città Giardino del Sottosuolo, è situata al di sotto dello Shaar. Questa splendida zona è la dimora delle misteriose creature conosciute col nome di slyth. *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Grande Bhaerynden])*.

Sottosuolo (Profondo Imaskar): Profondo Imaskar, un'enorme cripta nascosta al di sotto della Desolazione Sconfinata, è la dimora degli Imaskari delle profondità, un popolo la cui stessa carne è imbevuta della magia racchiusa nelle profondità della terra. *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Radice della Terra])*.

Sottosuolo (Reeshov): Nelle profondità al di sotto delle Colline del Serpente si nasconde la città dei grimlock di Reeshov. *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Oscuro Nord])*.

Sottosuolo (Sloopdilmonpolop): Sloopdilmonpolop, ritenuta la più grande città kuo-toa del Sottosuolo, è situata al di sotto della Baia del Drago di Fuoco, al largo della costa del Tethyr. *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Vecchio Shanatar])*.

Sottosuolo (Yathchol): Al di sotto delle Montagne Picchigrigi si trova il reame delle chitine di Yathchol. *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Oscuro Nord])*.

Sphur Upra: Sphur Upra esiste per metà nel Piano delle Ombre e per metà nel Piano Materiale ed è popolata dai crepuscolari (vedi *Sottosuolo di Faerûn*). *Conoscenze (locali, Sottosuolo [Radice della Terra])*.

Surkh: Anche se i lucertoloidi sono presenti in molte paludi, la città di Surkh, sulle rive della Grande Erosione è la dimora di numerosi guerrieri rettiloidi civilizzati. *Conoscenze (locali, Golfo di Vilhon)*.

Valle del Delimbiyr: I fey'ri infestano l'area settentrionale della Valle del Delimbiyr, costruendo tane segrete nella Grande Foresta.

statistiche vitali

Le tabelle di questa sezione ampliano le informazioni relative alla generazione dell'età iniziale, dell'età massima, del peso e dell'altezza (riportate nel Capitolo 6: "Descrizione" nel *Manuale del Giocatore*) in modo da includere tutte le razze descritte in questo capitolo.

Età: È possibile scegliere l'età iniziale di un personaggio oppure determinarla casualmente consultando la Tabella 1-11: "Età iniziale casuale". La Tabella 1-11 suddivide le classi del personaggio in varie categorie: semplici, moderate e complesse. Le note a margine indicano in quale categoria rientra ogni classe.

La Tabella 1-12 indica l'ammontare degli anni che determinano ogni categoria di età e i modificatori ai punteggi di caratteristica applicabili a ogni fascia di età.

Altezza e peso: È possibile scegliere l'altezza e il peso del personaggio rientrando negli intervalli indicati nella Tabella 1-13: "Altezza e peso casuali" e consultando i punteggi di caratteristica del personaggio, oppure generare questi dati casualmente utilizzando la Tabella 1-13.

Tabella 1–11: Età iniziale casuale

Razza	Maturità	Semplice*	Moderata**	Complessa†
Umano	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Nano (qualsiasi)	40 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo (qualsiasi)	110 anni	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo delle profondità	20 anni	+4d6	+6d6	+9d6
Gnomo delle rocce	40 anni	+4d6	+6d6	+9d6
Mezzelfo	20 anni	+1d6	+2d6	+3d6
Mezzorco	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20 anni	+2d4	+3d6	+4d6
Stirpeplanare (qualsiasi)	15 anni	+1d6	+1d8	+2d8

*Le classi semplici sono il barbaro, il ladro e lo stregone.
**Le classi moderate sono il bardo, il guerriero, il paladino e il ranger.
†Le classi complesse sono il chierico, il druido, il mago e il monaco.

Tabella 1–12: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età*	Vecchiaia**	Venerabile†	Età massima
Umano	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20 anni
Nano (qualsiasi)	125 anni	188 anni	250 anni	+2d% anni
Elfo del sole	210 anni	315 anni	420 anni	+6d% anni
Elfo, altro	175 anni	263 anni	350 anni	+4d% anni
Gnomo delle profondità	80 anni	120 anni	160 anni	+2d% anni
Gnomo delle rocce	100 anni	150 anni	200 anni	+3d% anni
Mezzelfo	62 anni	93 anni	125 anni	+3d20 anni
Mezzorco	30 anni	45 anni	60 anni	+2d10 anni
Halfling	50 anni	75 anni	100 anni	+5d20 anni
Stirpeplanare (qualsiasi)	45 anni	68 anni	90 anni	+3d20 anni

*-1 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.
**-2 a For Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.
†-3 a For, Cos e Des, +1 a Int, Sag e Car.

Tabella 1-13: Altezza e peso casuali

	Altezza base		Modificatore	Peso base		Modificatore
Razza	**Maschio**	**Femmina**	**altezza base**	**Maschio**	**Femmina**	**peso base**
Umano, Calishita[1]	142,5 cm	130 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	57,5 kg	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umano, Chondathan[2]	150 cm	137,5 cm	+ (3d6) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umano, Damaran[3]	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umano, Illuskan[4]	155 cm	142,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	70 kg	52,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umano, Mulan[5]	147,5 cm	135 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umano, Rashemi[6]	145 cm	132,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	65 kg	47,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umano, Tethyrian[7]	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	62,5 kg	45 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Nano dorato	112,5 cm	107,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	65 kg	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Nano grigio	112,5 cm	107,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	55 kg	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Nano degli scudi	125 cm	120 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	72,5 kg	55 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Elfo dei boschi	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	50 kg	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Elfo drow	132,5 cm	132,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	42,5 kg	40 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Elfo della luna	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	35 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Elfo selvaggio	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	50 kg	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Elfo del sole	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	35 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Gnomo delle profondità	85 cm	80 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	20 kg	17,5 kg	x 0,5 kg
Gnomo delle rocce	90 cm	85 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	20 kg	17,5 kg	x 0,5 kg
Mezzelfo, altro	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	65 kg	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzelfo, drow	137,5 cm	132,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	50 kg	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzorco	145 cm	132,5 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	75 kg	55 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Halfling	80 cm	75 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	15 kg	12,5 kg	x 0,5 kg
Stirpeplanare, aasimar	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Stirpeplanare, genasi dell'acqua	145 cm	132,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Stirpeplanare, genasi dell'aria	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Stirpeplanare, genasi del fuoco	145 cm	132,5 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Stirpeplanare, genasi della terra	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Stirpeplanare, tiefling	145 cm	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg

1 Usare la voce del Calishita per i Durpari e i Zakharan.

2 Usare la voce del Chondathan per i Maztican (Nexalan) e i Turami.

3 Usare le voce del Damaran per gli Halruaan, i Lantanna, i Netheresi, gli Shaaran, gli Shou, i Tashalan, i Tuigan e i Vaasan.

4 Usare la voce del Mulan per i Sossrim.

6 Usare la voce del Rashemi per i Gur, i Nar, i Raumviran e gli Ulutiun.

7 Usare la voce del Tethyrian per i Ffolk.

Talenti

I personaggi di una campagna di Forgotten Realms hanno accesso a vari talenti speciali che stanno ad indicare doti, trucchi e conoscenze tipiche degli abitanti di Faerûn. Tutti i talenti descritti di seguito usano la descrizione dei talenti già adottata nel *Manuale del Giocatore.*

Talenti regionali

Un talento regionale è un talento che rappresenta una capacità o una dote esclusiva, speciale, sviluppata dagli abitanti di un luogo particolare, da un'etnia specifica o da un altro gruppo specializzato. I talenti regionali sono contrassegnati con la dicitura "Regionale" subito dopo il nome del talento.

Ogni talento regionale menziona specificamente una o più razze di personaggi e combinazioni di regioni come prerequisiti. Per selezionare un tale talento, ad esempio, un personaggio deve soddisfare la relativa serie di prerequisiti. Ad esempio, per selezionare un talento il cui prerequisito regionale sia Nano (Dorso del Mondo), il personaggio deve essere un nano la cui regione nativa sia il Dorso del Mondo.

Quando un personaggio sceglie una regione nativa nel corso della creazione del personaggio, può selezionare un talento regionale dalla lista disponibile per i personaggi della sua terra nativa. Anche se il personaggio può scegliere più di un talento al 1° livello (gli umani e gli halfling cuoreforte hanno diritto a due talenti al 1° livello), non è mai possibile selezionare più di un talento regionale.

I talenti regionali non sono talenti bonus; devono essere usati i normali slot dei talenti per selezionarli.

Adattamento alla luce diurna [generale]

Il personaggio ha appreso a sopportare la dolorosa luce del sole del mondo di superficie.

Beneficio: A differenza degli altri membri della sua razza, il personaggio non viene abbagliato o accecato dall'esposizione alla luce intensa o alla luce del sole. Tuttavia, quegli incantesimi o effetti che influenzano tutte le creature indipendentemente dalla razza, come un *bagliore solare* o un'*esplosione solare*, lo influenzano normalmente.

Addestramento magico [regionale]

Il personaggio proviene da una terra leggendaria dove i trucchetti magici vengono insegnati a tutti coloro che dimostrano una predisposizione naturale alla magia. Ogni artigiano o lavoratore, a quanto pare, conosce almeno uno o due incantesimi minori.

Prerequisiti: Int 10 o Car 10, elfo (Evereska o Evermeet) o umano (Halruaa o Nimbral).

Beneficio: Il personaggio può lanciare tre incantesimi arcani di livello 0 al giorno come mago oppure come stregone (a sua scelta, ammesso che sia dotato di un punteggio pari almeno a 10 nella capacità che controlla il lancio degli incantesimi di quella classe). Il personaggio deve prendere questa decisione nel momento in cui acquisisce il talento. Da allora in poi, subisce una percentuale di fallimento degli incantesimi arcani se indossa un'armatura e viene considerato uno stregone o un mago di livello pari al suo livello di incantatore arcano (almeno di 1° livello) al fine di determinare le variabili basate sul livello degli incantesimi da lanciare.

Se il personaggio sceglie di lanciare incantesimi come uno stregone, la CD dei tiri salvezza contro i suoi incantesimi è pari a 10 + il suo modificatore di Car. Il personaggio conosce due incantesimi di livello 0 a sua scelta dalla lista degli incantesimi da mago/stregone.

Se il personaggio sceglie di lanciare incantesimi come un mago, la CD dei tiri salvezza contro i suoi incantesimi è pari a 10 + il suo modificatore di Int. Il personaggio acquisisce un libro degli incantesimi con tre incantesimi di livello 0 a sua scelta dalla lista degli incantesimi da mago/stregone. Prepara i suoi incantesimi esattamente allo stesso modo di un mago.

Adattamento alla Luce Diurna

Speciale: Se il personaggio possiede già dei livelli come stregone o mago, il numero di incantesimi di livello 0 che può lanciare al giorno aumenta di tre.

È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Illustrazione di Carl Frank

Talenti regionali e materiale pubblicato in precedenza

Il sistema delle regioni qui descritto aggiorna e sostituisce il sistema delle regioni e dei talenti regionali descritto nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. Tuttavia, ulteriori regioni e talenti regionali sono anche comparsi in *Razze di Faerûn* e *Irraggiungibile Est*. Qualsiasi talento contenuto in quelle pubblicazione che contenga il termine "Regione" deve essere considerato un talento regionale ed è soggetto alle stesse restrizioni di selezione degli altri talenti con la designazione "Regionale".

Il sistema regionale descritto in questo libro pone per ogni personaggio un limite di un solo talento regionale, da selezionare al 1° livello. Questa regola sostituisce quella a pagina 32 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS e che afferma che un personaggio può apprendere un altro talento regionale per ogni 2 gradi di Conoscenze (locali) possedute. I talenti regionali qui descritti sono stati ideati affinché un personaggio possa sceglierne soltanto uno. Consentire a un personaggio di sceglierne più di uno porterebbe a uno squilibrio nel gioco.

Esaminando le tabelle delle regioni riportate in questo capitolo, si scoprirà che tutti i talenti identificati come talenti regionali nel materiale pubblicato in precedenza appaiono sulle tabelle nelle regioni appropriate. L'assegnazione delle regioni e dei talenti specificata in questo libro sostituisce tutte quelle delle pubblicazioni precedenti. Ad esempio, il talento Scudo d'Ombra, apparso in *Razze di Faerûn* riporta le regioni degli umani del Tethyr e delle Terre Centrali Occidentali come prerequisiti. In questo volume, compare nella regione delle Terre Centrali Occidentali come possibile talento regionale selezionabile. Non c'è alcun motivo per cui non sia possibile scegliere Scudo d'Ombra come un talento regionale, purché vengano soddisfatti tutti i prerequisiti elencati in questo libro. Tuttavia, non tutte le descrizioni dei talenti contenuti nelle altre pubblicazioni sono state ristampate in questa sede, quindi sarà necessario fare riferimento a *Razze di Faerûn* per ulteriori informazioni riguardo a questo talento.

A meno che non vengano specificamente sostituiti o modificati in questo libro, molti talenti contenuti nel materiale precedentemente pubblicato possono essere usati senza alcuna modifica. Fanno eccezione i casi che seguono.

Talenti delle logge di berserker ed **Evocazione Elementale Rashemi** (*Irraggiungibile Est*): Fintanto che il Rashemen è la regione nativa del personaggio, il personaggio può scegliere i talenti delle logge di berserker o Evocazione Elementale Rashemi, purché soddisfi tutti gli altri requisiti. Questi talenti non contano come talenti regionali, ma è comunque necessario poter acquisire i talenti regionali del Rashemen per poterli apprendere.

Sangue di Pietra (*Razze di Faerûn*): Va rimosso il prerequisito regionale di questo talento; è disponibile per tutti i nani urdunnir.

Pugno Attraversapietra (*Razze di Faerûn*): Va rimosso il prerequisito regionale di questo talento; è disponibile per tutti i nani urdunnir.

Combattimento Coordinato (*Razze di Faerûn*): La descrizione dei nani selvaggi identifica erroneamente Combattimento Coordinato come talento regionale. È invece possibile sceglierlo, se i prerequisiti vengono soddisfatti, indipendentemente dalla razza o dalla regione del personaggio.

TABELLA I–14: TALENTI

Nome del talento	Prerequisiti	Benefici
Accesso alla Polla Magica Migliorato[1]	Conoscenze (arcane) 30 gradi, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi da una polla magica	Incrementa la probabilità che una polla magica contenga un incantesimo desiderato.
Adattamento alla Luce Diurna	-	Consente di ignorare la vulnerabilità alla luce diurna o alla luce intensa.
Afferrare Incantesimo Migliorato[1]	Conoscenze (arcane) 40 gradi, Sapienza Magica 40 gradi, Abilità Focalizzata Epica (Sapienza Magica), capacità di classe di afferrare incantesimo	Consente di potenziare o controllare un incantesimo afferrato come se fosse stato il personaggio stesso a lanciarlo.
Arma Specializzata Preferita[1]	Dominio della Guerra, Prodezza Epica, Arma Focalizzata relativo all'arma preferita della divinità	Conferisce un bonus di +2 ai tiri dei danni inferti con l'arma preferita della divinità.
Artigiano Magico	Un qualsiasi talento di creazione oggetto	Consente di creare un oggetto magico al 75% del costo di creazione.
Benedetto dalle Sette Sorelle[2]	Capacità di lanciare incantesimi arcani di 6° livello	Amplia la lista degli incantesimi della classe di incantatore arcano scelta.
Benedizione di Lliira[2]	Artista della Fuga 1 grado, Alone di Luce	Conferisce un bonus sacro di +2 alle prove di Artista della Fuga e ai tiri salvezza contro gli effetti che paralizzano, bloccano o intralciano.
Colpo Assiomatico[1]	Privilegio di classe di punire l'anarchia, allineamento legale	Qualsiasi arma impugnata dal personaggio diventa assiomatica.
Controincantesimo Epico[1]	Sapienza Magica 30 gradi, Riflessi in Combattimento, Controincantesimo Migliorato, Iniziativa Migliorata, Incantesimi Rapidi, Controincantesimo Reattivo	Consente di contrastare un qualsiasi numero di incantesimi in un round, anche senza aver preparato un'azione.
Controincantesimo Reattivo	Controincantesimo Migliorato, Iniziativa Migliorata	Consente di effettuare controincantesimi per una volta al round senza preparare un'azione appositamente.
Devozione Epica[1]	Sag 21, Volontà di Ferro, allineamento differente dalla componente scelta, divinità patrona che non accetti chierici con la componente scelta	Conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi contrassegnati dal descrittore scelto.
Dono del Discernimento[2]	-	Riproduce le conoscenze conferite da un *filatterio della fedeltà*
Dono del Fuoco Magico Epico[1]	Concentrazione 20 gradi, Resistenza Fisica, Dono del Fuoco Magico	La Cos del personaggio viene considerata maggiorata di 4 punti ai fini di determinare il limite dei livelli di energia di fuoco magico accumulati.
Famiglio Migliorato	Vedi *Guida del DUNGEON MASTER*	Consente di acquisire un famiglio speciale.
Incantatore Prodigio	-	Considera il punteggio di caratteristica primario da incantatore maggiorato di 2 ai fini di determinare gli incantesimi bonus e la CD dei tiri salvezza.
Incantesimi Inarrestabili Divini[1]	Sag 21, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, dominio dell'allineamento selezionato, allineamento corrispondente alla componente scelta, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello	Conferisce +4 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi con gli incantesimi dell'allineamento scelto.
Incantesimi Innati	Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi	Consente di usare un incantesimo come capacità magica per 3 volte al giorno.
Incantesimi Persistenti	Incantesimi Estesi	Prolunga la durata degli incantesimi fino a 24 ore.
Incantesimi Personali	Padronanza degli Incantesimi	Converte spontaneamente gli incantesimi preparati nell'incantesimo scelto.
Incantesimi Raddoppiati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ha effetto sul bersaglio o sull'area due volte.
Incantesimi Ritardati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Regola gli incantesimi affinché agiscano con un ritardo da 1 a 5 round.
Incantesimi Tematici	Incantatore arcano di 1° livello	Conferisce +4 alla CD di Sapienza Magica per identificare gli incantesimi lanciati dal personaggio, +1 al livello dell'incantatore degli incantesimi tematici.
Iniziato di Bane[4]	Chierico di 5° livello, divinità patrona Bane	Conferisce presenza terrificante, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico.
Iniziato di Cyric[4]	Chierico di 3° livello, divinità patrona Cyric	Conferisce immunità alla paura, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico.
Iniziato di Gond[4]	Chierico di 1° livello, divinità patrona Gond	Aggiunge Disattivare Congegni e Scassinare Serrature alle abilità di classe del chierico e incantesimi alla lista di incantesimi da chierico.
Iniziato di Helm[4]	Chierico o paladino di 5° livello, divinità patrona Helm	Conferisce i benefici del talento Riflessi in Combattimento, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico o da paladino.
Iniziato di Ilmater[4]	Chierico o paladino di 7° livello, divinità patrona Ilmater	Conferisce punti ferita temporanei con incantesimi *curare*, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico o da paladino.
Iniziato di Lathander[4]	Chierico di 1° livello, divinità patrona Lathander	Consente il lancio spontaneo di incantesimi di luce, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico.
Iniziato di Malar[4]	Chierico o druido di 3° livello, divinità patrona Malar	Conferisce i benefici del talento Aumentare Evocazione, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico o druido

Nome del talento	Prerequisiti	Benefici.
Iniziato di Mystra[4]	Chierico di 3° livello, divinità patrona Mystra	Consente di lanciare incantesimi anche in una zona di magia morta o in un *campo anti-magia*, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico.
Iniziato della Natura[4]	Chierico o druido di 5° livello, divinità patrona Eldath, Mielikki o Silvanus	Consente di intimorire/comandare le creature vegetali, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico o da druido.
Iniziato di Selûne[4]	Chierico, druido, o ranger di 3° livello, divinità patrona Selûne	Consente di lanciare gli incantesimi presagio e di divinazione a un livello dell'incantatore +5, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico, da druido o da ranger.
Iniziato di Tyr[4]	Chierico di 7° livello, Tyr come patrono, dominio della Guerra	Conferisce un bonus di +1 ai tiri dei danni con la spada lunga, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi da chierico.
Iscrivere Rune	Int 13, Artigianato, 3° livello di incantatore divino	Consente di iscrivere rune magiche.
Iscrivere Rune Epico[1]	Int 19, Artigianato (una qualsiasi voce adatta a tracciare rune) 24 gradi, Iscrivere Rune	Consente di iscrivere una runa oltre i normali limiti di potere.
Maestro dei Portali	Creare Oggetti Meravigliosi	Consente di creare un *portale* al 50% del costo di creazione e di stabilizzare i *portali* difettosi.
Magia Insidiosa	Magia della Trama d'Ombra	I manipolatori della Trama devono effettuare una prova di livello per individuare gli incantesimi del personaggio.
Magia Perniciosa	Magia della Trama d'Ombra	Conferisce +4 agli incantesimi inarrestabili usati contro i manipolatori della Trama.
Magia Tenace	Magia della Trama d'Ombra	La CD per dissolvere gli incantesimi del personaggio è pari a 15 + il livello del personaggio contro i manipolatori della Trama.
Magia della Trama d'Ombra	Sag 15 o divinità patrona Shar	Conferisce +1 alla CD dei tiri salvezza e agli incantesimi inarrestabili relativi alle magie di ammaliamento, illusione e necromanzia; -1 al livello dell'incantatore e gli incantesimi di invocazione e trasmutazione; proibisce l'uso degli incantesimi di luce.
Metamagia Collaborativa Migliorata[2]	Sapienza Magica 30 gradi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, privilegio di classe di metamagia collaborativa	Consente di applicare Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili o Incantesimi Rapidi all'incantesimo di un alleato.
Morso del Ragno[3]	Amico dei Parassiti, divinità patrona Lolth	La saliva del personaggio diventa velenosa.
Potenziare Effetto[1]	Conoscenze (arcane) 30 gradi, Sapienza Magica 30 gradi, Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), capacità di classe di effetto di metamagia	Consente di cambiare le variabili di un effetto magico persistente.
Prescelto dagli Zulkir[3]	Mago Rosso di 5° livello, Incantesimi Corrotti	Riduce di 1 il danno alle caratteristiche inferto dal lancio di un incantesimo corrotto.
Preparazione Arcana	Capacità di lanciare incantesimi arcani senza preparazione	I talenti di metamagia vengono applicati agli incantesimi preparati innanzitempo.
Tocco dell'Odio[3]	Incantesimi Violati, capacità di lanciare incantesimi divini di 5° livello, divinità patrona Bane	Il personaggio può trasformare un animale in una bestia di Bane con un tocco.

1 Talento epico; vedi il Capitolo 5 per la descrizione.
2 Talento eroico; vedi l'Appendice per la descrizione.
3 Talento infame; vedi l'Appendice per la descrizione.
4 Talento da iniziato; vedi il Capitolo 3 per la descrizione.

cambiamenti ai talenti dell'ambientazione

Oltre alla rivisitazione del sistema dei talenti regionali, questo capitolo introduce anche alcuni piccoli cambiamenti ad altri talenti dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Molte di queste modifiche sono cambiamenti marginali, relativi solo di alcuni termini chiarificatori, ma alcuni cambiamenti, più rilevanti, sono quelli che seguono:

Controincantesimo Migliorato: Questo talento non viene incluso in questo volume, poiché è riportato nel *Manuale del Giocatore*.

Creare Portali: I *portali* vengono ora considerati oggetti meravigliosi e possono essere costruiti attraverso il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il nuovo talento Maestro dei Portali consente a un personaggio di creare un portale più facilmente.

Famiglio Migliorato: Questo talento non viene ristampato nella sua interezza, in quanto appare nella *Guida del Dungeon Master*.

Forestale: Il beneficio del talento Forestale è stato inglobato all'interno del talento Autosufficiente, che appare nel *Manuale del Giocatore*. La versione qui riportata funziona in modo diverso.

Furtivo: Questo talento è stato incluso nel *Manuale del Giocatore*. In questo volume è stato sostituito dal talento Rapido e Silente.

Galateo Magico: Il nome di questo talento è diventato Cultura Magica, dal momento che la nuova versione ha ben poco a che fare con il galateo.

Incantesimo Focalizzato Superiore Questo talento non viene incluso in questo volume, poiché è riportato nel *Manuale del Giocatore* con il nome di Incantesimi Focalizzati Superiore.

Tabella 1-15: Talenti regionali

Per selezionare questi talenti, un personaggio deve provenire da una regione indicata tra i prerequisiti del talento. Gli altri prerequisiti vengono normalmente applicati. Consultare la descrizione completa del talento per ulteriori dettagli.

Talento	Beneficio
Addestramento Magico	Consente di lanciare tre incantesimi di livello 0 al giorno.
Anima Forte	Conferisce +1 ai tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà, o +3 contro gli effetti di morte, i risucchi di energia e i risucchi di caratteristica.
Artista	Conferisce +2 alle prove di Artigianato e Intrattenere e 3 usi aggiuntivi di musica bardica al giorno.
Cacciatore di Nemici	Conferisce +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sopravvivenza e ai tiri dei danni delle armi contro il nemico designato.
Carica Furiosa	Conferisce un bonus di +4 agli attacchi in carica.
Cavallerizzo	Il personaggio può prendere 10 alle prove di Cavalcare e usa il risultato della prova di Cavalcare come tiro salvezza sui Riflessi.
Contrattatore Nato	Conferisce +2 alle prove di Percepire Intenzioni, Raggirare e Valutare.
Cosmopolita	Conferisce +2 alle prove di Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Raggirare.
Cultura Magica	Conferisce +2 alle prove di Conoscenze (arcane) e Sapienza Magica e +2 ai tiri salvezza sugli effetti e gli incantesimi di illusione.
Cuore della Forgia	Conferisce resistenza al fuoco 5.
Cuore Tempestoso	Conferisce +2 alle prove di Equilibrio e Professione (marinaio), un bonus di schivare +1 sulle navi e consente di ignorare le penalità al movimento quando ci si trova sulle navi.
Disciplina	Conferisce +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e alle prove di Concentrazione.
Esperienza Mercantile	Consente di vendere gli oggetti al 75% del loro prezzo; per una volta al mese, consente di comprare un oggetto al 75% del prezzo.
Ethran	Conferisce +2 alle prove di Addestrare Animali e Sopravvivenza, +2 alle prove basate sul Carisma contro i Rashemi, consente di prendere parte ai circoli magici.
Forestale	Conferisce +1 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare (+3 all'interno delle foreste)
Fortuna degli Eroi	Conferisce un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza un bonus di fortuna +1 alla CA.
Gemello del Tuono	Conferisce +2 alle prove di Diplomazia e Intimidire, e la capacità di percepire il gemello.
Incrollabile	Conferisce +5 punti ferita.
Infaticabile	Consente di ignorare l'affaticamento e di trasformare l'esaurimento in affaticamento.
Ira Agghiacciante	Conferisce presenza terrificante al momento dell'attacco.
Istruzione	Conferisce +2 a due abilità di Conoscenze a scelta, tutte le abilità di Conoscenze diventano abilità di classe.
Istruzione Arcana	Utilizzo degli oggetti magici ad attivazione per una classe di incantatore.
Lanciatore di Asce	Uso del modificatore di For invece del modificatore di Des ai tiri per colpire con armi da lancio.
Lingua Sciolta	Infligge al personaggio una penalità di -5 alle prove di Intimidire invece che di -10.
Lottatore con Coltelli	Annulla ogni penalità all'uso di un'arma leggera per attaccare un nemico in lotta.
Magia nel Sangue	Consente di usare le capacità magiche 3 volte al giorno invece che 1 volta al giorno.
Mente sul Corpo	Consente di usare il modificatore di Int o Car per determinare i punti ferita al 1° livello; conferisce +1 pf quando il personaggio apprende un talento di metamagia; bonus cognitivo +1 alla CA.
Milizia	Conferisce competenza nell'uso di tutte le armi da guerra.
Nomade a Cavallo	Conferisce competenza nell'arco corto composito, nella lancia da cavaliere leggera e nella scimitarra, +3 alle prove di Cavalcare.
Occhi Aperti	Conferisce +2 alle prove di iniziativa e di Osservare, impedisce di rimanere scosso.
Piè Sicuro	Conferisce +2 alle prove di Saltare e Scalare e a ignorare le penalità al movimento sul ghiaccio e sui pendii.
Piè Veloce	Conferisce +3 metri alla velocità base sul terreno.
Rapido e Silente	Nega ogni penalità alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando il personaggio si muove a velocità normale.
Resistere al Veleno	Conferisce +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.
Retaggio Alieno	Il tipo del personaggio diventa esterno [nativo]
Sangue di Fuoco	Conferisce +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del fuoco e +2 ai tiri salvezza contro le CD degli incantesimi con descrittore fuoco.
Sangue di Serpente	Conferisce +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.
Scalatore di Alberi	Conferisce +2 alle prove di Equilibrio e Scalare e consente di conservare il bonus di Des alla CA durante la scalata.
Sicario	Conferisce +2 alle prove di iniziativa e +2 alle prove di Intimidire e Valutare.
Sopravvissuto	Conferisce +2 ai tiri salvezza sulla Tempra e alle prove di Sopravvivenza.
Stile a Doppia Spada	Conferisce un bonus di scudo +2 alla CA contro un avversario designato mentre si combatte con due spade.
Tatuaggio Focalizzato	Conferisce +1 alla CD del tiro salvezza e incantesimi inarrestabili nella scuola di specializzazione.
Temerario	Immune agli effetti di paura.
Testa Dura	Conferisce +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, non può essere scosso.
Vita della Strada	Conferisce +2 alle prove di Intimidire, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.

Anima forte [Regionale]

Il personaggio è dotato di una forte resistenza innata alla magia corrotta e agli attacchi soprannaturali. Lo spirito del popolo del personaggio è assai difficile da separare dal proprio corpo.

Prerequisiti: Elfo (Corte Elfica e Silverymoon), gnomo (Sottosuolo [Oscuro Nord] o Terre Centrali Occidentali), halfling (Luiren o Valle di Channath), mezzelfo (Dambrath, Silverymoon o Valli), nano (Oldonnar) o umano (Isole Moonshae).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà. Contro gli effetti di morte, i risucchi di energia e i risucchi di caratteristica, tale bonus sale a +3.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Artigiano magico [Generale]

Il personaggio è diventato esperto nel metodo di creazione di un particolare tipo di oggetto magico.

Prerequisiti: Un qualsiasi talento di creazione oggetto.

Beneficio: Il personaggio sceglie un talento di creazione oggetto che già possiede. Al momento di creare un oggetto con questo talento, il personaggio paga solo il 75% del costo normale per la sua creazione.

Speciale: Il personaggio può selezionare Artigiano Magico più volte. Ogni volta il talento viene applicato a un nuovo talento di creazione oggetto.

Artista [Regionale]

Il personaggio è famoso per la sua abilità nel cantare e nel raccontare storie.

Prerequisiti: Elfo (Nido delle Aquile delle Nevio Sildëyuir), gnomo (Terre Centrali Occidentali o Thesk), mezzelfo (Valli) o umano (Chessenta, Terre Centrali Occidentali o Waterdeep).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intrattenere e a un'abilità di Artigianato che riguarda un'arte di qualche tipo, come la calligrafia, la pittura, la scultura o la tessitura. Inoltre, se il personaggio possiede la capacità di musica bardica, può utilizzare tale capacità per tre volte aggiuntive al giorno. Ad esempio, un bardo di 3° livello dotato di questo talento può usare la sua capacità di musiche bardiche per sei volte al giorno.

Normale: Un bardo può usare la sua capacità di musica bardica un numero di volte al giorno pari al suo livello da bardo.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Cacciatore di Nemici [Regionale]

In quelle terre sotto la minaccia di feroci predatori, il personaggio ha imparato a combattere con efficacia contro certi tipi di nemici. Sa come si comportano e come sconfiggerli.

Prerequisiti: Halfling (Nord), mezzelfo (Costa del Drago), nano (Dorso del Mondo o Montagne Galena) o umano (Chult, Cormyr, Impiltur, Mare della Luna, Nord, Samarach, Tashalar o Thindol).

Beneficio: Il personaggio acquisisce un nemico prescelto. Questo beneficio funziona come l'omonimo privilegio di classe del ranger, con la differenza che il tipo di creatura avversaria viene determinato dalla regione nativa del personaggio, in base alla tabella seguente.

Regione nativa	Nemico prescelto
Chult	Umanoidi (goblinoidi)
Cormyr	Umanoidi (goblinoidi)
Costa del Drago	Draghi
Dorso del Mondo	Umanoidi (orchi)
Impiltur	Demoni
Mare della Luna	Umanoidi (orchi)
Montagne Galena	Umanoidi (goblinoidi)
Nord	Umanoidi (orchi)
Samarach	Yuan-ti
Tashalar	Yuan-ti
Thindol	Yuan-ti

Speciale: Se il personaggio è un ranger con un nemico prescelto che coincide con il nemico prescelto di Cacciatore di Nemici, i bonus sono cumulativi.

Carica Furiosa [Regionale]

Il popolo da cui proviene il personaggio è famoso per la sua passione per la battaglia e raramente spreca tempo a incrociare le spade con gli avversari direttamente. Il personaggio impara invece a sfruttare al meglio la carica.

Prerequisiti: Aarakocra (Corni Tempestosi), centauro (Grande Foresta), orco (Chessenta), umano (Cormyr, Prateria, Tethyr o Tribù Uthgardt), o wemic (Shaar).

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus di +4 al tiro per colpire effettuato al termine di una carica.

Normale: Un personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire effettuato al termine di una carica.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Cavallerizzo [Regionale]

Il personaggio ha passato una quantità innumerevole di ore a imparare come si manovra una cavalcatura in combattimento.

Prerequisiti: Umano (Cormyr, Dambrath, Narfell, Nimbral, Nord, Terre Centrali Occidentali o Terre dell'Orda).

Beneficio: Il personaggio può prendere 10 alle prove di Cavalcare, anche se è di fretta o è minacciato.

Se il personaggio (o la cavalcatura) fallisce un tiro salvezza sui Riflessi quando è in sella, può provare ad effettuare una prova di Cavalcare per superare comunque il tiro salvezza. Il tiro salvezza viene superato se il risultato della prova di Cavalcare è pari o superiore alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo. (In pratica, il personaggio sostituisce il risultato della sua prova di Cavalcare al risultato del

Carica Furiosa

Illustrazione di Jeremy Jarvis

suo tiro salvezza sui Riflessi contro lo stesso effetto, se il secondo è superiore). Il personaggio può provare ad effettuare questa sostituzione una volta per round, per se stesso o per la cavalcatura. Se sia il personaggio che la cavalcatura non superano un tiro salvezza sui Riflessi contro lo stesso effetto (ad esempio un incantesimo *palla di fuoco*, il soffio di un drago che investe il personaggio e la sua cavalcatura all'interno della sua area), il risultato della prova di Cavalcare viene applicato sia al tiro salvezza del personaggio che a quello della cavalcatura.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Contrattatore nato [Regionale]

Nella cultura da cui proviene il personaggio, saper trattare in affari e nell'arte del commercio è fondamentale.

Prerequisiti: Halfling (Amn), nano (Grande Crepa, Turmish o Waterdeep) o umano (Acque Dorate, Amn, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Sembia, Tharsult, Thesk o Waterdeep).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Percepire Intenzioni, Raggirare e Valutare.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Controincantesimo reattivo [Generale]

Il personaggio è in grado di reagire prontamente con un controincantesimo agli incantesimi lanciati dagli avversari.

Prerequisiti: Controincantesimo Migliorato, Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Una volta per round, il personaggio è in grado di rispondere con un controincantesimo all'incantesimo lanciato da un avversario, anche se non ha preparato un'azione per farlo. L'azione di controincantesimo ha luogo al suo turno successivo. Il personaggio non può usare questo talento quando viene colto alla sprovvista.

Normale: Senza questo talento, il personaggio deve preparare un'azione ad ogni round in cui intende usare un controincantesimo.

Cosmopolita [Regionale]

Il personaggio ha dovuto far fronte alle menzogne innumerevoli volte. Per questo motivo, è diventato profondamente familiare con gli inganni, i trucchi e i doppi sensi della gente di città.

Prerequisiti: Elfo (Waterdeep), halfling (Amn), mezzelfo (Waterdeep), nano (Waterdeep) o umano (Acque Dorate, Amn, Costa della Spada o Waterdeep).

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus di +2 alle prove di e Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Raggirare.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Cultura magica [Regionale]

Il personaggio è cresciuto in una terra in cui i maghi potenti sono comuni. Tutti gli abitanti di quella terra conoscono qualcosa sulla magia e il personaggio ha imparato che a volte le cose non sono quello che sembrano.

Prerequisiti: Elfo (Evermeet) o umano (Calimshan, Golfo dei Maghi, Halruaa, Nimbral, Samarach o Shadovar).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (arcane) e alle prove di Sapienza Magica. Ottiene inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di illusione.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Cuore della forgia [Regionale]

Dal momento che il personaggio è avvezzo al calore infernale della sua terra nativa, è in grado di resistere a ondate di fuoco che potrebbero danneggiare le altre creature.

Prerequisiti: Nano (Costa della Spada o Montagne Fumanti).

Beneficio: Il personaggio acquisisce resistenza al fuoco 5.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Cuore tempestoso [Regionale]

Il personaggio ha il mare nel sangue. Per lui, gli inseguimenti in mare, gli arrembaggi e i combattimenti sul ponte sono attività familiari.

Prerequisiti: Umano (Altumbel, Costa del Drago, Costa della Spada, Isole Nelanther, Lago dei Vapori, Lapaliiya o Tharsult).

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Professione (marinaio). Può ignorare le penalità di movimento ostacolato quando combatte sul ponte scivoloso o in pendenza di una nave e acquisisce un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura in qualsiasi combattimento che abbia luogo su una nave o una barca.

Normale: Un personaggio che si sposta su un terreno impervio o insidioso deve usare due quadretti del suo movimento per spostarsi di un quadretto.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Disciplina [Regionale]

I membri della comunità del personaggio sono ammirati per la loro incrollabile determinazione e chiarezza di intenti. Non vengono facilmente distratti da incantesimi o da attacchi.

Prerequisiti: Chitina (Sottosuolo [Yatchol]), elfo (Bosco di Yuir o Evereska), gnomo (Terre Centrali Occidentali), halfling (Luiren), slyth (Sottosuolo [Fluvenilstra]), stirpeplanare (Mulhorand) o umano (Aglarond, Cormyr, Esule Shou, Shadovar o Thay),

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di +2 alle prove di Concentrazione.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Esperienza mercantile [Regionale]

Il personaggio proviene da una famiglia con numerosi contatti tra i commercianti e le gilde degli artigiani delle città più popolose di Faerûn. È in grado di ottenere un buon prezzo quando deve comprare o vendere qualcosa.

Prerequisiti: Gnomo (Lantan o Sottosuolo [Oscuro Nord]), halfling (Amn, Calimshan), nano (Costa della Spada o Sottosuolo [Terre Oscure]) o umano (Amn, Esule Shou, Lantan, Sembia, Tashalar, Tharsult, Thesk, Turmish, Vast o Waterdeep).

Beneficio: Quando il personaggio vende armi, oggetti o magici o altra merce da avventuriero, può venderli al 75% del prezzo indicato invece che al 50%. Una volta al mese, può acquistare un unico oggetto

al 75% del prezzo indicato. Ottiene inoltre 300 mo aggiuntive da spendere come meglio crede al momento della creazione del personaggio.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Ethran [Regionale]

Il personaggio è stato iniziato ai segreti delle Streghe di Rashemen come membro delle Ethran (le "neofite").

Prerequisiti: Femmina umana (Rashemen).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali e Sopravvivenza. Quando ha a che fare con altri Rashemi, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di abilità e di caratteristica basate sul Carisma. Inoltre, gli è concesso prendere parte a un circolo magico (vedi "Circoli magici", pagina 59 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*).

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Famiglio Migliorato [Generale]

Consultare la descrizione del talento Famiglio Migliorato a pagina 200 della *Guida del Dungeon Master*. Oltre alle scelte lì riportate, in una campagna di Forgotten Realms sono disponibili i seguenti famigli.

Famiglio	Allineamento	Livello
Lince[RDF]	Neutrale	3°
Lucertola con sputo acido[FOR]	Neutrale	3°
Osquip[RDF]	Neutrale malvagio	5°
Serpente volante[RDF]	Neutrale	3°
Tressym	Neutrale buono	5°
Zannamorte[RDF]	Neutrale malvagio	9°

I famigli migliorati non conferiscono nessuna capacità speciale ai loro padroni se non il talento Allerta, un legame empatico e la capacità di condividere gli incantesimi con il famiglio.

Forestale [Regionale]

Il personaggio è esperto delle grandi foreste di Faerûn. Sono pochi ad eguagliare la sua conoscenza dei boschi o la sua abilità nel combattimento sul suo terreno preferito.

Prerequisiti: Centauro (Grande Foresta), elfo (Bosco di Chondal, Foresta di Lethyr, Grande Foresta o Sildëyuir), gnomo (Grande Valle), halfling (Bosco di Chondal), mezzelfo (Aglarond o Grande Foresta), umano (Grande Valle o Valli) o volodni (Foresta di Lethyr).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare. Quando si trova all'interno di una foresta, il bonus sale a +3.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Fortuna degli Eroi [Regionale]

Le terre di provenienza del personaggio sono note per aver generato molti eroi. Facendo appello al proprio coraggio, alla propria determinazione e alla propria resistenza, la gente di laggiù riesce a sopravvivere anche quando nessuno si aspetta che ce la facciano.

Prerequisiti: Crepuscolare[SDF] (Sphur Upra), elfo (Bosco di Yuir, Corte Elfica o Foresta di Lethyr), halfling (Terre Centrali Occidentali o Valle di Channath), mezzelfo (Aglarond) o umano (Aglarond, Tethyr, Turmish, Valli o Vast).

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di fortuna +1 a tutti i suoi tiri salvezza e un bonus di fortuna +1 alla Classe Armatura.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Gemello del Tuono [Regionale]

Il personaggio appartiene alla generazione nanica di gemelli nati dopo la Benedizione del Tuono di Moradin nell'Anno del Tuono.

Prerequisiti: Nano (Costa della Spada, Dorso del Mondo, Grande Crepa, Montagne Fumanti, Montagne Galena, Sottosuolo [Vecchio Shanatar], Turmish o Waterdeep).

Beneficio: Il personaggio ha un fratello o una sorella gemella (diverso o identico a lui che sia). Se il suo gemello è in vita e sul suo stesso piano, il personaggio può tentare di superare una prova di Saggezza con CD 12 per percepire la direzione in cui si trova. Se la prova viene superata, il personaggio può percepire la direzione in cui si trova il gemello con un'azione di movimento, in qualsiasi momento in cui desideri usare il suo tempo per farlo nell'arco dell'ora successiva. Può effettuare di nuovo questa prova ogni ora.

Acquisisce inoltre un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e di Intimidire.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Incantatore Prodigio [Generale]

Il personaggio dimostra di essere straordinariamente portato per la magia.

Beneficio: Allo scopo di determinare i suoi incantesimi bonus, il personaggio considera il punteggio di caratteristica che usa come incantatore (Carisma per i bardi e gli stregoni, Saggezza per gli incantatori divini, Intelligenza per i maghi) più alto di 2 punti rispetto al suo valore effettivo.

Speciale: Questo talento può essere scelto più di una volta. Ogni volta deve essere applicato a un diverso punteggio di caratteristica usato da una classe di incantatore. Questo talento può essere scelto anche se il personaggio al momento non possiede ancora nessuna classe di incantatore. Questo talento può essere scelto solo come personaggio di 1° livello.

Gemello del Tuono

Illustrazione di Ben Thompson

Incantesimi innati [Metamagia]

Il personaggio ha padroneggiato un incantesimo a tal punto che può ora lanciarlo come una capacità magica.

Prerequisiti: Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo che è in grado di lanciare. Può ora lanciare quell'incantesimo per tre volte al giorno come capacità magica. Se l'incantesimo innato ha un costo in PE, il personaggio paga il costo indicato ogni volta che usa l'incantesimo. Se l'incantesimo innato fa uso di un focus, il personaggio deve disporre di quel focus per poter utilizzare l'incantesimo in quella maniera. Se l'incantesimo innato fa uso di una componente materiale costosa, il personaggio deve disporre di un oggetto di un valore pari a 50 volte tale ammontare, da usare come focus per la capacità magica. Altrimenti, non ha bisogno di alcuna componente per usare l'incantesimo innato come capacità magica.

Il personaggio deve assegnare permanentemente uno slot incantesimo del livello di incantesimo appropriato per l'incantesimo innato. Il personaggio non può usare questo slot incantesimo in nessun altro modo; vale a dire, deve lanciare un incantesimo al giorno in meno di quel livello di incantesimo, rispetto a quanto potrebbe fare se non possedesse l'incantesimo innato. Ad esempio, se il personaggio normalmente può lanciare tre incantesimi di 3° livello al giorno e sceglie *palla di fuoco* come incantesimo innato, potrà lanciare solo due incantesimi di 3° livello al giorno, ma acquisirà tre usi al giorno di *palla di fuoco* come capacità magica.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte, applicandolo ogni volta a un incantesimo innato differente.

Incantesimi persistenti [Metamagia]

Il personaggio può far sì che uno dei suoi incantesimi duri tutto il giorno.

Prerequisiti: Incantesimi Estesi.

Beneficio: Un incantesimo persistente ha una durata di 24 ore. L'incantesimo persistente deve avere un raggio di azione personale o fisso (ad esempio, *comprensione dei linguaggi* o *individuazione del magico*). Gli incantesimi di durata istantanea non possono essere modificati da questo talento, e nemmeno quegli incantesimi i cui effetti vengono scaricati. Non è necessario che il personaggio si concentri su incantesimi come *individuazione del magico* o *individuazione dei pensieri* per avvertire la presenza o l'assenza di ciò che è stato individuato, sebbene debba sempre concentrarsi se desidera avere informazioni aggiuntive, come accade normalmente. La concentrazione su incantesimi come questi è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Un incantesimo persistente usa uno slot incantesimo superiore di sei livelli al livello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi personali [Generale]

Il personaggio è talmente esperto nell'uso di un incantesimo di cui ha padronanza che può convertire altri incantesimi preparati in precedenza in quell'incantesimo.

Prerequisiti: Padronanza degli Incantesimi.

Beneficio: Il personaggio sceglie un qualsiasi incantesimo a cui abbia già applicato il talento Padronanza degli Incantesimi. Ora il personaggio può convertire eventuali incantesimi arcani già preparati di livello pari o superiore in quell'incantesimo personale, proprio come un chierico buono può lanciare spontaneamente altri incantesimi preparati come incantesimi *curare*.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta il talento viene applicato a un nuovo incantesimo di cui il personaggio ha già padronanza.

Incantesimi raddoppiati [Metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo simultaneamente a un altro incantesimo identico, come se si trattasse di un solo incantesimo.

Prerequisiti: Un qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Quando viene lanciato un incantesimo alterato da questo talento, l'incantesimo ha effetto due volte sul bersaglio, come se l'incantatore stesse lanciando lo stesso incantesimo due volte sulla stessa locazione o sullo stesso bersaglio. Eventuali variabili dell'incantesimo (definizione dei bersagli, dell'area di effetto e così via) vengono applicate a entrambi gli incantesimi risultanti. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi gli incantesimi individualmente e ha diritto a un tiro salvezza distinto per ognuno di essi.

In alcuni casi, come ad esempio nel caso di uno *charme su persone*, quando il bersaglio fallisce entrambi i tiri salvezza, subisce degli effetti ridondanti, anche se un alleato del soggetto dovrebbe superare due tentativi di dissolvere per poter rimuovere l'effetto dalla vittima. Come nel caso degli altri talenti di metamagia, raddoppiare l'incantesimo non influenza la sua vulnerabilità a eventuali controincantesimi. (Ad esempio, usare una forma non raddoppiata dell'incantesimo non nega solo la metà di un incantesimo raddoppiato).

Un incantesimo raddoppiato usa uno slot di incantesimi superiore di quattro livelli al livello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi ritardati [Metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi che hanno effetto con un leggero ritardo, da lui stabilito.

Prerequisiti: Un qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Un incantesimo ritardato non si attiva che dopo 1 o 5 round a partire dal completamento del suo lancio. È l'incantatore a determinare il ritardo desiderato nel momento in cui lancia l'incantesimo, e una volta stabilita, la durata del ritardo non può essere cambiata. L'incantesimo si attiva immediatamente prima del suo turno nel round stabilito dall'incantatore. Solo gli incantesimi personali, quelli a contatto a distanza e quelli a distanza possono essere influenzati da questo talento.

Qualsiasi decisione relativa all'incantesimo (come i tiri per colpire, la designazione dei bersagli, la definizione o la possibilità di formare la sua area di effetto), vengono decisi al momento del lancio. Qualsiasi effetto da applicare su coloro che vengono influenzati dall'incantesimo, compresi i tiri salvezza, vengono decisi quando l'incantesimo si attiva. Se le condizioni, tra il momento del lancio e il momento dell'attivazione, cambiano in modo da rendere l'incantesimo impossibile (ad esempio, se il bersaglio scelto dall'incantatore esce dall'area di effetto dell'incantesimo o va oltre il suo raggio di azione prima dell'attivazione), l'incantesimo fallisce.

Un incantesimo ritardato può essere dissolto normalmente durante i round di ritardo, e può essere individuato normalmente nell'area o sul bersaglio attraverso incantesimi come *individuazione del magico*. Un incantesimo ritardato fa uso di uno slot incantesimo di tre livelli più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI TEMATICI [GENERALE]

Gli incantesimi del personaggio si manifestano con un aspetto o un tema ricorrente.

Prerequisiti: Incantatore arcano di 1° livello.

Beneficio: A causa dell'insolito aspetto degli incantesimi del personaggio, la CD di qualsiasi prova di Sapienza Magica effettuata per identificare un incantesimo appena lanciato aumenta di +4. Inoltre, il personaggio può designare un incantesimo conosciuto per ogni livello di incantesimo come incantesimo tematico e lanciarlo al livello dell'incantatore +1. Quando l'incantatore ottiene l'accesso a nuovi livelli di incantesimi, può designare nuovi incantesimi tematici; non deve acquisire di nuovo questo talento per acquisire nuovi incantesimi tematici.

È praticamente possibile applicare qualsiasi tema agli incantesimi, purché sia possibile descrivere visivamente un tema unificante che li caratterizzi. Ad esempio, un personaggio potrebbe avere come tema "fulmini", "sfere", o "teschi urlanti". Se il personaggio sceglie le sfere come proprio tema, i suoi *dardi incantati* assumeranno la forma di sfere scintillanti di luce, tutti i suoi mostri evocati emergeranno dall'interno di una misteriosa sfera dei colori dell'arcobaleno e così via. Se il personaggio sceglie il "fulmine" come proprio tema, il suo incantesimo *velocità* si manifesterà come una scintilla color verde chiaro che sfreccia di alleato in alleato.

È impossibile usare questo talento per rendere invisibili le manifestazioni degli incantesimi, né per cambiare il tipo di danno inferto da un incantesimo, che non cambia in base alla sua apparenza.

Questa versione del talento sostituisce quella descritta in *Magia di Faerûn*.

INCROLLABILE [REGIONALE]

Il personaggio è in grado di reggere alla fatica e al dolore più a lungo degli altri senza crollare.

Prerequisiti: Lucertoloide (Surkh), nano (Montagne Galena, Montagne Fumanti, Sottosuolo [Radice della Terra], Sottosuolo [Vecchio Shanatar] o Turmish), orco (Amn, Chessenta o Vaasa), slyth (Sottosuolo [Fluvenilstra]) o umano (Damara, Grande Valle, Impiltur, Isole Moonshae, Sottosuolo [Vecchio Shanatar]).

Beneficio: Il personaggio acquisisce +5 punti ferita.

Speciale: Il personaggio non può selezionare questo talento per più di una volta, ma i suoi benefici sono cumulativi a quelli di Robustezza. È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

INFATICABILE [REGIONALE]

Il personaggio non conosce il significato della parola "rinunciare".

Prerequisiti: Lucertoloide (Surkh), nano (Costa della Spada, Montagne Galena, o Sottosuolo [Vecchio Shanatar]), orco (Terre dell'Orda), umano (Prateria, Terre dell'Orda, Thindol o Vaasa), o wemic (Shaar).

Beneficio: Il personaggio può ridurre gli effetti dell'esaurimento e della fatica di un grado. Il personaggio non può diventare esausto. Se sottoposto a un effetto o a una condizione che normalmente lo renderebbe esausto (come ad esempio l'incantesimo *onde di esaurimento*), diventerà invece solo affaticato. Se un effetto o una condizione (come ad esempio la fine dell'ira barbarica) lo renderebbe affaticato, tale effetto viene negato.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

IRA AGGHIACCIANTE [REGIONALE]

Il personaggio è terrificante a vedersi in battaglia, e sono pochi i nemici che hanno il coraggio di affrontarlo senza esitare.

Prerequisiti: Kir-lanan (Colline Lontane), kuo-toa (Sottosuolo [Sloopdilmonpolop]), stirpeplanare (Impiltur, Marche d'Argento, Terre Centrali Occidentali o Thay) o Umano (Rashemen).

Beneficio: Quando il personaggio effettua una carica, un attacco completo o lancia un incantesimo che ha come bersaglio un nemico oppure che comprende un nemico all'interno della sua area, acquisisce la capacità di presenza terrificante per quel round. Ogni nemico entro un raggio di 6 metri dal personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del proprio livello del personaggio + il suo modificatore di Car), altrimenti rimarrà scosso per 1 minuto. Indipendentemente dal successo o dal fallimento del tiro salvezza, qualsiasi creatura esposta a questo effetto diventa immune alla presenza terrificante per le 24 ore successive. Questo è un effetto di morale straordinario.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

ISCRIVERE RUNE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio è in grado di creare rune magiche che conservano un incantesimo fino al momento in cui vengono attivate.

Prerequisiti: Int 13, abilità di Artigianato appropriata, 3° livello di incantatore divino.

Beneficio: Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo divino a cui abbia accesso come una runa. L'incantatore deve aver già preparato l'incantesimo che intende iscrivere e deve fornire le componenti materiali o i focus che l'incantesimo richiede. Se lanciando l'incantesimo l'incantatore fosse tenuto a pagare un costo in PE, tale costo viene pagato al momento di iniziare la runa, in aggiunta al costo in PE per realizzare la runa stessa. Analogamente, le componenti materiali vengono consumate nel momento in cui la scrittura ha inizio, mentre non è così per i focus. Vedi la sezione "Magia runica" nel Capitolo 2 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS per il funzionamento in dettaglio delle rune e della magia runica.

Un singolo oggetto di taglia Media o inferiore può contenere solo una runa. Gli oggetti più grandi possono contenere una runa per ogni 2,25 metri^2 (un'area quadrata del lato di 1,5 metri) di superficie. Le rune non possono essere tracciate su una creatura, ma possono essere tracciate sull'equipaggiamento portato da una creatura.

La runa ha un prezzo base pari al livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 50 mo. (Un incantesimo di livello 0 conta come 1/2 livello). Per iscrivere la runa il personaggio deve pagare 1/25 del suo prezzo base in PE e utilizzare materie prime del costo di metà del prezzo base.

Nota: Il moltiplicatore del costo della runa qui riportato (50 mo) va a sostituire quello indicato nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS (100 mo).

ISTRUZIONE [REGIONALE]

Il personaggio proviene da una terra in cui la penna è più potente della spada. In gioventù, il personaggio ha ricevuto un'istruzione formale nel corso di diversi anni.

Prerequisiti: Elfo (Evermeet, Nido delle Aquile delle Nevi o Silverymoon), gnomo (Lantan), mezzelfo (Silverymoon) o umano (Chessenta, Lantan, Silverymoon o Waterdeep).

Beneficio: Tutte le abilità di Conoscenze diventano abilità di classe per la classe attuale e le classi future del personaggio. Ottiene un bonus di +2

a tutte le prove relative a tali abilità. Se il personaggio sceglie un'abilità di Conoscenze in cui non possiede ancora nessun grado, non acquisisce nessun beneficio immediato, dal momento che le abilità di Conoscenze possono essere usate solo tramite addestramento. Ma la selezione è comunque un potenziale miglioramento per lo sviluppo di quell'abilità.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Istruzione Arcana [Regionale]

Nella terra di provenienza del personaggio, tutti coloro che hanno dimostrato una certa abilità nell'Arte possono essere addestrati come incantatori arcani. Molti personaggi hanno una conoscenza minima delle arti dei bardi, dei maghi e degli stregoni.

Prerequisiti: Imaskari delle profondità (Sottosuolo [Profondo Imaskar]), umano (Acque Dorate, Chessenta, Golfo dei Maghi, Halruaa, Lantan, Mulhorand, Nimbral o Unther) o stirpeplanare (Chessenta).

Beneficio: Il personaggio sceglie una classe di incantatore arcano (bardo, mago o stregone). È in grado di attivare gli oggetti magici ad attivazione di incantesimo come se fosse dotato di 1 livello nella classe selezionata. La classe selezionata diventa inoltre una classe preferita per il personaggio, in aggiunta a qualsiasi altra classe preferita che già possieda o abbia selezionato. Ad esempio, se un guerriero/ladro umano multiclasse sceglie la classe del mago per questo talento, può acquisire livelli da mago senza subire alcuna penalità in punti esperienza per avanzare come multiclasse in tre classi.

Lottatore con Coltelli

Illustrazione di Richard Sardinha

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Se il personaggio è un mago specialista e seleziona sia la classe di mago che quella di stregone per questo talento, può attivare gli oggetti a completamento di incantesimo delle scuole proibite.

Lanciatore di Asce [Regionale]

Il personaggio è in grado di lanciare armi pesanti per ottenere un effetto mortale.

Prerequisiti: Lucertoloide (Surkh), nano (Grande Ghiacciaio), orco (Mare della Luna o Sottosuolo [Oscuro Nord]) o umano (Grande Ghiacciaio, Isole Moonshae, Nord o Vaasa),

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un'arma da lancio (ascia, lancia, giavellotto o armi simili) può aggiungere al tiro per colpire il suo bonus di Forza invece del suo bonus di Destrezza.

Normale: Quando un personaggio attacca con un'arma a distanza, somma al tiro per colpire il suo bonus di Destrezza.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Lingua sciolta [Regionale]

Nella cultura da cui proviene il personaggio tutti sanno come trattare con gli stranieri e gli sconosciuti senza dover ricorrere alle armi per riuscire a persuaderli. Sono poche quelle situazioni dalle quali il personaggio non riesce ad uscire grazie alla sua parlantina.

Prerequisiti: Crepuscolare[SDF] (Sphur Upra), elfo (Waterdeep), gnomo (Thesk), mezzelfo (Waterdeep) o umano (Silverymoon, Thesk, Waterdeep).

Beneficio: Il personaggio subisce solamente una penalità di -5 se tenta una prova di Diplomazia come azione di round completo.

Normale: Una prova di Diplomazia normalmente richiede almeno 1 minuto. Il personaggio può tentare di effettuare una prova di Diplomazia affrettata come azione di round completo, ma nel farlo subisce una penalità di -10.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Lottatore con Coltelli [Regionale]

Il personaggio è abile nell'uso delle armi in una lotta.

Prerequisiti: Bugbear (Montagne Ripide), chitina (Sottosuolo [Yathchol]), goblin (Montagne Ripide), halfling (Valle di Channath), hobgoblin (Montagne Ripide), mezzelfo (Costa del Drago o Dambrath), orco (Thesk), stirpeplanare (Chessenta) o umano (Anauroch, Costa della Spada, Dambrath o Lago dei Vapori).

Beneficio: Il personaggio può usare un'arma leggera per attaccare il suo avversario in una lotta senza alcuna penalità al tiro per colpire. Inoltre, non deve vincere una prova di lotta per estrarre un'arma leggera mentre è in lotta, anche se deve comunque impiegare un'azione di movimento per farlo. Se il suo bonus di attacco base è pari o superiore a +6, il personaggio può effettuare un attacco completo con un'arma leggera mentre è impegnato in lotta, purché abbia già estratto la sua arma.

Normale: Un personaggio in lotta subisce una penalità di -4 al tiro per colpire quando attacca l'avversario afferrato con un'arma leggera. Un personaggio impegnato in una lotta deve superare una prova di lotta al fine di estrarre un'arma e non può effettuare un attacco completo nel round in cui lo fa.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Maestro dei portali [Creazione oggetto]

Il personaggio è particolarmente abile nel creare *portali*, oggetti magici permanenti che trasportano istantaneamente coloro che ne conoscono i segreti da un luogo all'altro. Tutto il Faerûn è disseminato di *portali*.

Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi.

Beneficio: Quando il personaggio costruisce un *portale*, paga solo il 50% del normale costo di creazione dell'oggetto. Questo beneficio non è cumulativo a quello conferito dal talento Artigiano Magico.

Inoltre, il personaggio sa come attraversare senza rischi i *portali* più pericolosi. Come azione standard, il personaggio può tentare di stabilizzare temporaneamente un *portale* difettoso. Il personaggio effettua una prova di Sapienza Magica e aggiunge il risultato della prova al tiro in d% effettuato per l'effetto del malfunzionamento del *portale* (vedi la Tabella 2-2 nel Capitolo 2 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*). Il *portale* rimane stabile per 1 minuto, e il personaggio può tentare di stabilizzarlo di nuovo ogni volta che vuole.

Magia insidiosa [Metamagia]

Il personaggio può utilizzare la Trama d'Ombra per rendere i suoi incantesimi più difficili da individuare da parte di altri manipolatori della Trama.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra

Beneficio: Quando un manipolatore della Trama fa uso di un incantesimo di divinazione (come *individuazione del magico*), una capacità speciale o un oggetto magico che potrebbero individuare l'aura magica di uno degli incantesimi del personaggio, quel manipolatore della Trama deve superare una prova di livello (CD 11 + il livello dell'incantatore del personaggio) per riuscire a individuare tali incantesimi. Analogamente, un manipolatore della Trama che tenti di usare una divinazione come *vedere invisibilità* per rivelare gli effetti di uno degli incantesimi, deve superare una prova di livello per rivelare gli effetti degli incantesimi del personaggio. Il manipolatore della Trama può effettuare una sola prova per ogni incantesimo di divinazione usato, indipendentemente da quanti sono gli effetti degli incantesimi del personaggio che in quel momento operano nell'area.

Tutte quelle creature che fanno uso di incantesimi o capacità magiche sono considerati manipolatori della Trama, a meno che non possiedano il talento Magia della Trama d'Ombra.

Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di invocazione o trasmutazione lanciati dal personaggio.

Magia perniciosa [Metamagia]

Il personaggio può utilizzare la Trama d'Ombra per rendere i propri incantesimi più difficili da contrastare per gli altri manipolatori della Trama.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per oltrepassare la resistenza agli incantesimi di un manipolatore della Trama. Tutte quelle creature che fanno uso di incantesimi o di capacità speciali vengono considerati manipolatori della Trama, a meno che non possiedano il talento Magia della Trama d'Ombra. Questo beneficio è cumulativo a quelli conferiti dai talenti Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiori, ma non si applica a quegli incantesimi lanciati dal personaggio e appartenenti alle scuole di invocazione o trasmutazione.

Magia nel sangue [Regionale]

Il personaggio riesce con facilità a sfruttare al meglio le sue capacità magiche innate. Può fare ricorso ad esse più spesso degli altri membri della sua razza.

Prerequisiti: Elfo (Menzoberranyr), fey'ri (Valle del Delimbiyr), gnomo (Grande Valle, Sottosuolo [Nord Oscuro] o Thesk), kir-lanan (Colline Lontane), nano (Oldonnar o Sottosuolo [Terre Oscure]), spiritide (Ashane) o stirpeplanare (Calimshan, Mulhorand o Unther).

Beneficio: Il personaggio è in grado di usare le sue capacità magiche razziali più spesso di quanto non potrebbe fare normalmente. Qualsiasi capacità che normalmente sarebbe utilizzabile una volta al giorno, diventa ora utilizzabile tre volte al giorno.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Magia tenace [Generale]

Il personaggio è in grado di usare la Trama d'Ombra per rendere i propri incantesimi più difficili da dissolvere per gli altri manipolatori della Trama.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra.

Beneficio: Gli incantesimi del personaggio resistono ai tentativi di dissolvere effettuati da altri manipolatori della Trama. Tutte le creature che fanno uso di incantesimi o capacità magiche vengono considerati manipolatori della Trama, a meno che non siano dotati del talento Magia della Trama d'Ombra. Quando un incantatore della Trama tenta di effettuare una prova di dissoluzione per tentare di dissolvere un incantesimo del personaggio (compreso l'uso di *dissolvi magie* per effettuare un controincantesimo su un incantesimo lanciato dal giocatore), la CD da superare è pari a 15 + il livello dell'incantatore del personaggio. Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di invocazione o trasmutazione.

Magia della Trama d'Ombra [Generale]

Il personaggio ha scoperto il pericoloso segreto della Trama d'Ombra.

Prerequisiti: Sag 15 o Shar come divinità patrona.

Beneficio: Da adesso in poi, gli incantesimi del personaggio attingono alla Trama d'Ombra invece che alla Trama. Il personaggio diventa inoltre in grado di attivare quegli oggetti magici che fanno uso della Trama d'Ombra senza subire danni.

Viene aggiunto un bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza degli incantesimi delle scuole di ammaliamento, illusione e necromanzia lanciati dal personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle sue prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di quelle scuole.

La Trama d'Ombra non si rivela affatto ottimale per quegli effetti che agiscono sull'energia e la materia. Il livello effettivo dell'incantatore del personaggio per gli incantesimi da lui lanciati della scuola di invocazione o trasmutazione (tranne gli incantesimi contrassegnati dal descrittore dell'oscurità) viene ridotto di uno. Un manipolatore della Trama d'Ombra di 1° livello quindi non può lanciare incantesimi appartenenti a queste scuole

Il personaggio non è più in grado di lanciare incantesimi contrassegnati dal descrittore della luce. Indipendentemente dalla loro scuola di appartenenza, tali incantesimi falliscono automaticamente. Il personaggio non può invocare il potere di un oggetto di generare luce se il metodo di uso dell'oggetto è ad attivazione o a completamento di incantesimo.

Dal momento dell'acquisizione del talento in avanti, qualsiasi oggetto magico creato dal personaggio è un oggetto della Trama d'Ombra (vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*).

Mente sul corpo [Regionale]

Gli ascetici e i mistici della terra nativa del personaggio hanno imparato a spingersi oltre le fragilità del corpo facendo uso dello smisurato potere della propria mente.

Prerequisiti: Elfo (Nido delle Aquile delle Nevi o Silverymoon), mezzelfo (Silverymoon), spiritide (Ashane), stirpeplanare (Calimshan o Thay) o umano (Calimshan, Esule Shou, Mulhorand o Thay).

Beneficio: Al 1° livello, il personaggio può usare il suo modificatore di Intelligenza o di Carisma (a sua scelta) per determinare i suoi punti ferita bonus. A tutti i livelli successivi, invece, userà il suo modificatore di Costituzione, come di norma. Il personaggio acquisisce inoltre +1 punto ferita ogni volta che acquisisce un talento di metamagia. Inoltre, se il personaggio è in grado di lanciare incantesimi arcani, ottiene un bonus cognitivo di +1 alla Classe Armatura.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Milizia [Regionale]

I conterranei del personaggio fanno affidamento su una milizia ben armata per proteggere il loro territorio. Il personaggio è avvezzo all'uso delle armi.

Prerequisiti: Halfling (Luiren), mezzelfo (Aglarond) o umano (Altumbel, Impiltur, Samarach, Thindol, Turmish o Valli).

Beneficio: Il personaggio acquisisce competenza in tutte le armi da guerra.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Nomade a cavallo [Regionale]

Il personaggio è stato addestrato in una cultura che fa affidamento sull'uso dei cavalli e sul combattimento a distanza per sopravvivere.

Prerequisiti: Umano (Prateria, Shaar o Terre dell'Orda).

Beneficio: Il personaggio acquisisce competenza nell'arco corto composito, nella lancia da cavaliere leggera e nella scimitarra. Ottiene inoltre un bonus di +3 a tutte le prove di Cavalcare.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Piè Sicuro

Occhi aperti [Regionale]

Il personaggio sa cosa significa rischiare la vita in combattimento e conosce l'importanza di tenere gli occhi aperti e di reagire in fretta quando le lame vengono sguainate o gli incantesimi di attacco vengono pronunciati.

Prerequisiti: Centauro (Altopiano di Thay), elfo (Cormanthor dei Drow, Mare Esterno, Mare Interno o Menzoberranyr), fey'ri (Valle del Delimbiyr), gnoll (Altopiano di Thay), grimlock (Sottosuolo [Reeshov]), halfling (Bosco di Chondal), nano (Sottosuolo [Radice della Terra]), orco (Sottosuolo [Oscuro Nord] o Vaasa) o umano (Isole Nelanther, Silverymoon, Tethyr o Valli).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di iniziativa e un bonus di +2 alle prove di Osservare. Non può diventare scosso e ignora gli effetti della condizione di scosso. Tuttavia, può comunque diventare spaventato o cadere in preda al panico.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Piè sicuro [Regionale]

Il personaggio è abituato a combattere sui pendii più erti e sulle superfici più insidiose.

Prerequisiti: Grimlock (Sottosuolo [Reeshov]), orco (Amn, Mare della Luna o Vaasa) o umano (Grande Ghiacciaio o Tribù Uthgardt).

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus di +2 alle prove di Saltare e di Scalare. Può inoltre ignorare le penalità per il movimento ostacolato dal ghiaccio e dai pendii ripidi (vedi Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*). Se una superficie è sia ripida che ghiacciata, viene considerata caratterizzata da un costo di movimento x2 invece che x4.

Normale: Se un personaggio attraversa una superficie ghiacciata o un pendio ripido deve usare due quadretti di movimento per spostarsi di un quadretto.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Illustrazione di Jim Pavelec

Piè veloce [Regionale]

Il personaggio è straordinariamente veloce.

Prerequisiti: Elfo (Foresta di Lethyr, Grande Foresta o Wealdath), mezzelfo (Grande Foresta o Valli) o umano (Shaar o Thindol).

Beneficio: La velocità sul terreno del personaggio è superiore a quella del resto della sua razza di 3 metri. Questo beneficio viene applicato solo se il personaggio non indossa alcuna armatura o indossa soltanto un'armatura leggera, e se non trasporta un carico pesante. Questo bonus va applicato prima di modificare la velocità per il carico trasportato.

Speciale: Se il personaggio beneficia di un privilegio di classe che aumenta anche la sua velocità sul terreno, l'incremento di velocità di Piè Veloce è cumulativo a quello conferito dal privilegio di classe.

È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Preparazione arcana [Generale]

Il personaggio è in grado di preparare un incantesimo arcano prima del tempo, proprio come farebbe un mago. Nel farlo, non deve utilizzare

tempo aggiuntivo per applicare i talenti di metamagia all'incantesimo da lanciare.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi arcani senza preparazione.

Beneficio: Ogni giorno il personaggio può usare uno o più dei suoi slot incantesimi per preparare gli incantesimi che conosce. (Solitamente, al fine di applicare un talento di metamagia all'incantesimo). Dopodiché, il personaggio può lanciare quell'incantesimo come azione standard anche se applica un talento di metamagia all'incantesimo che intende lanciare. Preparare un incantesimo utilizza uno slot di livello appropriato. Una volta che l'incantesimo è stato preparato, il personaggio non può usare quello slot incantesimo per niente altro finché non lancia l'incantesimo preparato.

Normale: Un bardo o uno stregone che applica un talento di metamagia a un incantesimo deve lanciarlo come azione di round completo, invece che come azione standard.

Rapido e silente [Regionale]

Le ombre sono amiche del personaggio e i suoi passi felpati sono forieri di morte.

Prerequisiti: Bugbear (Montagne Ripide), elfo (Cormanthor dei Drow o Wealdath), goblin (Montagne Ripide), halfling (Bosco di Chondal o Nord), hobgoblin (Montagne Ripide), orco (Nord), umano (Sottosuolo [Vecchio Shanatar] o Tribù Uthgardt) o wemic (Shaar).

Beneficio: Il personaggio può muoversi alla sua normale velocità senza subire alcuna penalità quando usa l'abilità Muoversi Silenziosamente o Nascondersi.

Normale: Se un personaggio si muove a più della metà della sua normale velocità, subisce una penalità di -5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Illustrazione di Joel Thomas

Retaggio Alieno

Resistere al veleno [Regionale]

La popolazione da cui proviene il personaggio si è gradualmente immunizzata a molte sostanze letali, attraverso un'esposizione controllata o semplicemente adattandosi all'ostilità dell'ambiente circostante. Il personaggio non subisce gli effetti di alcuni veleni che normalmente ucciderebbero altri soggetti.

Prerequisiti: Bugbear (Montagne Ripide), chitina (Sottosuolo [Yathchol]), goblin (Montagne Ripide), hobgoblin (Montagne Ripide), nano (Sottosuolo [Oscuro Nord]), orco (Mare della Luna o Nord) o umano (Dambrath, Lapaliiya, Sottosuolo [Vecchio Shanatar]).

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

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Retaggio Alieno [Regionale]

I conterranei del personaggio sono famosi per i loro poteri mistici e sembrano essere in grado di trascendere le semplici forme mortali. L'energia interiore del personaggio è talmente forte da renderlo qualcosa in più di un mortale.

Prerequisiti: Elfo (Evermeet, Sildëyuir), Imaskari delle profondità (Sottosuolo [Profondo Imaskar]) o spiritide (Ashane).

Beneficio: Il personaggio è per nascita un esterno, non un umanoide. È dotato di scurovisione entro 18 metri. Ottiene inoltre un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Sangue di fuoco [Regionale]

Il personaggio discende dagli efreet che hanno dominato il Calimshan in passato. Il sangue di questi spiriti infuocati scorre potente nelle sue vene.

Prerequisiti: Stirpeplanare (Calimshan) o umano (Calimshan).

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del fuoco. Inoltre, può lanciare incantesimi contrassegnati con il descrittore fuoco a un livello dell'incantatore +2.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Sangue di serpente [Regionale]

Nelle vene del personaggio scorre il retaggio degli yuan-ti. Nessun segno visibile rivela la sua discendenza, ma a volte il personaggio si rivela ben più (o molto meno) di un normale essere umano.

Prerequisiti: Umano (Chult, Golfo di Vilhon, Lago dei Vapori, Lapaliiya, Samarach, Tashalar, Terre Centrali Occidentali, Tharsult o Thindol).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Scalatore di alberi [Regionale]

La gente da cui proviene il personaggio è a suo agio tra gli alberi e ad altezze elevate, sfidando precipizi che ben pochi altri oserebbero affrontare.

Prerequisiti: Elfo (Bosco di Chondal, Bosco di Yuir o Grande Foresta), halfling (Bosco di Chondal), mezzelfo (Aglarond o Grande Foresta) o umano (Aglarond).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Equilibrio e Scalare. Non perde inoltre il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e non concede a un aggressore alcun bonus quando viene attaccato mentre si sta arrampicando.

Normale: Un personaggio impegnato a scalare perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e chi lo attacca ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contro di lui.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Sicario [Regionale]

Il personaggio sa come farsi avanti rispetto alla concorrenza e come intimidire la gente attorno a sé. Mentre gli altri discutono, lui agisce.

Prerequisiti: Centauro (Altopiano di Thay), gnoll (Altopiano di Thay), grimlock (Sottosuolo [Reeshov]), nano (Sottosuolo [Oscuro Nord] o Waterdeep), orco (Amn, Sottosuolo [Oscuro Nord] o Thesk), stirpeplanare (Impiltur, Marche d'Argento, Terre Centrali Occidentali o Unther) o umano (Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Isole Nelanther, Mare della Luna, Unther o Vast).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di iniziativa e un bonus di +2 alle prove di Intimidire e Valutare.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Sopravvissuto [Regionale]

La gente da cui proviene il personaggio è in grado di vivere in zone che gli altri considerano impossibili, e il personaggio è abile nello scoprire i segreti della vita nelle terre selvagge.

Prerequisiti: Elfo (Bosco di Chondal, Mare Esterno o Mare Interno), kuo-toa (Sottosuolo [Sloopdilmonpolop]), nano (Chult o Grande Ghiacciaio), slyth (Sottosuolo [Fluvenilstra]), taer[IE] (Montagne Orloghiacciato), umano (Anauroch, Chult, Grande Ghiacciaio, Narfell o Shaar).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra e un bonus di +2 a tutte le prove di Sopravvivenza.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Sangue di Serpente

Illustrazione di Rafa Garres

Stile a doppia spada [Regionale]

Il personaggio diventa esperto in uno stile di difesa che fa uso di un'arma in ciascuna mano.

Prerequisiti: Elfo (Menzoberranyr o Waterdeep), mezzelfo (Waterdeep) o umano (Sembia o Waterdeep), competenza nelle armi da guerra.

Beneficio: Quando il personaggio combatte con due lame (pugnale, scimitarra, spada corta, spada lunga o stocco in qualsiasi combinazione), può scegliere un avversario in mischia nel corso della propria azione e ottenere un bonus di scudo +2 alla propria Classe Armatura contro gli attacchi di quell'avversario. Questo bonus è cumulativo al bonus di scudo di un buckler o di uno scudo animato. Il personaggio può selezionare un nuovo avversario come azione gratuita ad ogni turno. Se il personaggio viene colto alla sprovvista o perde il bonus di Destrezza alla Classe Armatura per qualsiasi motivo, il beneficio di questo bonus viene perduto.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Tatuaggio focalizzato [Regionale]

Il personaggio porta su di sé i potenti tatuaggi magici dei Maghi Rossi di Thay.

Prerequisiti: Specializzazione in una scuola di magia, stirpeplanare (Thay) o umano (Thay).

Beneficio: Il personaggio aggiunge +1 alla CD dei tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo da lui lanciato della scuola in cui è specializzato. Ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura, quando lancia un incantesimo appartenente a quella scuola. Inoltre, il personaggio è in grado di prendere parte a un circolo magico dei Maghi Rossi.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Temerario [Regionale]

Il personaggio non conosce la paura. Nulla può scalfire il suo coraggio.

Prerequisiti: Aarakocra (Corni Tempestosi), crepuscolare[SDF] (Sphur Upra), elfo (Corte Elfica o Nido delle Aquile delle Nevi), gnomo (Lantan), halfling (Terre Centrali Occidentali o Valle di Channath), orco (Terre dell'Orda) o umano (Anauroch o Impiltur).

Beneficio: Il personaggio è immune agli effetti di paura, di natura magica o meno che siano.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Testa dura [Regionale]

La testardaggine e la determinazione della razza del personaggio sono leggendarie. Il personaggio è straordinariamente testardo e assai difficile da sviare dai suoi propositi.

Prerequisiti: Nano (Dorso del Mondo, Grande Crepa, Sottosuolo [Oscuro Nord] o Sottosuolo [Radice della Terra]), taer (Montagne Orloghiacciato) o umano (Altumbel, Damara, Grande Valle, Rashemen o Terre Centrali Occidentali).

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. Non può diventare scosso e ignora gli effetti della condizione di scosso.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Vita della strada [Regionale]

Il personaggio ha imparato a ottenere informazioni, fare domande e interagire con i bassifondi senza destare sospetti.

Prerequisiti: Halfling (Amn o Calimshan), stirpeplanare (Chessenta o Terre Centrali Occidentali) o umano (Amn, Calimshan, Chessenta, Golfo dei Maghi, Mare della Luna o Unther).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intimidire, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello. È possibile disporre soltanto di un talento regionale.

Classi di Prestigio

Le classi di prestigio di questo volume sono descritte in tre diversi capitoli. Il Capitolo 2 contiene le classi di prestigio normalmente disponibili per i personaggi di Faerûn. Le classi di prestigio epiche sono contenute nel Capitolo 5, assieme ad altro materiale epico relativo a Toril, mentre le classi di prestigio infami ed eroiche sono contenute nell'Appendice assieme al resto del materiale relativo al *Libro delle Fosche Tenebre* e al *Libro delle Imprese Eroiche*. La Tabella 2-1, sotto riportata, elenca una lista completa delle classi di prestigio di questo libro e i capitoli in cui compaiono.

Classi di prestigio per i personaggi faerûniani

Dalle società segrete come gli Arpisti e i Ladri dell'Ombra agli ordini militari scelti come i Draghi Purpurei e le Guardie Magiche di Silverymoon, i personaggi di Faerûn possono scegliere tra un'infinità di opzioni per incrementare il loro potere e il loro prestigio. I guerrieri e gli altri personaggi incentrati sul combattimento possono continuare a progredire nel loro addestramento di base oppure unirsi a una gilda di mercenari o a un esercito nazionale. Gli incantatori arcani devono scegliere tra dozzine di scuole e filosofie mistiche, ognuna dedita allo studio della Trama in un modo speciale e diverso dagli altri. I chierici possono scegliere tra più di cento divinità diverse, ognuna dotata di un suo clericato. Se a tutto questo si aggiungono le numerose opzioni disponibili solo per i membri di varie razze specifiche, il risultato finale è una gamma stordente di opzioni che un personaggio può scegliere di seguire.

Tabella 2-1: Classi di prestigio per i personaggi faerûniani

Classe	Fonte
Adepto d'ombra	Capitolo 2
Agente Arpista	Capitolo 2
Agente divino	Capitolo 2
Arcanista Netherese	Epico; Capitolo 5
Arpista supremo	Eroico; Appendice
Cacciatore del Sangue Nero	Infame; Appendice
Cacciatore Shaaryan	Capitolo 2
Campione divino	Capitolo 2
Cavaliere dei Draghi Purpurei	Capitolo 2
Celebrante di Sharess	Eroico; Appendice
Devoto arcano	Capitolo 2
Discepolo divino	Capitolo 2
Gerofante del fuoco magico	Epico; Capitolo 5
Giustiziere di Tyr	Capitolo 2
Guardia magica di Silverymoon	Capitolo 2
Guardiano delle tombe di Evereska	Capitolo 2
Hathran	Capitolo 2
Incantatrix	Capitolo 2
Ladro cognitivo	Psionico; Appendice
Ladro dell'ombra dell'Amn	Capitolo 2
Maestro delle fanghiglie	Infame; Appendice
Maestro delle rune	Capitolo 2
Martello di Moradin	Capitolo 2
Martire campione di Ilmater	Eroico; Appendice
Monaco della lunga morte	Capitolo 2
Occhio di Horus-Re	Capitolo 2
Signore del mattino di Lathander	Capitolo 2
Spia Zhentarim	Capitolo 2
Vergine del dolore	Infame; Appendice
Yathrinshee	Infame; Appendice

Adepto d'ombra

Alcuni degli incantatori che scoprono l'esistenza della Trama d'Ombra la usano con cautela, alterando la sua magia lentamente per beneficiare dei suoi effetti. Altri sono più avventati e si scagliano a capofitto nell'abisso della Trama d'Ombra immediatamente, per acquisire tutti i doni disponibili agli studiosi appena arrivati e scoprire quei segreti concessi solo ai più ostinati. Questi ultimi incantatori sono gli adepti d'ombra, che compiono grandi sacrifici in alcuni aspetti dell'Arte al fine di ottenere grandi benefici in altri.

Molti adepti d'ombra erano in precedenza maghi o stregoni, in quanto sono queste classi che ottengono grandi poteri dalla scelta di questo sentiero. Qualsiasi incantatore può attingere alla Trama d'Ombra, tuttavia, e anche alcuni bardi, druidi e ranger sono noti per aver fatto questa scelta. Tra i chierici, solo i seguaci di Shar sono comuni tra le fila degli adepti d'ombra.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un adepto d'ombra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Magia della Trama d'Ombra, un qualsiasi talento di metamagia.

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

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'adepto d'ombra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Nascondersi (Des), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Adepto d'ombra

Illustrazione di Joel Thomas

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'adepto d'ombra.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti d'ombra non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di adepto d'ombra, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore che gli consentiva l'accesso a incantesimi di 3° livello a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di adepto d'ombra vengono aggiunti ai livelli di una qualsiasi altra classe di incantatore che gli consentiva di accedere a incantesimi di 3° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori che conferiva accesso a incantesimi di 3° livello prima di diventare un adepto d'ombra, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di adepto d'ombra prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Talenti d'ombra: Al 1° livello, un adepto d'ombra acquisisce i talenti Magia Insidiosa, Magia Perniciosa e Magia Tenace come talenti bonus, se già non li possedeva.

Visione crepuscolare (Sop): Al 2° livello, un adepto d'ombra acquisisce visione crepuscolare, se ancora non ne era dotato.

Difesa d'ombra (Str): Al 3° livello, un adepto d'ombra acquisisce resistenza ai tipi di incantesimo

Cos'è cambiato nella v. 3.5?

Assieme ad alcune nuove classi di prestigio disponibili per i personaggi di Forgotten Realms, questo capitolo contiene varie revisioni a molte delle classi di prestigio comparse originariamente nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Nella maggior parte dei casi, queste revisioni sono marginali: cambiamenti alla lista delle abilità, inclusione di alcune errata corrige e così via. Soltanto in due casi, l'esploratore Arpista e la hathran, la classe è stata radicalmente cambiata. L'esploratore Arpista (ora chiamato l'agente Arpista) dispone di più punti abilità e aumenta di livello nella sua classe di incantatore già esistente, invece di usare una lista degli incantesimi personale. Le capacità della hathran sono state rielaborate per essere più consoni allo spirito delle wychlaran Rashemi.

Se i giocatori desiderano utilizzare versioni revisionate delle classi di prestigio dell'arcimago, del gerofante e del Mago Rosso, possono trovarle a pagina 177, 185 e 189 della *Guida del Dungeon Master v. 3.5*.

TABELLA 2-2: ADEPTO D'OMBRA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Talenti d'ombra	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Visione crepuscolare	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Difesa d'ombra +1	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Scudo d'ombra	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Difesa d'ombra +2	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	*Camminare nelle ombre*, scurovisione	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Scudo d'ombra superiore	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Difesa d'ombra +3	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Sosia d'ombra	+1 livello alla classe esistente

favoriti dalla Trama d'Ombra. Acquisisce un bonus profano di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi delle scuole di ammaliamento, illusione e necromanzia, nonché a tutti gli incantesimi contrassegnati con il descrittore oscurità. Questo bonus sale a +2 al 6° livello e a +3 al 9° livello.

Scudo d'ombra (Sop): Un adepto d'ombra di almeno 4° livello è in grado di avvolgersi in una sfera di energia nero-violacea utilizzando un'azione standard. Lo scudo d'ombra ha gli stessi effetti di un incantesimo *scudo*, conferisce al personaggio un bonus di scudo +4 alla CA e può assorbire i *dardi incantati* diretti su di lui. Inoltre, lo scudo d'ombra conferisce occultamento (possibilità di mancare del 20%) contro gli attacchi in mischia e a distanza. L'adepto d'ombra può vedere oltre lo scudo e attraversarlo, quindi lo scudo non fornisce alcun tipo di copertura o occultamento agli avversari.

L'adepto d'ombra può usare lo scudo d'ombra per un periodo pari a 1 round per livello dell'incantatore al giorno. Non è necessario che questa durata sia consecutiva: l'adepto d'ombra può anche ripartirla in più periodi della durata minima di 1 round ciascuno, se così desidera. Creare o interrompere lo scudo equivale a un'azione standard.

Quando l'adepto d'ombra arriva all'8° livello, lo scudo gli conferisce anche resistenza agli incantesimi pari a 12 + il suo livello di adepto d'ombra, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *resistenza agli incantesimi*.

***Camminare nelle ombre* (Mag)**: Un adepto d'ombra di almeno 7° livello può lanciare l'incantesimo *camminare nelle ombre* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello di adepto d'ombra).

Scurovisione (Sop): Al 7° livello, un adepto d'ombra può vedere al buio come se fosse sotto l'effetto permanente di un incantesimo *scurovisione*.

Sosia d'ombra (Sop): Una volta al giorno, un adepto d'ombra di 10° livello può usare un'azione standard per generare un sosia di se stesso ricavato da materia d'ombra. Il sosia ha gli stessi punteggi di caratteristica, la CA base, i punti ferita, i tiri salvezza e i bonus di attacco del suo creatore, ma non lo stesso equipaggiamento. (Qualsiasi veste o oggetto visibile si rivela non funzionante). Dal momento che il sosia può utilizzare qualsiasi cosa che sia utilizzabile dal suo creatore, il sosia può attaccare i nemici del suo creatore se gli viene fornita un'arma o un oggetto con cui farlo. In alternativa, può agire come il bersaglio di un incantesimo *immagine proiettata*, duplicando le azioni del creatore e agendo come l'origine degli incantesimi del creatore, quando si trova lungo una linea visuale diretta con lui. Comandare mentalmente il sosia è un'azione gratuita. Usarlo come originatore di un incantesimo conta come un'azione del tipo richiesto per lanciare l'incantesimo sia per il creatore che per il sosia. Se in qualche modo il creatore o il sosia si ritrovano su un piano diverso l'uno dall'altro, il sosia scompare.

Il sosia dura 1 round per livello dell'incantatore. La morte del sosia non influenza l'adepto d'ombra e viceversa. Il sosia permane fino all'esaurimento della sua durata anche se nel frattempo il creatore muore.

Agente Arpista

L'organizzazione semisegreta nota con il nome di Arpisti può fare affidamento su membri sparsi in tutto il Faerûn. Questi individui sono dediti alla lotta contro il male, alla riscoperta e alla conservazione delle antiche conoscenze perdute e al mantenimento dell'equilibrio tra natura e civilizzazione. Gli agenti Arpisti sono gli "agenti sul campo" dell'organizzazione degli arpisti, che intervengono direttamente per raccogliere informazioni ed eliminare le minacce al bene maggiore. Sono abili nell'agire sia da soli che in piccoli gruppi e dimostrano una versatilità che ben pochi altri possono vantare.

I bardi sono i candidati più comuni per la classe di prestigio dell'Arpista, ma non sono di certo gli unici ad essere qualificati. Ladri,

Dietro il sipario: Revisioni alle classi di prestigio

Il cambiamento più ricorrente e importante nelle classi di prestigio di questo capitolo è una nuova definizione della capacità di potenza degli incantesimi. Come nel caso delle classi di prestigio del Mago Rosso e dell'arcimago, originariamente comparse nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* e revisionate nella *Guida del DUNGEON MASTER v.3.5*, le classi di prestigio che conferiscono la capacità di potenza degli incantesimi ora aumentano il livello effettivo dell'incantatore per gli incantesimi e non le CD dei loro tiri salvezza. Prima della revisione, è risultato evidente che le CD dei tiri salvezza crescevano a un ritmo che presto distanziava i modificatori dei tiri salvezza dei personaggi e delle creature. Come risultato, gli effetti di Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore sono stati ridotti ai loro nuovi valori e la capacità di potenza degli incantesimi è stata cambiata. Rimangono ancora alcuni effetti che aumentano la CD nel gioco, come ad esempio il talento Magia della Trama d'Ombra, ma quel talento comporta già abbastanza limitazioni da rimanere equilibrato, e la classe di prestigio dell'adepto d'ombra non peggiora più quell'effetto.

maghi, ranger e stregoni sono tutti dotati della vasta gamma di abilità e capacità necessarie per diventare agenti Arpisti. Anche alcuni chierici, specialmente quelli di Deneir, Lliira e Tymora, a volte entrano tra le fila di questa classe di prestigio, come anche alcuni druidi e monaci. È raro che barbari, guerrieri e paladini diventino agenti Arpisti, dal momento che non dispongono della sottigliezza richiesta per agire.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un agente Arpista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenze (locali, [una regione qualsiasi]) 4 gradi, Diplomazia 8 gradi, Percepire Intenzioni 2 gradi, Sopravvivenza 2 gradi.

Talenti: Negoziatore.

Speciale: Il candidato deve avere come garante un membro stimato degli Arpisti e ottenere l'approvazione degli Alti Arpisti.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'agente Arpista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli agenti arpisti sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di agente Arpista, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di agente Arpista vengono aggiunti ai livelli di altre classi di incantatore possedute dal personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Agente Arpista

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un agente Arpista, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di agente Arpista prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Conoscenze Arpiste: Al 1° livello, un agente Arpista può accedere alle conoscenze proprio allo stesso modo di un bardo. Questa capacità funziona esattamente come la capacità di conoscenze bardiche della classe del bardo, con la differenza che il bonus della prova è pari al livello di agente Arpista del personaggio + il suo modificatore di Int. Se l'agente Arpista possiede un'altra capacità di conoscenze da un'altra fonte (come ad esempio dei livelli da bardo o da maestro del sapere), i suoi livelli di agente Arpista si sommano a quelli delle altre classi che conferiscono tale capacità al fine di effettuare le prove di conoscenze Arpiste.

Tabella 2-3: Agente Arpista

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Conoscenze Arpiste	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Cuore di Lliira, occhio di Deneir	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Sorriso di Tymora	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+3	+1	+1	+4	*Voce di Lurue*	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Dono di Mystra	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Cuore di Lliira (Sop): Al 2° livello, un agente Arpista ottiene un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e compulsione.

Occhio di Deneir (Sop): Al 2° livello, l'agente Arpista acquisisce un bonus sacro di +3 ai tiri salvezza contro glifi, rune e simboli.

Sorriso di Tymora (Sop): A partire dal 3° livello, l'agente Arpista acquisisce un bonus di fortuna +2 a un singolo tiro salvezza di sua scelta per una volta al giorno. Questo bonus può essere aggiunto dopo che il dado è stato tirato e il successo o il fallimento del tiro privo della modifica è stato determinato.

***Voce di Lurue* (Mag)**: Al 4° livello, l'agente Arpista può usare *parlare con gli animali* (livello dell'incantatore pari al livello di agente Arpista) per tre volte al giorno.

Dono di Mystra (Sop): Al 5° livello, l'agente Arpista acquisisce un bonus sacro di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi.

EX-AGENTI ARPISTI

Qualsiasi agente Arpista che violi il codice di condotta degli Arpisti, o che metta in pericolo altri Arpisti con azioni negligenti o deliberate, oppure che si allontani volontariamente dall'ordine, rovina rapidamente la sua reputazione all'interno dell'organizzazione. Un tale individuo non può più avanzare di livello nella classe di prestigio dell'agente Arpista. Inoltre, il personaggio non può più usare le capacità dell'occhio di Deneir, del cuore di Lliira, del dono di Mystra o del sorriso di Tymora. Una richiesta presso gli Alti Arpisti, una cerca adeguata stabilita dall'ordine e un incantesimo *espiazione* impartito da una divinità stabilita dagli Alti Arpisti può riportare l'ex-agente Arpista in buona luce e permettergli di tornare ad acquisire livelli nella classe di prestigio.

Agente divino

Illustrazione di Carl Frank

Agente divino

Perfino gli dei a volte hanno bisogno di ricorrere alla segretezza. Quando un'impresa richiede furtività e discrezione più che bravura in combattimento o incantesimi sacri, l'agente divino si fa avanti per portare a termine tali missioni in nome della sua divinità. In base alla chiesa a cui appartiene, l'agente divino potrebbe ricevere l'ordine di recuperare una reliquia sacra nelle terre controllate dai nemici della chiesa, di spiare di nascosto i sacerdoti di una fede rivale, o perfino di assassinare quegli eretici che si pronunciano contro la divinità. La discrezione è la specialità dell'agente divino, che spesso riesce a portare a termine la missione senza nemmeno lasciar intuire il coinvolgimento della propria chiesa nell'operazione.

Gli agenti divini possono provenire da qualsiasi classe di personaggio, ma ranger e ladri sono i candidati più comuni. Barbari e bardi a volte dispongono di abilità sufficienti a diventare agenti divini, ma hanno qualche difficoltà a sviluppare la sottigliezza necessaria per portare a termine con successo le missioni. Alcuni maghi e stregoni, a volte, diventano agenti divini, ma spesso hanno difficoltà ad accumulare le abilità richieste.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Abilità: Conoscenze (religioni) 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 10 gradi, Nascondersi 8 gradi, Osservare 5 gradi.

Talenti: Furtivo.

Divinità patrona: Un agente divino deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere l'agente divino.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'agente divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli agenti divini sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere, ma non negli scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Furtività sacra (Sop): Al 1° livello, l'agente divino può appellarsi al potere della sua divinità per nascondersi agli occhi e alle orecchie

TABELLA 2-4: AGENTE DIVINO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Furtività sacra, superare trappole magiche
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6, difesa sacra +1
3°	+2	+1	+3	+3	*Localizza creatura, localizza oggetto*
4°	+3	+1	+4	+4	Difesa sacra +2, perseveranza divina
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6, *scopri il percorso*

di coloro che lo cercano. Come azione standard, può conferire a se stesso un bonus sacro di +10 (o un bonus profano, se la sua divinità è malvagia) alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Questo beneficio dura per un numero di minuti al giorno pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1 minuto al giorno). La durata non deve necessariamente essere consecutiva: l'agente divino può ripartirla in vari periodi più piccoli, fino a un minimo di 1 round, se lo desidera. Porre fine all'effetto è un'azione gratuita.

Superare trappole magiche (Str): Al 1° livello, l'agente divino acquisisce un bonus di +3 a tutte le prove di Cercare e Disattivare Congegni per localizzare, disattivare o oltrepassare le trappole magiche.

Attacco furtivo: Questa capacità funziona come l'omonima capacità del ladro. Il danno extra inferto aumenta di +1d6 al 2° livello, e poi di nuovo al 5° livello. Se un agente divino beneficia di un bonus di attacco furtivo da altre fonti (come ad esempio da eventuali livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulativi. Inoltre, i livelli di agente divino sono cumulativi agli altri livelli di classe appropriati (ad esempio, da ladro o da assassino) ai fini di oltrepassare lo schivare prodigioso migliorato.

Difesa sacra: Al 2° livello, l'agente divino acquisisce un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli ésterni. Una volta giunto al 4° livello, il bonus sale a +2.

Localizza creatura **(Mag)**: A partire dal 3° livello, l'agente divino può usare l'incantesimo *localizza creatura* (a un livello dell'incantatore pari al suo livello di agente divino + il suo modificatore di Car) per una volta al giorno.

Localizza oggetto **(Mag)**: A partire dal 3° livello, l'agente divino può usare l'incantesimo *localizza creatura* (a un livello dell'incantatore pari al suo livello di agente divino + il suo modificatore di Car) per una volta al giorno.

Perseveranza divina (Sop): Se un agente divino di livello pari o superiore al 4° viene portato a -1 pf o meno, l'agente acquisisce automaticamente un numero di punti ferita pari a 3d6 + il suo bonus di Carisma (se ne possiede uno). Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Scopri il percorso **(Mag)**: Al 5° livello, l'agente divino può usare *scopri il percorso* (a un livello dell'incantatore pari al suo livello di agente divino + il suo modificatore di Car) per una volta al giorno.

Cacciatore Shaaryan

Illustrazione di Ben Thompson

cacciatore shaaryan

Anche se gli Shaaryan non abbandonano quasi mai la loro patria, godono di grande reputazione come astuti banditi, abili cavalieri e sorprendenti cacciatori. Anche se la fama di banditi non è necessariamente vera per tutti loro, è risaputo che praticamente tutti gli Shaaryan sono cavalcatori provetti, e molti di loro sono esperti cacciatori e battitori di piste. In sella ai loro agili cavalli, i cacciatori Shaaryan possono raggiungere anche le prede più veloci e colpirle con le loro lance da cavaliere o tempestarle di frecce senza smettere di cavalcare. Molti cacciatori Shaaryan rimangono entro i confini della loro dimora, dove procurano cibo e materiale per la loro tribù, ma ve ne sono anche alcuni che si spingono oltre il resto di Faerûn in cerca di avventura. Tali nomadi solitamente diventano guide, esperte nell'esplorazione delle terre selvagge, o cacciatori di taglie. Ranger e bardi costituiscono la maggioranza dei candidati alla classe di prestigio dei cacciatori Shaaryan, ma anche i ladri sono piuttosto diffusi. È raro che i druidi scelgano il sentiero dei cacciatori, e i membri delle altre classi non dispongono quasi mai delle abilità di sopravvivenza nelle terre selvagge necessarie per questa classe di prestigio.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

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

Regione: Shaar.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Addestrare Animali 4 gradi, Cavalcare 6 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Affinità Animale, Combattere in Sella, Seguire Tracce, Tirare in Sella.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore Shaaryan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (locali, Shaar) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore Shaaryan.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori Shaaryan non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Bonus di Cavalcare (Str): Al 1° livello, il cacciatore Shaaryan acquisisce un bonus di competenza +2 alle prove di Cavalcare. Questo bonus sale a +4 al 4° livello, a +6 al 7° livello e a +8 al 10° livello.

Seguire tracce in sella (Str): I cacciatori Shaaryan sono abili nel seguire le tracce mentre cavalcano. A partire dal 2° livello, un cacciatore Shaaryan può spostarsi à metà della velocità base della sua cavalcatura senza subire penalità alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce. Al 6° livello, può spostarsi alla velocità completa della sua cavalcatura senza nessuna penalità alle prove effettuate per seguire tracce.

Esplosione di velocità (Str): A partire dal 3° livello, il cacciatore Shaaryan può spingere la sua cavalcatura a muoversi al doppio della sua normale velocità per 1 round. Nel corso di questo round, la cavalcatura può caricare al doppio della sua nuova velocità e correre al quadruplo della sua nuova velocità. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno senza pericolo per la cavalcatura. Se il cacciatore Shaaryan tenta di usare la capacità per una seconda volta nello stesso giorno, la sua cavalcatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20, altrimenti subirà 1d6 danni. Ogni volta aggiuntiva in cui il personaggio usa questa capacità nell'arco della stessa giornata, la cavalcatura deve superare un nuovo tiro salvezza sulla Tempra con la stessa CD e il danno aumenta di 1d6 rispetto al danno precedente. Quindi, il terzo uso di questa capacità nell'arco di una giornata infligge 2d6 danni, il quarto uso 3d6 danni e così via.

Accuratezza in sella (Str): I cacciatori Shaaryan sono abili quasi quanto la leggendaria Orda Tuigan quando tirano con l'arco in sella. A partire dal 4° livello, il cacciatore Shaaryan acquisisce un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire a distanza effettuati quando è a cavallo. Quando arriva al 9° livello, il bonus sale a +4.

Carica Devastante (Str): Al 5° livello, il cacciatore Shaaryan ottiene Carica Devastante come talento bonus se non lo possiede già. Non è tenuto a soddisfare i prerequisiti per questo talento.

Lunga cavalcata (Str): Al 7° livello, il cacciatore Shaaryan ha imparato a esigere una resistenza extra dalla sua cavalcatura, in modo da spingerla a cavalcare più a lungo e a una velocità media più alta. Quando la cavalcatura si muove sul terreno pianeggiante, si sposta al 150% della sua normale velocità via terra. Questa capacità non aumenta la velocità della creatura in combattimento.

Nato in sella (Str): Quando il cacciatore Shaaryan raggiunge l'8° livello, la sua padronanza delle cavalcature gli consente di effettuare acrobazie incredibili. Per una volta al giorno, quando è a cavallo, può scegliere di effettuare una prova di Cavalcare al posto di un qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza o prova di abilità. Può usare il modificatore totale di Cavalcare, ma non fa uso di nessun altro beneficio da altre fonti (come ad esempio il bonus di potenziamento di un'arma o un talento che aumenta il suo bonus ai tiri salvezza).

TABELLA 2-5: CACCIATORE SHAARYAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Bonus di Cavalcare +2
2°	+2	+3	+3	+0	Seguire tracce a cavallo (velocità dimezzata)
3°	+3	+3	+3	+1	Esplosione di velocità
4°	+4	+4	+4	+1	Accuratezza in sella +2, bonus di cavalcare +4
5°	+5	+4	+4	+1	Carica Devastante
6°	+6	+5	+5	+2	Seguire tracce a cavallo (velocità completa)
7°	+7	+5	+5	+2	Bonus di cavalcare +6, lunga cavalcata
8°	+8	+6	+6	+2	Nato in sella
9°	+9	+6	+6	+3	Accuratezza in sella +4
10°	+10	+7	+7	+3	Bonus di cavalcare +8

campione divino

Il campione divino è il braccio armato della divinità. Funge da guardiano dei luoghi sacri, da protettore dei pellegrini e da condottiero delle crociate. Anche se di solito sono i paladini a rivestire questo ruolo in molte chiese di allineamento buono, un campione divino può tenere alto lo stendardo di qualsiasi divinità, indipendentemente dall'allineamento o dal credo propugnato. La rivalità tra due campioni divini di fedi contrapposte diventa spesso argomento di leggenda e viene narrata dai bardi per secoli interi. Questi guerrieri sacri sono tenuti in gran conto dagli adoratori della divinità, e sono detestati dai nemici della loro chiesa con altrettanta intensità.

Molti campioni divini provengono da un passato militaresco o di combattimento. Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono i candidati più comuni, ma anche monaci, chierici e druidi di spirito più combattivo intraprendono spesso questa strada. Molti campioni divini delle divinità malvagie sono anche guardie nere e i campioni divini di tutti gli allineamenti spesso possiedono qualche livello in una speciale classe di prestigio del loro clericato. È raro che bardi, ladri, maghi e stregoni diventino campioni divini, a meno che non siano particolarmente orientati al combattimento.

Dado Vita: d10.

Illustrazione di Beet

Campione divino

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (religioni) 3 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (arma preferita della divinità).

Divinità patrona: Un campione divino deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere il campione divino.

Abilità di classe

Le abilità di classe del campione divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del campione divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I campioni divini sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, ma non nelle armature o negli scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Imposizione delle mani (Mag): A partire dal 1° livello, un campione divino può curare le ferite (le proprie o quelle di un'altra creatura che abbia la sua stessa divinità patrona) attraverso il contatto. Questa capacità funziona come l'imposizione delle mani di un paladino. Se il campione divino possiede già la capacità di imposizione delle mani da altre fonti (come ad esempio da eventuali livelli da paladino), gli usi quotidiani concessi da quella fonte non sono in alcun modo limitati dalle restrizioni di questa versione della capacità. Soltanto gli usi giornalieri conferiti dalla classe di campione divino sono limitati ai personaggi affiliati alla stessa divinità patrona.

Difesa sacra: Al 2° livello, il campione divino acquisisce un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni. Una volta giunto al 4° livello, il bonus sale a +2.

Talento bonus: Al 2° livello e poi di nuovo al 4° livello, un campione divino può scegliere un talento bonus dalla lista seguente: Arma Focalizzata, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche, Critico Migliorato, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Scacciare Migliorato. Deve essere in grado di soddisfare tutti i prerequisiti del talento per poterlo scegliere.

Punire gli infedeli (Sop): Una volta al giorno, un campione divino di almeno 3° livello può tentare di punire una creatura affiliata a una diversa divinità patrona con un normale attacco in mischia, infliggendo 1 danno extra per ogni livello di campione divino posseduto. Le creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o inferiore non hanno divinità patrone e non subiscono gli effetti di questo attacco, mentre le creature con Intelligenza 3 o superiore prive di una divinità patrona ne subiscono comunque gli effetti. Ad esempio, un campione divino di 4° livello armato di una spada lunga infliggerebbe 1d8+4 danni, più eventuali bonus aggiuntivi per la forza o per eventuali effetti magici, tutti applicati normalmente. Se il campione divino punisce accidentalmente qualcuno che è affiliato al suo stesso patrono, il colpo non ha effetto, ma viene considerato comunque utilizzato per quella giornata.

Se il campione divino possiede già la capacità di punire da altre fonti (come ad esempio da eventuali livelli di paladino o di chierico), può usare invece quella capacità una volta in più al giorno.

ostilità tra le divinità

Anche se il sistema degli allineamenti contrapposti funziona benissimo per determinare i nemici di un campione divino, esistono molte divinità su Toril che, pur non essendo di allineamento diametralmente opposto, si odiano con passione. La tabella seguente elenca le divinità di Faerûn più comunemente venerate e i loro nemici ricorrenti. Ogni campione divino dovrebbe scegliere un avversario della sua divinità patrona a cui contrapporsi. Per quelle divinità non incluse in questa tabella, il DM può scegliere una divinità contrapposta appropriata o consultare *Fedi e Pantheon*.

Divinità	Divinità contrapposte
Azuth	Cyric, Mask
Bane	Cyric, Helm, Ilmater, Lathander, Mystra, Oghma, Torm, Tyr
Chauntea	Auril, Malar, Talos, Umberlee
Cyric	Bane, Kelemvor, Mystra, Torm
Eilistraee	Pantheon drow (sceglierne una)
Gond	Talos
Helm	Bane, Cyrica, Malar, Talos
Ilmater	Cyric, Loviatar, Talona, Talos
Kelemvor	Cyric, Talona, Velsharoon
Kossuth	Istishia
Lathander	Bane, Cyric, Malar, Shar, Talos, Velsharoon
Lolth	Eilistraee, pantheon elfico (sceglierne una), Ghaunadaur, Gruumsh
Malar	Chauntea, Helm, Mielikki
Mask	Helm, Oghma, Torm, Selûne
Mielikki	Malar, Talos, Talona
Mystra	Bane, Cyric, Helm, Shar
Oghma	Bane, Cyric, Mask, Talos
Selûne	Mask, Shar, Umberlee
Shar	Lathander, Selûne, Shaundakul
Shaundakul	Beshaba, Shar
Silvanus	Malar, Talos, Talona
Sune	Auril, Malar, Talos, Talona, Umberlee
Talos	Chauntea, Helm, Ilmater, Lathander, Shaundakul, Silvanus
Tempus	Garagos
Torm	Bane, Cyric, Mask
Tymora	Bane, Beshaba, Loviatar
Tyr	Bane, Cyric, Mask, Talos, Talona
Umberlee	Chauntea, Selûne, Sune, Valkur
Uthgar	Auril, Helm, Ilmater, Malar, Torm, Tyr
Waukeen	Graz'zt, Mask

Collera divina (Sop): Per una volta al giorno, un campione divino di 5° livello incanala una parte dell'energia della sua divinità patrona in un flusso di collera che gli conferisce benefici in combattimento. Egli ottiene riduzione del danno 5/- e un bonus di +3 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per un numero di round pari al suo bonus di Carisma (minimo 1 round). Questi modificatori sono bonus sacri se la divinità patrona del campione divino è di allineamento buono, oppure profani se la divinità patrona del campione divino è di allineamento malvagio. Se la divinità patrona è neutrale, l'allineamento del campione divino determina se i bonus sono sacri o profani. Se sia il campione divino che la divinità sono di allineamento neutrale, il personaggio decide se i suoi bonus saranno sacri o profani nel momento in cui ottiene questa capacità.

Tabella 2-6: Campione divino

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Imposizione delle mani
2°	+2	+3	+0	+0	Difesa sacra +1, talento bonus
3°	+3	+3	+1	+1	Punire gli infedeli
4°	+4	+4	+1	+1	Difesa sacra +2, talento bonus
5°	+5	+4	+1	+1	Collera divina

Cavaliere dei Draghi Purpurei

I famosi Draghi Purpurei costituiscono il grosso dell'esercito regolare del Cormyr. Sono soldati altamente addestrati, che affiancati dai temibili Maghi della Guerra del Cormyr hanno difeso il Regno delle Foreste da ogni tipo di minaccia, dagli umanoidi selvaggi alle misteriose tenebre. Il cavaliere dei Draghi Purpurei, uno degli ufficiali di alto rango dell'esercito, può avere da dieci a cento soldati sotto i suoi ordini sul campo di battaglia. Ottenere il grado di cavaliere dei Draghi Purpurei è considerato un grande onore per i Cormyreani.

Guerrieri, ranger e paladini costituiscono la maggioranza dei cavalieri dei Draghi Purpurei, ma esistono anche alcuni bardi, chierici e ladri all'interno di questa classe di prestigio. Maghi e stregoni, anche se non esiste una proibizione esplicita alla loro unione ai cavalieri dei Draghi Purpurei, quasi sempre vengono indirizzati verso i Maghi della Guerra, il gruppo scelto di incantatori del Cormyr addestrati al combattimento. È raro che barbari, druidi o monaci diventino cavalieri dei Draghi Purpurei, dal momento che si dimostrano spesso di indole troppo selvaggia o indisciplinata.

Cavaliere dei Draghi Purpurei

Illustrazione di Marko Djurdjevic

Acquisire livelli in questa classe di prestigio significa disporre di almeno un grado di servizio all'interno dell'esercito del Cormyr, quindi questa classe potrebbe rivelarsi inappropriata per alcune campagne.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un cavaliere dei Draghi Purpurei, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio e non caotico.

Regione: Il candidato deve avere il Cormyr come regione nativa oppure possedere 8 gradi in Conoscenze (locali, Cormyr).

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Ascoltare 2 gradi, Cavalcare 2 gradi, Diplomazia o Intimidire 1 grado, Osservare 2 gradi.

Talenti: Autorità, Combattere in Sella.

Speciale: Il candidato deve far parte dei Draghi Purpurei.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere dei Draghi Purpurei (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (locali, Cormyr), Conoscenze (tattiche) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere dei Draghi Purpurei.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri dei Draghi Purpurei non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Grido di adunata (Sop): Per tre volte al giorno, il cavaliere dei Draghi Purpurei può lanciare un potente grido (normalmente "Per il Cormyr!") che gli conferisce un bonus morale di +1 al successivo tiro per colpire e che aumenta la sua velocità base sul terreno di 1,5 metri fino al suo turno successivo. Gli stessi benefici vengono applicati anche a tutti i suoi alleati entro 18 metri. Tradizionalmente, il grido di adunata viene usato quando una formazione di soldati sta per andare alla carica. Grido di adunata è una capacità di influenza mentale.

TABELLA 2-7: CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Grido di adunata, scudo eroico
2°	+2	+3	+0	+0	Ispirare coraggio 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+1	+1	*Paura*
4°	+4	+4	+1	+1	Giuramento dell'ira, ispirare coraggio 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Difesa finale

Scudo eroico: A partire dal 1° livello, quando un cavaliere usa l'azione di aiutare un altro (vedi pagina 153 del *Manuale del Giocatore*) per migliorare la CA di un alleato, gli conferisce un bonus di circostanza +4 alla CA invece del normale +2.

Ispirare coraggio (Sop): Per una volta al giorno al 2° livello, il cavaliere dei Draghi Purpurei può pronunciare un discorso ispirato per rafforzare se stesso e i suoi alleati contro la paura e migliorare le capacità di combattimento del gruppo. Questa capacità ha lo stesso effetto della funzione di ispirare coraggio della capacità di musiche bariche. Ogni creatura influenzata, compreso il cavaliere stesso, acquisisce un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme* o di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni delle armi. Per ottenere questi benefici, un alleato deve sentire parlare il cavaliere dei Draghi Purpurei per 1 round completo. L'effetto dura fintanto che l'alleato può sentire il cavaliere parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il cavaliere dei Draghi Purpurei può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici attraverso un parola di comando (come le bacchette).

Al 4° livello, il cavaliere dei Draghi Purpurei può ispirare coraggio una volta in più al giorno.

***Paura* (Mag)**: Una volta al giorno, un cavaliere dei Draghi Purpurei di 3° livello può evocare un effetto di *paura* che funziona come l'incantesimo omonimo (livello dell'incantatore pari al livello di personaggio del cavaliere dei Draghi Purpurei).

Giuramento dell'ira (Sop): Al 4° livello, un cavaliere dei Draghi Purpurei è in grado di selezionare un unico avversario nell'arco di 18 metri e formulare un giuramento di sconfiggerlo. Per la durata dello scontro, il cavaliere ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire in mischia, ai tiri dei danni delle armi, ai tiri salvezza e alle prove di abilità effettuate contro il bersaglio sfidato. L'effetto viene negato immediatamente se il cavaliere dei Draghi Purpurei effettua un attacco o se lancia un incantesimo contro una creatura che non sia l'avversario sfidato. Gli attacchi di opportunità non contano, e nemmeno quegli incantesimi come *palla di fuoco* che potrebbero influenzare altre creature nell'area. Il cavaliere dei Draghi Purpurei può utilizzare il giuramento dell'ira una volta al giorno.

Difesa finale (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere dei Draghi Purpurei di almeno 5° livello può ispirare le sue truppe a compiere uno sforzo eroico. Quando usa questa capacità, il cavaliere acquisisce 2d10 punti ferita temporanei, e lo stesso accade a tutti gli alleati entro 3 metri da lui. Questa capacità ha effetto su un numero massimo di creature pari al livello di classe del cavaliere dei Draghi Purpurei + il suo modificatore di Carisma, e dura per altrettanti round.

DEVOTO ARCANO

Anche se i chierici e i druidi costituiscono la maggioranza degli incantatori all'interno delle varie gerarchie ecclesiastiche di Faerûn, questo non significa che ne detengano il monopolio. Molti maghi e stregoni, e perfino qualche bardo, tra i fedeli, scelgono di dedicare se stessi a una divinità con lo stesso ardore dei chierici più ferventi. Questi incantatori arcani ottengono una percezione intuitiva della magia divina che spesso sfugge ai loro simili meno devoti.

I devoti arcani sono diffusi soprattutto tra gli adoratori di Azuth e di Mystra; il primo attira per lo più i maghi, la seconda soprattutto gli stregoni. Alcuni bardi a volte diventano devoti arcani di Lliira o di altre divinità amanti della musica e si vocifera anche di alcuni assassini che fungono da devoti arcani di Bane.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un devoto arcano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talenti: Incantesimi Ingranditi.

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

Divinità patrona: Un devoto arcano deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere il devoto arcano.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del devoto arcano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del devoto arcano.

Competenza nelle armi e nelle armature: I devoti arcani non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In

TABELLA 2-8: DEVOTO ARCANO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Braccio del santo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Difesa sacra +1	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Sinergia divina	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Difesa sacra +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	*Sudario divino*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di devoto arcano, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva e che gli consentiva di lanciare incantesimi arcani di 4° livello prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o da assassino, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di devoto arcano vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano che consentisse l'uso di incantesimi arcani di 4° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani che conferiva accesso a incantesimi di 4° livello prima di diventare un devoto arcano, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di devoto arcano prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Braccio del santo (Str): Al 1° livello, il devoto arcano può applicare gli effetti del talento Incantesimi Ingranditi a qualsiasi incantesimo lanciato. Non ha bisogno di preparare il suo incantesimo in precedenza, e il farlo non incrementa il tempo di lancio e non consuma uno slot incantesimo più alto. Il devoto arcano può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma (minimo una volta al giorno).

Difesa sacra: A partire dal 2° livello, il devoto arcano acquisisce un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi divini, come anche contro tutte le capacità magiche e soprannaturali degli esterni. Quando arriva al 4° livello, il bonus sale a +2.

Sinergia divina (Str): Al 3° livello, un devoto arcano impara ad armonizzare la sua magia con quella degli altri adoratori della sua divinità. Ogni volta che il devoto arcano è bersaglio di un incantesimo innocuo lanciato da un incantatore divino della sua divinità patrona, l'incantesimo funziona come se fosse influenzato dal talento Incantesimi Potenziati, se applicabile. L'incantesimo deve essere lanciato da un altro personaggio: anche se il devoto arcano possiede dei livelli in una classe di incantatore divino, non acquisisce questo beneficio da eventuali incantesimi divini che lancia su se stesso. Un incantesimo che non può essere influenzato dal talento Incantesimi Potenziati non conferisce alcun beneficio ulteriore tramite questa capacità.

***Sudario divino* (Mag)**: Per una volta al giorno, un devoto arcano di 5° livello può avvolgersi in un sudario di potere divino splendente che lo protegge dagli incantesimi ostili. Questa capacità funziona come l'incantesimo *resistenza agli incantesimi* (lanciato a un livello dell'incantatore pari al livello di incantatore arcano), con la differenza che il *sudario divino* è di un colore appropriato al patrono del devoto arcano. Un devoto arcano di Tyr, ad esempio, viene avvolto da un bagliore roseo costante, mentre un devoto arcano di Cyric è avvolto in una nube pulsante nera e violacea.

Illustrazione di Marko Djurdjevic

Devoto arcano

discepolo divino

Tra i discepoli di tutte le religioni esistono alcuni rari individui speciali la cui devozione nei confronti della divinità supera di gran lunga la norma. Un discepolo divino è l'incarnazione vivente della sua divinità patrona su Toril, e quando arriva al culmine del suo potere ascende di fatto a uno stato superiore a quello dei mortali. A quel punto, sia che continui a servire la sua divinità su Faerûn, sia che abbandoni le spoglie mortali per godersi la sua ricompensa eterna al cospetto della divinità, un discepolo divino è la massima espressione del legame personale tra una creatura senziente e la sua divinità.

Tutti i discepoli divini provengono dai ranghi degli incantatori divini. I chierici e i druidi sono i candidati più comuni, ma anche quei paladini e i ranger particolarmente devoti a volte intraprendono questo sentiero. Nelle chiese oscure delle divinità malvagie, a volte le guardie nere ascendono al rango di discepolo divino.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 5 gradi.

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

Divinità patrona: Un discepolo divino deve avere una divinità patrona, e tale divinità deve essere quella di cui il personaggio sceglie di essere il discepolo divino.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del discepolo divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli divini non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità

di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di discepolo divino, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una qualsiasi classe di incantatore divino che gli consentiva di lanciare incantesimi di 4° livello a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di discepolo divino vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore divino che gli consentiva di lanciare incantesimi divini di 4° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini che conferiva accesso a incantesimi divini di 4° livello prima di diventare un discepolo divino, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di discepolo divino prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Emissario divino (Str): Al 1° livello, un discepolo divino può comunicare telepaticamente con qualsiasi esterno che si trovi entro 18 metri, purché l'esterno sia al servizio della divinità o sia dello stesso allineamento del discepolo. La funzione di telepatia di questo privilegio di classe è una capacità soprannaturale.

Discepolo divino

Il personaggio acquisisce inoltre un bonus pari al suo livello di discepolo divino a qualsiasi prova di abilità o di caratteristica basata sul Carisma, quando deve trattare con gli esterni che condividono il suo patrono o il suo allineamento.

Difesa sacra: Al 2° livello, il discepolo divino acquisisce un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni. Una volta giunto al 4° livello, il bonus sale a +2.

Infondere capacità magiche **(Mag):** Un discepolo divino di 3° livello può fare uso di *infondere capacità magiche* (livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore del discepolo divino). Dal momento che questa è una capacità magica, il discepolo divino non deve utilizzare uno slot incantesimo di 4° livello per utilizzarla, sebbene gli incantesimi infusi veri e propri occupino comunque i suoi slot più bassi, come di consueto. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Dominio: Al 4° livello, il discepolo divino può scegliere un dominio tra quelli disponibili dalla sua divinità. Se possiede già due domini come chierico, ne acquisisce un terzo in aggiunta. Indipendentemente dalla sua classe di incantatore divino originaria, acquisisce il potere concesso del nuovo dominio, sommando i suoi livelli da discepolo divino ai suoi livelli da chierico (se ne ha) ai fini di determinare gli effetti basati sul livello. Se il discepolo divino è dotato di livelli da chierico, ha diritto anche a scegliere un terzo incantesimo da assegnare al suo slot incantesimo di dominio ad ogni livello. Druidi, paladini e ranger non ottengono alcuno slot incantesimo aggiuntivo per gli incantesimi di dominio, ma possono preparare gli incantesimi di dominio usando i loro normali slot incantesimo.

Trascendenza: Al 5° livello, il discepolo divino, grazie al frequente contatto con gli esterni e all'intervento diretto della divinità stessa, trascende la sua forma mortale e diventa un esterno, con il sottotipo nativo. Questa apoteosi gli conferisce immunità a qualsiasi incantesimo o effetto che non influenzi gli esterni (ad esempio, *charme su persone* non ha più effetto su di lui) e scurovisione entro 18 metri, se non ne è già dotato. A causa del sottotipo nativo, tuttavia, il discepolo divino deve ancora mangiare, respirare e dormire e può essere *reincarnato*, *rianimato* o fatto risorgere normalmente. Acquisisce inoltre qualsiasi sottotipo di allineamento che abbia in comune con la propria divinità. Quindi, un discepolo divino caotico neutrale di una divinità caotica malvagia acquisisce il sottotipo caotico, e un discepolo divino di una divinità neutrale non acquisisce alcun sottotipo aggiuntivo.

Illustrazione di Raven Mimura

Giustiziere di Tyr

In quanto servitori del dio della giustizia, i sacerdoti di Tyr sono tenuti ad essere modelli esemplari di legge e ordine, e a incarnare continuamente i principi promulgati dal Dio Ferito. I giustizieri sono i migliori tra i servitori mortali di Tyr, e fungono da incarnazioni viventi dell'area di influenza del dio. Lottano contro l'illegalità e l'ingiustizia con lo stesso fervore con cui i paladini combattono il male, senza chiedere né concedere tregua nella loro missione di

Tabella 2-9: Discepolo divino

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Emissario divino	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Difesa sacra +1	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	*Infondere capacità magiche*	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Difesa sacra +2, dominio	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Trascendenza	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

portare un utopico ordine perfetto su Faerûn. Alcuni giustizieri individuali vengono permanentemente assegnati in grandi città dove la presenza di Tyr è forte, per fungere da giudici o da magistrati. Altri vengono incaricati di esplorare le regioni di frontiera come il Nord e di stabilire la legge e l'ordine civile nei piccoli paesi disseminati per le terre selvagge di Faerûn. I giustizieri di alto livello a volte si spingono fin sui piani del Caos per combattere direttamente gli esterni, come ad esempio i demoni o gli slaadi.

I chierici e i paladini costituiscono la maggior parte dei giustizieri, ma un nutrito numero proviene anche dalle fila dei chierici/guerrieri multiclasse, ed esiste anche qualche ranger che sceglie di acquisire questa classe di prestigio. Eventuali chierici/ladri giustizieri sono rari, ma esistono. Maghi, monaci e stregoni multiclasse, tuttavia, sono praticamente inesistenti tra le fila dei giustizieri. A causa delle restrizioni di allineamento, barbari, bardi e druidi non possono diventare giustizieri di Tyr.

I paladini di Tyr possono diventare liberamente dei multiclasse acquisendo livelli come giustizieri di Tyr.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un giustiziere di Tyr, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (locali, [una regione qualsiasi]) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 6 gradi, Diplomazia 7 gradi.

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

Divinità patrona: Tyr.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del giustiziere di Tyr (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Giustiziere di Tyr

Illustrazione di Ben Thompson

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del giustiziere di Tyr.

Competenza nelle armi e nelle armature: I giustizieri di Tyr sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, ma non nelle armature o negli scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di giustiziere di Tyr, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di classe di incantatore divino che gli consentiva di accedere a incantesimi di 2° livello e a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da assassino o da bardo, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di giustiziere di Tyr vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore divino che consentiva l'accesso a incantesimi di 2° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini che conferiva accesso a incantesimi divini di 2° livello prima di diventare un giustiziere di Tyr, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di giustiziere di Tyr prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

***Individuazione del caos* (Mag):** Al 1° livello, il giustiziere di Tyr può usare *individuazione del caos* a volontà (livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore divino del giustiziere di Tyr).

TABELLA 2-10: GIUSTIZIERE DI TYR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	*Individuazione del caos*, punire l'anarchia 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Conoscenze burocratiche	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Incantesimi assiomatici +1	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	*Rivela bugie*	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Dono del dio ferito, punire l'anarchia 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Calma dell'ordine	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Lama della giustizia	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Incantesimi assiomatici +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Aura di legge assoluta, punire l'anarchia 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Punire l'anarchia (Sop): Per una volta al giorno, un giustiziere di Tyr di 1° livello può tentare di punire un avversario caotico con un normale attacco in mischia. Aggiunge il suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) al tiro per colpire e aggiunge 1 danno extra per ogni livello di giustiziere di Tyr posseduto. Ad esempio, un giustiziere di Tyr di 4° livello, armato con una spada lunga, infliggerebbe 1d8+4 danni, più eventuali bonus aggiuntivi dovuti a un alto punteggio di Forza o ad eventuali effetti magici, che vengono normalmente applicati. Se un giustiziere di Tyr punisce accidentalmente una creatura che non è di allineamento caotico, la punizione non ha effetto ma viene considerata comunque utilizzata per quel giorno. Il giustiziere può utilizzare questa capacità due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Conoscenze burocratiche (Str): Anche se la lotta contro le forze del caos è uno degli obiettivi principali del giustiziere di Tyr, egli è anche tenuto ad avere una padronanza completa delle procedure legali usate dalle civiltà di tutto il Faerûn. A partire dal 2° livello, il personaggio acquisisce un bonus pari al suo livello di giustiziere di Tyr da applicare a tutte le prove di Conoscenze e Raccogliere Informazioni (come ad esempio ricordarsi se è legale o meno portare armi all'interno di una determinata città o sapere come seguire adeguatamente l'etichetta di corte). Lo stesso bonus viene applicato alle prove di abilità o di caratteristica basate sul Carisma per discutere di questioni legali.

Incantesimi assiomatici (Str): Quando il giustiziere di Tyr giunge al 3° livello, la sua devozione alla causa della legge infonde potenza a tutti i suoi incantesimi. La CD del tiro salvezza (se esiste) dei suoi incantesimi contrassegnati dal descrittore legge viene aumentata di +1. Tale incremento sale a +2 al 9° livello.

***Rivela bugie* (Mag)**: A partire dal 4° livello, il giustiziere di Tyr può usare *rivela bugie* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore divino del giustiziere di Tyr).

Dono del dio ferito (Sop): La mano di Tyr protegge sempre i suoi servitori più fedeli, mettendoli al riparo dagli assalti del disordine e dell'anarchia. Al 5° livello, il giustiziere di Tyr acquisisce un bonus pari al suo bonus di Carisma (se ne ha uno) che applica a tutti i suoi tiri salvezza contro gli incantesimi contrassegnati dal descrittore caos e contro tutte le capacità magiche e soprannaturali degli esterni caotici. Questo bonus è cumulativo a quello conferito dalla capacità di grazia divina del paladino. (Quindi un paladino/giustiziere di Tyr somma il suo bonus di Carisma due volte ai suoi tiri salvezza contro gli effetti caotici).

Calma dell'ordine (Sop): Per una volta al giorno, attraverso il contatto, un giustiziere di livello pari o superiore al 7° può negare uno qualsiasi dei seguenti effetti: *eroismo, ira, simbolo di demenza*, qualsiasi effetto di paura o la capacità di ira di un barbaro. Per usare questa capacità su un bersaglio non consenziente, il giustiziere deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia e il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello di giustiziere di Tyr + modificatore di Car del giustiziere di Tyr) per evitare l'effetto.

Lama della giustizia (Sop): All'8° livello, il giustiziere di Tyr può infondere nella sua arma da mischia il puro potere della giustizia. Per un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Carisma (minimo una volta al giorno), il giustiziere può far sì che una qualsiasi arma da mischia da lui attualmente impugnata funzioni come un'arma assiomatica (che infligge 2d6 danni extra contro gli avversari caotici). Se l'arma del giustiziere di Tyr è già dotata di questo potenziamento, non ottiene nessun ulteriore beneficio. Ogni uso di questa capacità è considerata un'azione gratuita e l'effetto dura per 1 round.

Aura di legge assoluta (Sop): Una volta giunto al 10° livello, il giustiziere di Tyr si dimostra un tale faro splendente di ordine e di giustizia che il caos non può più sostenere la sua vista. Il giustiziere di Tyr viene perennemente circondato da un effetto costante di *dissolvi il caos*. Respingere un esterno caotico sul suo piano nativo o dissolvere un incantesimo di ammaliamento caotico esaurisce e pone fine temporaneamente a questo effetto, ma il giustiziere di Tyr può riattivarlo come azione gratuita al suo turno successivo.

EX-GIUSTIZIERI DI TYR

Se un giustiziere di Tyr passa a un allineamento non legale o commette volontariamente un atto di ingiustizia (come rubare, assalire o assassinare un innocente), perde l'accesso a tutte le sue capacità di incantatore e a tutti i privilegi di classe del giustiziere di Tyr, fatta eccezione per le competenze nelle armi e nelle armature e per le conoscenze burocratiche. Può recuperare le capacità perdute e la possibilità di avanzare di livello in questa classe di prestigio se riesce ad espiare il suo errore (vedi l'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

guardia magica di silverymoon

La città di Silverymoon funge da bastione della civiltà nel selvaggio Nord e attira molte attenzioni da parte delle creature corrotte che si annidano nelle foreste ammantate di neve. Giganti malvagi, troll, elfi scuri e altre creature dagli intenti ancora più sinistri tramano per provocare la caduta della Gemma del Nord. Fortunatamente per i Silvaeren, la città è ben difesa contro tali minacce. Le Guardie Magiche, il corpo scelto di Silverymoon composto da incantatori arcani addestrati al combattimento, protegge la città dalla minaccia di eventuali magie ostili e aiuta i Cavalieri d'Argento contro le altre minacce di natura più comune.

Maghi e stregoni sono i personaggi che più comunemente diventano guardie magiche. Attualmente le guardie magiche non ospitano alcun bardo, ma non c'è alcun motivo per cui membri di questa classe non possano unirsi all'organizzazione. I personaggi multiclasse sono rari tra le Guardie Magiche, ma quei guerrieri e ladri che possiedono qualche livello nelle classi di incantatori arcani sono ben accetti, data la loro versatilità sul campo.

TABELLA 2-11: GUARDIA MAGICA DI SILVERYMOON

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Obblighi, sigillo, sintonia al mythral	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Talento di metamagia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Incantesimi selettivi	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Guardia magica, talento di metamagia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Incantesimi selettivi (tipi multipli), potenza degli incantesimi	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Acquisire livelli in questa classe di prestigio implica il possesso di almeno un minimo grado militare al servizio di Silverymoon. Quindi questa classe potrebbe non rivelarsi appropriata a tutte le campagne.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare una guardia magica di Silverymoon, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Sapienza Magica 5 gradi.

Talenti: Incantesimi in Combattimento, un qualsiasi talento di metamagia.

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

Speciale: Il candidato deve essere un membro delle Guardie Magiche.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della guardia magica di Silverymoon (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Osservare(Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della guardia magica di Silverymoon.

Guardia magica di Silverymoon

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Competenza nelle armi e nelle armature: Le guardie magiche di Silverymoon non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di guardia magica di Silverymoon, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore arcano che gli consentiva l'accesso a incantesimi di 4° livello a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o da assassino, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di guardia magica di Silverymoon vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano che gli consentiva l'accesso agli incantesimi di 4° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani che conferiva accesso a incantesimi di 4° livello prima di diventare una guardia magica di Silverymoon, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di guardia magica di Silverymoon prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Obblighi: La Guardia Magica è un'organizzazione militare, non una libera confraternita di maghi. In quanto tale, ogni guardia magica di Silverymoon deve passare almeno due giorni ogni dieci giorni a svolgere servizio, solitamente facendo la guardia alle mura di Silverymoon o pattugliando l'area circostante con un distaccamento di Cavalieri d'Argento.

Sigillo: In quanto membro delle Guardie Magiche, una guardia magica di Silverymoon di 1° livello riceve un *sigillo adrath*, un

Le interdizioni di Silverymoon

La città di Silverymoon è protetta da un potente effetto magico chiamato *mythal*. Questa potente forma di alta magia elfica impedisce il lancio di molti tipi di incantesimi, rende permanenti gli effetti di alcuni altri e consente agli abitanti di Silverymoon di usare altri incantesimi ancora attraverso una sola parola. Gli effetti del *mythal* coprono la città stessa, più un'area di 900 metri oltre i suoi confini in tutte le direzioni (anche verso il cielo e nelle profondità della terra).

Gli incantesimi contrassegnati con i descrittori male, morte o teletrasporto, gli incantesimi di evocazione (convocazione) e invocazione [fuoco] sono tutti proibiti dal *mythal* di Silverymoon. Qualsiasi tentativo di lanciare un tale incantesimo fallisce automaticamente, anche se lo slot incantesimo viene consumato normalmente.

I seguenti incantesimi sono continuamente in effetto in tutta l'area del *mythal*, proprio come un incantesimo assegnato a un effetto di *santificare* o *profanare*: *antipatia* (verso tutti i demoni, diavoli, draghi, drow, duergar, giganti, goblinoidi, mind flayer, orchi e troll di allineamento malvagio), *epurare invisibilità*, *individuazione dello scrutamento* (tutte le creature all'interno del *mythal* acquisiscono i benefici di questo effetto), *protezione dall'energia negativa* e *protezione dal male*.

Infine, i personaggi in sintonia con il *mythal* possono attivare uno qualsiasi dei seguenti incantesimi tramite parola di comando, esattamente come se fossero capacità o oggetti magici posseduto dal personaggio, *benedire un'arma, caduta morbida, camminare nell'aria, controllare acqua, dissolvi il caos, dissolvi il male, estinguere fuoco, forza del toro, grazia del gatto, guardia di ferro inferiore**, *linguaggi, rimuovi maledizione, rimuovi paralisi, rivela bugie, scudo, silenzio* e *stretta folgorante*.

*Vedi *Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS

Per entrare in sintonia con il *mythal* di Silverymoon è necessaria una cerimonia speciale che dura un giorno intero, più una spesa di 2.500 PE. La sintonia al *mythal* necessita anche dell'approvazione di Azuth, di Mystra o di uno dei reggenti della città. Ulteriori informazioni sulle interdizioni di Silverymoon sono contenute a pagina 57 del manuale *Marche d'Argento*.

piccolo disco di metallo che gli consente di lanciare quegli incantesimi che normalmente verrebbero vietati dal *mythal*. Fintanto che il personaggio porta con sé questo sigillo, può lanciare incantesimi di evocazione (convocazione), invocazione [fuoco] e incantesimi contrassegnati dal descrittore teletrasporto all'interno delle interdizioni di Silverymoon. Può anche usare liberamente qualsiasi oggetto magico che produca questi effetti.

Sintonia alle interdizioni: Ogni guardia magica di Silverymoon di 1° livello viene accettata ufficialmente nell'ordine tramite un'elaborata cerimonia tenuta nel Gran Palazzo di Silverymoon. La cerimonia mette la guardia magica in sintonia con il *mythal* che avvolge Silverymoon senza il costo di 2.500 PE normalmente richiesto. Vedi il riquadro per informazioni sulla sintonia alle interdizioni.

Talento di metamagia: Al 2° livello e poi di nuovo al 4° livello, la guardia magica può individuare un qualsiasi talento di metamagia che non possieda già come talento bonus. Deve comunque soddisfare i prerequisiti richiesti dal talento desiderato, per poterlo scegliere.

Incantesimi selettivi (Sop): Le guardie magiche sono specificamente addestrate a minimizzare i danni collaterali provocati quando lanciano i loro incantesimi da combattimento. Per un numero di volte al giorno pari al loro bonus di Intelligenza (minimo una volta al giorno), una guardia magica di almeno 3° livello può selezionare un singolo tipo (e sottotipo, se desiderato) di creatura quando lancia un incantesimo. Quando un singolo tipo di creatura racchiude multipli sottotipi, la guardia magica può scegliere di applicarlo a uno solo dei sottotipi o a tutti, come preferisce. A discrezione della guardia magica, quel tipo di creatura diventa l'unico tipo influenzato dall'incantesimo oppure il solo tipo ad esso immune. Il materiale inorganico, gli oggetti e qualsiasi cosa che non appartenga al tipo di creatura selezionato viene influenzato normalmente. Lanciare un incantesimo selettivo richiede un'azione di round completo.

Ad esempio, si consideri una guardia magica che sta pattugliando la foresta attorno a Silverymoon con un gruppo di Cavalieri d'Argento composto da due umani, un elfo e un nano. Improvvisamente, il gruppo viene assalito da una banda di goblin. La guardia magica usa la sua capacità di incantesimi selettivi per lanciare una *palla di fuoco*, selezionando gli umanoidi (goblinoidi) come il solo tipo di creatura influenzata. La *palla di fuoco* esplode nel mezzo della mischia, ma sebbene i compagni della guardia magica si trovino entro l'area di effetto dell'incantesimo, non subiscono alcun danno.

Al 5° livello, la guardia magica può selezionare più tipi e sottotipi di creatura a cui applicare i suoi incantesimi selettivi. Ogni tipo o sottotipo designato in questo modo, tuttavia, consuma un utilizzo aggiuntivo della capacità di incantesimi selettivi.

Guardia magica (Sop): Le Guardie Magiche vennero fondate in principio per prevenire qualsiasi possibile attacco personale alla Somma Signora Alustriel. Anche se questo scopo è poi diventato estremamente secondario rispetto alla difesa della città, le guardie magiche vengono comunque addestrate come guardie del corpo. Al 4° livello, la guardia magica di Silverymoon può lanciare qualsiasi incantesimo arcano difensivo a raggio di azione personale su un altro personaggio semplicemente toccandolo. Ai fini di questa capacità, un incantesimo difensivo è un incantesimo che migliora la CA, aumenta il modificatore di un tiro salvezza o conferisce punti ferita aggiuntivi (curando le ferite subite oppure infondendo punti ferita temporanei).

Potenza degli incantesimi (Str): Al 5° livello, il livello effettivo dell'incantatore della guardia magica viene aumentato di 1 ai fini di determinare le variabili dipendenti dal livello e di effettuare le prove di livello dell'incantatore.

EX-GUARDIE MAGICHE

Una guardia magica di Silverymoon che trascuri i suoi doveri, che tradisca Silverymoon o le Marche d'Argento, o che si comporti in qualsiasi modo ritenuto inappropriato per un ufficiale della sua statura, viene espulso dalle Guardie Magiche. Il suo sigillo viene confiscato e disattivato e la sua sintonia al *myhtal* viene annullata. Il personaggio conserva tutte la altre capacità di classe come guardia magica di Silverymoon, ma non può più avanzare di livello in questa classe di prestigio. Può recuperare le sue capacità e la sua possibilità di avanzamento se riesce ad espiare i suoi errori (vedi l'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Un personaggio può scegliere in qualsiasi momento di dimettersi dalle Guardie Magiche. Quando si dimette, è tenuto a consegnare il suo *simbolo adrath*, ma conserva tutte le altre capacità di classe, fatta eccezione per l'obbligo di prestare servizio. Una volta dimessa, una guardia magica non può più acquisire livelli in questa classe di prestigio. In circostanze straordinarie, tuttavia, una guardia magica, anche dopo le dimissioni, potrebbe tornare in servizio e riacquistare la capacità di avanzare di livello come guardia magica di Silverymoon.

Guardiano delle tombe di Evereska

Esistono ben poche cose che gli elfi di Evereska considerino più sacre dei corpi dei loro defunti. Innumerevoli condottieri, eroi e studiosi della "Casa fortezza" sono stati seppelliti nelle tombe disseminate in tutta la regione, e gli elfi considerano tali luoghi di sepoltura inviolabili. Purtroppo, le tombe contengono anche inestimabili tesori magici creati dagli elfi dei tempi antichi, e il miraggio di tali tesori spesso spinge molti saccheggiatori a cimentarsi con le difese degli elfi. I guardiani delle tombe di Evereska vegliano assiduamente per assicurarsi che tali difese si dimostrino più che efficaci. Ogni guardiano delle tombe formula un solenne giuramento in cui si impegna a inseguire i saccheggiatori fino agli angoli più remoti di Faerûn e oltre, e di non avere pace finché i profanatori non siano stati uccisi.

I ladri/stregoni e i ranger/stregoni sono di gran lunga i candidati più comuni che aspirano a diventare guardiani delle tombe, anche se vari maghi, monaci e stregoni a volte si ritrovano attratti da questo sentiero. Guerrieri, chierici e paladini hanno difficoltà a soddisfare il prerequisito di incantatore, e i barbari si dimostrano troppo violenti.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un guardiano delle tombe di Evereska, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo.

Regione: Evereska.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Ascoltare 2 gradi, Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi, Osservare 2 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Allerta, Seguire Tracce.

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

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del guardiano delle tombe di Evereska (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze

(geografia) (Int), Conoscenze (locali, Terre Centrali Occidentali) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del guardiano delle tombe di Evereska.

Competenza nelle armi e nelle armature: I guardiani delle tombe di Evereska non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di guardiano delle tombe di Evereska, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in una qualsiasi classe di incantatore arcano che gli consentiva di lanciare incantesimi arcani di 2° livello a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o da assassino, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di guardiano delle tombe di Evereska vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano che gli consentiva di lanciare incantesimi arcani di 2° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani che conferiva accesso a incantesimi di 2° livello prima di diventare un guardiano delle tombe di Evereska, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di guardiano delle tombe di Evereska prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Guardiano delle tombe di Evereska

Illustrazione di Joel Thomas

Dovere sacro (Sop): Il guardiano delle tombe di Evereska ottiene un bonus sacro di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Raccogliere Informazioni e Sopravvivenza effettuate nella regione di Evereska. Se si trova all'interno di una tomba di Evereska, ottiene anche un bonus sacro di +2 ai tiri per colpire e un bonus sacro ai danni pari al suo livello di guardiano delle tombe.

Bonus di schivare (Str): A partire dal 2° livello, un guardiano delle tombe di Evereska ottiene un bonus di +1 alla CA se indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura. Tale bonus sale a +2 al 4° livello.

Inseguimento devoto (Str): Se insegue un saccheggiatore di una tomba di Evereska, un guardiano delle tombe di livello pari o superiore al 2° conserva i suoi bonus alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Raccogliere Informazioni e Sopravvivenza conferitigli dalla capacità di dovere sacro anche quando si trova al di fuori di Evereska. Mantiene anche i bonus conferiti da quella capacità ai tiri per colpire e ai danni, ma li applica soltanto contro il saccheggiatore.

Seguire tracce rapido (Str): Al 3° livello, il guardiano delle tombe non subisce più la penalità di -5 alle prove di Sopravvivenza per seguire le tracce alla sua normale velocità. Inoltre, subisce solo una penalità di -10 (invece della normale penalità di -20) quando si sposta a velocità doppia nel seguire le tracce.

Guardiano silente (Str): Al 5° livello, il guardiano delle tombe può sviluppare un'intensa affinità all'ambiente e ai suoni circostanti. Se si concentra per 10 minuti per familiarizzare con l'area, ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare fintanto che rimane entro 30 metri dal punto in cui si è concentrato.

hathran

Nella remota ed esotica terra di Rashemen, una sorellanza di potenti incantatrici, sia arcane che divine, lotta per proteggere il suo popolo dalle razzie di Thay e per guidare le vite spirituali della gente di laggiù. Queste hathran, o Streghe di Rashemen, come sono più comunemente conosciute, sono il potere che guida le scelte dei reggenti nella loro terra nativa, nel lontano oriente, e laggiù la loro potenza mistica è incontrastata. Le hathran che viaggiano fuori del Rashemen indossano sempre delle maschere, per nascondere i loro volti al mondo esterno.

Molte hathran provengono dalle classi di chierico e stregone. Bardi, maghi e druidi che diventano hathran sono insoliti, ma esistono comunque, mentre paladini e ranger sono praticamente inesistenti all'interno della sorellanza. Indipendentemente dalle classi originarie di provenienza, le hathran considerano

TABELLA 2-12: GUARDIANO DELLE TOMBE DI EVERESKA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Dovere sacro	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Bonus di schivare +1, inseguimento devoto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Seguire tracce rapido	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Bonus di schivare +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Guardiano silente	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

la rivalità tra incantatori una completa sciocchezza, e non tengono in minima considerazione la fonte di provenienza degli incantesimi delle loro sorelle.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare una hathran, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono, legale neutrale o neutrale buono.

Sesso: Femmina.

Regione: Rashemen.

Abilità: Conoscenze (locali, Rashemen) 4 gradi.

Talenti: Autorità, Ethran.

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

Divinità patrona: Chauntea, Mielikki o Mystra.

Speciale: Il candidato deve essere un membro ben accetto delle Streghe di Rashemen e non deve possedere alcun talento di creazione oggetto, se non Scrivere Pergamene.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della hathran (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza. Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della hathran.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le hathran sono competenti nella frusta, ma in nessun'altra arma, armatura o scudo. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di hathran, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore arcano che gli consentiva di accedere a incantesimi di 4° livello a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di hathran vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano che gli consentiva di accedere a incantesimi di 4° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani che conferiva accesso a incantesimi di 4° livello prima di diventare una hathran, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di hatran prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Inoltre, un piccolo numero di incantesimi viene aggiunto alla lista di classe della hathran per qualsiasi classe di incantatore che le consenta di lanciare incantesimi di 4° livello.

Bonus di autorità (Str): A partire dal 1° livello, la hathran ottiene un bonus di +2 al suo punteggio di Autorità ai fini di reclutare un gregario, con la seguente restrizione: il gregario deve essere Rashemi e può essere sia un maschio che una femmina dotato del talento Ethran o un maschio dotato di almeno un livello di barbaro.

Magia degli spiriti Rashemi (Str): L'addestramento della hathran nell'uso della magia speciale della sua terra le conferisce una prodigiosa versatilità. A partire dal 1° livello, una hathran che prepara incantesimi può scegliere di lanciare spontaneamente qualsiasi incantesimo conosciuto al posto di un qualsiasi incantesimo dello stesso livello che abbia preparato, anche se non si trova nella stessa lista dell'incantesimo sostituito. Se la hathran normalmente non prepara incantesimi, può utilizzare invece i talenti di metamagia senza applicare il tempo di lancio aggiuntivo normalmente richiesto, anche se l'incantesimo così alterato consuma comunque uno slot incantesimo di livello più alto. La hathran deve trovarsi entro i confini del Rashemen per poter usare questa capacità, e non c'è limite al numero di volte in cui le è concesso farlo.

Hathran

Illustrazione di Rafa Garres

Tabù: Nella società Rashemi, la creazione degli oggetti magici è strettamente riservata agli incantatori maschi. Fatta eccezione per il talento Scrivere Pergamene, nessuna hathran può selezionare talenti di creazione oggetto.

Linguaggio degli spiriti (Sop): A partire dal 2° livello, la hathran acquisisce la capacità di parlare e di comprendere qualsiasi creatura del sottotipo degli spiriti. Questa capacità funziona indipendentemente dal linguaggio che la hathran e lo spirito usano effettivamente per conversare. La hathran acquisisce inoltre un bonus di +2 a qualsiasi abilità basata sul Carisma o alle prove di caratteristica effettuate per interagire con gli spiriti.

Maestà delle wychlaran (Str): Al 3° livello, la hathran emana un potere e un'autorità tale che i suoi compagni Rashemi hanno difficoltà ad agire contro di lei. Qualsiasi personaggio della regione del Rashemen il cui livello del personaggio sia pari o inferiore a quello della hathran subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire

e alle prove di abilità contrapposte effettuate contro di lei. Questa penalità sale a -4 al 7° livello e a -6 al 10° livello.

Magia degli spiriti universale (Str): Al 3° livello, l'affinità della hathran verso la magia degli spiriti diventa tale da consentirle di comunicare con gli spiriti al di fuori del Rashemen. Per una volta al giorno, la hathran può usare la sua capacità di magia degli spiriti Rashemi al di fuori dei confini del Rashemen. La hathran può usare questa capacità due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Concordato degli spiriti (Str): Al 4° livello, la hathran lancia tutti gli incantesimi della serie *alleato planare* a un livello dell'incantatore +1.

Maestra del circolo (Str): Al 5° livello, la hathran può diventare una maestra del circolo e fungere da focus per i circoli magici Rashemi. Vedi pagina 59 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS per i dettagli sui circoli magici.

Dominio degli spiriti: All'8° livello, la hathran lancia tutti gli incantesimi della serie *legame planare* a un livello dell'incantatore +1.

Maestra del grande circolo (Str): Quando una hathran arriva al 10° livello, la sua padronanza dell'arte dei circoli magici è tale da consentirle di guidare un grande circolo. Un grande circolo può essere composto da un totale di nove assistenti, invece che di cinque.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DELLA HATHRAN

I seguenti incantesimi vengono aggiunti alla lista degli incantesimi di classe della hathran per qualsiasi classe di incantatore arcano o divino che le conferisca l'accesso a incantesimi di 4° livello.

Livello 0: *Visione della natura.*

1° livello: *Dispersione, visione crepuscolare.*

2° livello: *Bagliore lunare, pugnale infuocato, tutt'uno con la natura.*

3° livello: *Esplosione luminosa, lama lunare.*

4° livello: *Alleato planare inferiore, grembo terrestre.*

5° livello: *Legame planare inferiore, sentiero lunare.*

6° livello: *Alleato planare, legame planare.*

8° livello: *Legame planare superiore.*

EX-HATHRAN

Una hathran che viola il suo allineamento, che commette un atto di tradimento nei confronti del Rashemen o delle wychlaran o che acquisisce un qualsiasi talento di creazione oggetto che non sia Scrivere Pergamene non può più acquisire livelli nella classe di prestigio della hathran. Perde inoltre i benefici del suo bonus di Autorità, della magia degli spiriti Rashemi e delle altre capacità della classe di prestigio relative ai Rashemi. È necessario un incantesimo *espiazione* lanciato da un chierico di una divinità appropriata per ripristinare le sue capacità di classe e consentirle di avanzare di nuovo di livello in questa classe di prestigio. Se la violazione riguarda l'acquisizione di un talento di creazione oggetto, la hathran deve formulare un solenne giuramento di non usare mai il talento.

Incantatrix

Le incantatrix sono le massime praticanti della metamagia nel Faerûn, dedite allo studio degli incantesimi e delle tecniche che influenzano gli altri incantesimi. Agiscono sulla magia allo stato puro, plasmandola in base al loro volere invece che in base alle leggi esterne della magia. Possono applicare la loro profonda comprensione della magia per alterare gli incantesimi lanciati dai loro alleati, gli incantesimi lanciati da bacchette o bastoni e perfino quegli incantesimi che sono già stati lanciati.

Molte incantatrix erano in precedenza maghi o stregoni di grande abilità, sebbene anche alcuni bardi a volte scelgano di studiare questo tipo di magia. È raro che gli incantatori divini scelgano di seguire questa classe. Forse, stando a quanto dicono le incantatix, perché la loro magia scaturisce dall'influenza divina e quindi è meno "pura" della magia arcana. La maggior parte delle incantatrix è femmina; quei rari maschi che scelgono di progredire in questa classe vengono chiamati incantatar.

Le incantatrix PNG solitamente agiscono in modo indipendente, ma a volte si uniscono ad altri al fine di risolvere un problema comune. Dal momento che non amano le intrusioni extraplanari sul Piano Materiale, considerano la distruzione di quei *portali* attivi che si aprono su altri piani una loro responsabilità. Quindi, un'incantatrix di solito è una fonte di informazioni affidabile sulla presenza di eventuali *portali* funzionanti nei dintorni. Dal momento che le incantatrix dispongono di poche magie offensive in grado di funzionare contro le creature mortali, preferiscono evitare il combattimento o viaggiare con altri compagni che bilancino le loro carenze.

Dado Vita: d4.

TABELLA 2-13: HATHRAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Bonus di autorità, magia degli spiriti Rashemi, tabù	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Linguaggio degli spiriti	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Maestà delle wychlaran -2, magia degli spiriti universale 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Concordato degli spiriti	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Maestra del circolo	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+5	+2	+5	Magia degli spiriti universale 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+5	+2	+5	Maestà delle wychlaran -4	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+6	+2	+6	Dominio degli spiriti	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+6	+3	+6	Magia degli spiriti universale 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+7	+3	+7	Maestà delle wychlaran -6, maestra del grande circolo	+1 livello alla classe di incantatore esistente

REQUISITI

Per diventare un'incantatrix, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 4 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Volontà di Ferro, un qualsiasi talento di metamagia.

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

Speciale: Il candidato non può avere abiurazione come scuola proibita.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'incantatrix (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Le incantatrix non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di incantatrix, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore arcano che gli consentiva l'accesso a incantesimi di 3° livello a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o da assassino, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di incantatrix vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano in grado di conferire l'accesso a incantesimi di 3° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani che conferiva accesso a incantesimi di 3° livello prima di diventare un'incantatrix, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di incantatrix prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Incantatrix

Illustrazione di Raven Mimura

Talento bonus di metamagia: Al 1° livello e poi di nuovo al 4°, al 7° e al 10°, l'incantatrix può selezionare un qualsiasi talento di metamagia come talento bonus. Deve comunque soddisfare i requisiti del talento desiderato, per poterlo scegliere.

Studi focalizzati (Str): Al 1° livello, l'incantatrix rinuncia a una scuola di magia per potersi focalizzare meglio nelle scuole rimanenti. Deve scegliere una scuola di magia diversa che non sia abiurazione o divinazione come scuola proibita. Questa scuola proibita va ad aggiungersi ad altre eventuali scuole proibite già selezionate a causa della specializzazione in una scuola. Quindi, se un mago specializzato assume questa classe di prestigio, ha tre scuole proibite invece di due.

Metamagia collaborativa (Sop): Al 2° livello, un'incantatrix acquisisce la capacità di applicare qualsiasi talento di metamagia posseduto (fatta eccezione per Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi o Incantesimi Silenziosi) a un incantesimo lanciato da un incantatore alleato e consenziente. L'incantatore non ha bisogno di preparare l'incantesimo nella sua forma di metamagia o in uno slot incantesimo di livello più alto; l'incantatrix si limita semplicemente a modificare l'incantesimo nel corso del lancio. Usare questa capacità è un'azione standard che provoca un attacco di opportunità, proprio come quando si lancia un incantesimo, sebbene l'incantatrix possa usare l'abilità di Concentrazione con questa capacità come se stesse lanciando sulla difensiva. L'incantatrix deve preparare un'azione per poter usare la metamagia collaborativa quando il suo alleato inizia a lanciare l'incantesimo e deve essere adiacente all'incantatore. L'incantatrix deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 18 + [3 x il livello dell'incantesimo modificato]) per riuscirci.

Per "livello modificato dell'incantesimo" si intende il livello dello slot incantesimo che l'incantesimo occuperebbe se fosse stato preparato applicando su di esso il talento di metamagia. Qualsiasi incremento del livello dell'incantesimo derivato da altri talenti di metamagia applicati dall'incantatore deve essere conteggiato al fine di determinare il livello modificato dell'incantesimo. Ad esempio, se un'incantatrix applica il talento Incantesimi Massimizzati all'incantesimo *catena di fulmini* di un alleato, il livello modificato dell'incantesimo è il 9° (incantesimo di 6° livello, +3 del talento Incantesimi Massimizzati) e la CD è pari a 18 + (3 x 9) = 45. Se l'incantatrix applica lo stesso talento all'incantesimo *catena di fulmini* silenzioso, il livello modificato dell'incantesimo è il 10° e la CD di Sapienza Magica è pari a 48. Un'incantatrix può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Int.

Effetto di metamagia (Sop): Al 3° livello, un'incantatrix può tentare di applicare un talento di metamagia posseduto a un effetto magico persistente già in atto. Ad esempio, potrebbe usare Incantesimi Estesi per prolungare la durata di un *muro di forza* o

Incantesimi Massimizzati per massimizzare il danno inferto da una *nube mortale*. Per usare questa capacità, l'incantatrix deve trovarsi adiacente o all'interno dell'effetto magico e superare una prova di Sapienza Magica (CD 18 + [3 x il livello modificato dell'incantesimo]). Per "livello modificato dell'incantesimo" si intende il livello dello slot incantesimo che l'incantesimo occuperebbe se fosse stato preparato applicando su di esso il talento di metamagia. Gli incrementi di slot incantesimo relativi ai talenti di metamagia applicati per influenzare il lancio dell'incantesimo (come ad esempio Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi o Incantesimi Silenziosi) non vengono conteggiati per determinare il livello modificato dell'incantesimo, mentre i modificatori per quegli effetti di metamagia che cambiano l'effetto dell'incantesimo (come ad esempio Incantesimi Ampliati, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Potenziati) vengono conteggiati.

Ad esempio, applicando il talento Incantesimi Estesi a un *muro di fuoco* si ottiene un livello modificato di incantesimo pari a 5 (incantesimo di 4° livello + 1 per il talento Incantesimi Estesi), quindi la CD sarebbe pari a 18 + (3 x 5) = 33. Se il *muro di fuoco* fosse stato lanciato con l'applicazione del talento Incantesimi Silenziosi, la CD sarebbe rimasta comunque 33, dal momento che quel talento agisce sul metodo di lancio dell'incantesimo, e non sul suo effetto. D'altro canto, estendere un *muro di fuoco* potenziato avrebbe portato il livello modificato di incantesimo a 7 e la CD di Sapienza Magica a 39.

Un'incantatrix può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Int. Usare questa capacità è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Metamagia sugli incantesimi ad attivazione (Sop): Al 5° livello, un'incantatrix acquisisce la capacità di applicare un talento di metamagia posseduto all'effetto di un oggetto magico ad attivazione (in genere una bacchetta). Per utilizzare questa capacità, deve possedere il talento di creazione oggetto appropriato per la creazione dell'oggetto magico ad attivazione che sta usando. Usare la metamagia sugli incantesimi ad attivazione consuma un numero di cariche aggiuntive dell'oggetto pari al numero di livelli effettivi dell'incantesimo che il talento di metamagia applicherebbe al livello dell'incantesimo. Ad esempio, un'incantatrix può usare Incantesimi Rapidi per modificare un incantesimo lanciato da una bacchetta consumando 5 cariche (1 + 4 cariche aggiuntive per l'incremento di slot incantesimo). In alternativa, può applicare Incantesimi Potenziati all'effetto consumando 3 cariche, o attivarlo silenziosamente, consumando 2 cariche. Il talento Incantesimi Immobili non conferisce alcun beneficio se applicato a un oggetto magico ad attivazione.

Un'incantrix non può usare questa capacità quando usa un oggetto magico ad attivazione che non fa uso di cariche, come ad esempio una *collana del rosario*.

Afferrare concentrazione (Sop): Al 6° livello, un'incantatrix acquisisce la capacità di strappare il controllo di un incantesimo che richiede concentrazione (come ad esempio *evoca sciame*, *immagine maggiore* o *implosione*) da un altro incantatore entro 9 metri. Se l'incantatore bersaglio è consenziente, il trasferimento di concentrazione avviene automaticamente. In caso contrario, l'incantatrix e l'incantatore bersaglio effettuano una prova contrapposta di livello dell'incantatore. Un incantatore divino ottiene un bonus di +2 a questa prova. Se l'incantatrix vince la prova, acquisisce il controllo dell'incantesimo fintanto che mantiene la concentrazione o finché la durata dell'incantesimo originale non si esaurisce. L'incantesimo funziona come se fosse stata l'incantatrix a lanciarlo (anche se si tratta di un incantesimo che l'incantatrix non è in grado di lanciare), con la sola differenza che eventuali variabili determinate quando l'incantesimo è stato lanciato (compreso il suo livello dell'incantatore) rimangono quelle determinate dall'incantatore originario. L'incantatore originario può essere influenzato dal suo stesso incantesimo, anche se riceve un bonus di circostanza +2 a qualsiasi tiro salvezza concesso contro di esso. Se l'incantatrix abbandona la concentrazione prima che la durata dell'incantesimo si esaurisca, l'incantatore può riassumere il controllo sul suo incantesimo superando una prova di livello dell'incantatore (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se non la supera, nessuno mantiene il controllo dell'incantesimo.

Metamagia istantanea (Sop): Per una volta al giorno, un'incantatrix di almeno 7° livello può applicare un singolo talento di metamagia in suo possesso a un incantesimo, senza prepararlo a quello scopo in precedenza (se prepara i suoi incantesimi) o senza aumentare il suo tempo di lancio (se non prepara gli incantesimi). Quindi, l'incantesimo preparato di un mago funziona come se fosse stato preparato con il talento di metamagia in questione, ma non occupa uno slot incantesimo di livello più alto. L'incantesimo di un bardo o di uno stregone viene lanciato senza modificare il suo tempo di lancio, ma funziona come se fosse stato lanciato sotto l'effetto di un talento di metamagia. Un'incantatrix di 9° livello può usare questo potere due volte al giorno. Un'incantatrix non può usare questa capacità se l'incantesimo sotto l'effetto del talento di metamagia utilizze-

TABELLA 2-14: INCANTATRIX

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Studi focalizzati, talento di metamagia bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Metamagia collaborativa	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Effetto di metamagia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Talento di metamagia bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Metamagia sugli incantesimi ad attivazione	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Afferrare concentrazione	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Metamagia istantanea 1 volta al giorno, talento di metamagia bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Afferrare incantesimo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Metamagia istantanea 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Metamagia migliorata, talento di metamagia bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

rebbe normalmente uno slot incantesimo di un livello che l'incantatore non è in grado di lanciare.

Afferrare incantesimo (Sop): All'8° livello, un'incantatrix può tentare di impadronirsi del controllo di un effetto persistente creato da un altro incantatore. L'effetto in questione non deve essere un effetto dipendente dalla concentrazione, ma comunque basato o dipendente dal controllo dell'incantatore (come un incantesimo *arma spirituale* o *evoca mostri*, ma non un *muro di fuoco* o *nebbia acida*). Inoltre l'effetto (ma non necessariamente l'incantatore) deve trovarsi entro 9 metri dall'incantatrix. L'incantatrix e l'incantatore bersaglio effettuano una prova contrapposta di livello dell'incantatore. Un incantatore divino ottiene un bonus di +2 a questa prova. Se l'incantatrix vince la prova, acquisisce il controllo dell'incantesimo finché la durata dell'incantesimo originale non si esaurisce. L'incantesimo funziona come se fosse stata l'incantatrix a lanciarlo, con la sola differenza che eventuali variabili determinate quando l'incantesimo è stato lanciato (compreso il suo livello dell'incantatore) rimangono quelle determinate dall'incantatore originario. L'incantatore originario può essere influenzato dal suo stesso incantesimo, anche se riceve un bonus di circostanza +2 a qualsiasi tiro salvezza concesso contro di esso. Se l'incantesimo può essere interrotto e l'incantatrix desidera interromperlo, deve superare una seconda prova contrapposta di livello dell'incantatore per farlo. Se non supera la prova, l'incantesimo rimane in effetto e il controllo torna al suo incantatore originario.

Ladro dell'ombra dell'Amn

Metamagia migliorata (Sop): Al 10° livello, un'incantatrix ha raggiunto una padronanza tale della metamagia che ogni volta che usa un talento di metamagia, l'incremento richiesto per il livello di incantesimo (se esiste) viene ridotto di uno (fino a un minimo di livello dell'incantesimo +1). Ad esempio, una maga incantatrix potrebbe preparare una *palla di fuoco* rapida come incantesimo di 6° livello invece che di 7° livello.

Questo beneficio viene applicato anche alle altre capacità di classe dell'incantatrix. Quindi, la CD per usare le sue capacità di effetto di metamagia o di metamagia collaborativa viene ridotta adeguatamente rispetto ai talenti di metamagia usati e vengono consumate meno cariche quando si usa la metamagia sugli incantesimi ad attivazione.

Ladro dell'ombra dell'Amn

L'organizzazione nota come i Ladri dell'Ombra è la più grande e prosperosa gilda di ladri di tutto il Faerûn. Il suo successo è frutto del suo sistema di gilde interconnesse, ognuna dedita al duplice conseguimento del profitto e del potere. Dalla roccaforte dell'organizzazione nell'Amn, questa rete di gilde controlla la stragrande maggioranza di tutte le operazioni criminali lungo la Costa della Spada e il suo braccio arriva anche in molte altre zone di Faerûn. In quanto membro della gilda dei Ladri dell'Ombra, un ladro dell'ombra dell'Amn conosce soltanto i suoi sottoposti, i suoi collaboratori e un suo superiore. Questa rete di segretezza ha lo scopo di proteggere l'organizzazione, in quanto eventuali membri catturati possono tradire solo un numero limitato di compagni.

Molti ladri dell'ombra dell'Amn in precedenza erano semplici ladri, sebbene alcuni specialisti in vari settori criminali possano provenire dalle classi del guerriero e del ranger. I chierici delle divinità malvagie (in particolar modo Mask e Shar) scelgono questo sentiero per rivestire alcuni ruoli speciali sul campo, e anche alcuni maghi e stregoni rivestono ruoli importanti. I ladri dell'ombra sono abili nel lavorare assieme agli altri, nell'intimidire la gente comune, nell'impartire punizioni corporali e nell'acquisire contatti importanti.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un ladro dell'ombra dell'Amn, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intimidire 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 3 gradi, Nascondersi 8 gradi, Raccogliere Informazioni 3 gradi, Raggirare 3 gradi.

Talenti: Persuasivo.

Speciale: Il candidato deve essere membro di una gilda dei ladri dell'ombra.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ladro dell'ombra dell'Amn (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Illustrazione di Randy Gallegos

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ladro dell'ombra dell'Amn.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri dell'ombra dell'Amn sono competenti in tutte le armi semplici e nelle armature leggere. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Attacco furtivo (Str): Questa capacità funziona come l'omonima capacità del ladro. Il danno extra inferto aumenta di +1d6 al 1° livello, di altri 1d6 danni al 3° livello e di altri 1d6 danni al 5° livello. Se un ladro dell'ombra dell'Amn beneficia di un bonus di attacco furtivo da altre fonti (come ad esempio da eventuali livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulativi. Inoltre, i livelli di ladro dell'ombra sono cumulativi agli altri livelli di classe appropriati (ad esempio, da ladro o da assassino) ai fini di oltrepassare lo schivare prodigioso migliorato.

Lingua lunga: Un ladro dell'ombra dell'Amn è bravo a cavarsela con le parole per uscire da una brutta situazione. Al 1° livello, acquisisce un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Raggirare.

TABELLA 2-15: LADRO DELL'OMBRA DELL'AMN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, lingua lunga
2°	+1	+0	+3	+0	Schivare prodigioso, talento bonus
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6, reputazione +1
4°	+3	+1	+4	+1	Reputazione +2, talento bonus
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6, reputazione +3, schivare prodigioso migliorato

Schivare prodigioso (Str): Al 2° livello, un ladro dell'ombra dell'Amn acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto normalmente gli consentirebbero i suoi sensi. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne ha uno) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un aggressore invisibile. (Perde comunque eventuali bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato). Se un ladro dell'ombra dell'Amn è dotato di un'altra classe che gli conferisce la capacità di schivare prodigioso, acquisisce invece la capacità di schivare prodigioso migliorato (vedi la descrizione della classe del ladro nel *Manuale del Giocatore*).

Talento bonus: Al 2° livello e poi di nuovo al 4° livello, un ladro dell'ombra dell'Amn ottiene un talento da scegliere dalla seguente lista: Abilità Focalizzata (qualsiasi abilità di classe dei ladri dell'ombra dell'Amn), Acrobatico, Agile, Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (qualsiasi), Autorità, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano o shuriken), Dita Sottili, Fintare Migliorato, Furtivo, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Ingannevole, Maestria in Combattimento, Mano Lesta, Negoziatore, Riflessi Fulminei, Seguire Tracce. Deve possedere tutti i requisiti necessari per poter selezionare il talento.

Reputazione (Str): Quando il ladro dell'ombra arriva al 3° livello, la sua cupa fama gli conferisce un bonus di +1 al suo punteggio di Autorità (vedi la descrizione del talento Autorità a pagina 106 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Questo bonus sale a +2 al 4° livello e a +3 al 5° livello. Di solito, un ladro dell'ombra dell'Amn che sia interessato a radunare seguaci mantiene una base operativa permanente all'interno di una città, che conferisce un ulteriore bonus di +2 al punteggio di Autorità.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello, un ladro dell'ombra dell'Amn non può più essere fiancheggiato, dal momento che può reagire agli avversari che lo attaccano su due lati contrapposti con la stessa facilità con cui reagirebbe a un singolo avversario. Questa difesa nega ai ladri la capacità di usare l'attacco ai fianchi per infliggere un attacco furtivo sul personaggio. L'unica eccezione a questa difesa si verifica nel caso in cui il ladro che attacca il ladro dell'ombra sia almeno di quattro livelli a lui superiore (nel qual caso può infliggere l'attacco furtivo).

Se il ladro dell'ombra dell'Amn possiede già schivare prodigioso migliorato, i livelli di qualsiasi altra classe che gli conferiscono schivare prodigioso vengono sommati al fine di determinare il livello minimo di ladro in grado di attaccarlo ai fianchi.

Maestro delle rune

Anche se in origine venne sviluppata da nani e giganti, la capacità di creare rune di potere si è diffusa ben oltre le colline e le montagne. Coloro che scelgono di padroneggiare questa capacità, noti come maestri delle rune, possono creare simboli incredibilmente potenti che durano per molteplici usi e che possono essere attivati anche senza alcun contatto. Gli oggetti di proprietà di un maestro delle rune di successo sono solitamente ornati con molte rune che non solo le rendono un oggetto notevole a vedersi, ma anche una vera minaccia per i ladri.

Dal momento che per lo più coloro che praticano questa tecnica sono nani o giganti, non è sorprendente che molti maestri delle rune provengano dalla classe del chierico o dell'adepto. Anche alcuni ranger e alcuni paladini vengono scelti per diventare maestri delle rune, specialmente dopo che la Benedizione del Tuono ha generato molti giovani nani pronti a lasciare le loro case e ad esplorare le terre selvagge. Alcuni druidi, piuttosto rari, hanno scelto il sentiero del maestro delle rune, anche se in genere questo accade solo in quei luoghi in cui i druidi sono talmente pochi che devono affidarsi alle rune per proteggere un'area estesa. I chierici e i paladini maestri delle rune usano le loro capacità per proteggere i loro templi e i loro oggetti sacri, mentre i ranger maestri delle rune li usano per sorvegliare le piste, proteggere le tane degli animali in pericolo e difendere i rifugi naturali.

Dado Vita: d8.

Maestro delle rune

Illustrazione di Wayne England

REQUISITI

Per diventare un maestro delle rune, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Artigianato (calligrafia, lavorazione del legno, lavorazione dei metalli, scolpire pietra o tagliare pietre preziose) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Iscrivere Rune.

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

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro delle rune (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle rune.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle rune non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di maestro delle rune, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore divino che gli consentiva di accedere a incantesimi di 3° livello e a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di maestro delle rune vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore divino che consentiva l'accesso a incantesimi di 3° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini che conferiva accesso a incantesimi divini di 3° livello prima di diventare un maestro delle rune, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di maestro delle rune prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Artigianato runico (Str): Al 1° livello, il maestro delle rune acquisisce un bonus di +1 alle prove di Artigianato effettuate al momento di tracciare questi simboli. Questo bonus sale a +2 al 4° livello e a +3 al 7° livello.

Tracciare rune migliorato: Man mano che un maestro delle rune sale di livello, può creare rune che funzionano più di una volta e che hanno metodi diversi di attivazione. Queste opzioni aggiuntive fanno crescere il costo della runa, tuttavia, come descritto nella tabella.

Numero di usi o metodi di attivazione	Prezzo base	Livello di maestro delle rune[2]
Uno	Livello dell'incantesimo[1] x livello dell'incantatore x 50 mo	-
Cariche[3]	Livello dell'incantesimo[1] x livello dell'incantatore x cariche x 50 mo	3°
Cariche al giorno[3]	Livello dell'incantesimo[1] x livello dell'incantatore x cariche x 400 mo	8°
Permanente (finché non viene dissolto)[4]	Livello dell'incantesimo[1] x livello dell'incantatore x 2.000 mo	8°
Agisce quando toccata	Costo base	-
Agisce quando letta o oltrepassata	Costo base x 2	3°

1 Un incantesimo di livello 0 conta come 1/2 livello.

2 Il livello minimo di maestro delle rune per iscrivere una runa di questo tipo. "-" indica la capacità di base concessa dal talento Iscrivere Rune.

3 Se l'incantesimo ha una componente o un costo in PE, quel costo va aggiunto e moltiplicato per il numero di cariche per stabilire il prezzo base della runa.

4 Se l'incantesimo ha una componente o un costo in PE, si aggiunge 100 volte quel costo al prezzo base della runa.

Agisce quando letta o oltrepassata: Qualsiasi tentativo di studiare, identificare o indovinare il significato di una runa conta come un tentativo di "leggere" la runa. Oltrepassare un portale su cui è tracciata una runa conta come tentativo di "oltrepassare" la runa. Una runa deve avere una linea ininterrotta di effetto fino al suo bersaglio, al fine di poterlo influenzare, e il bersaglio deve trovarsi entro 9 metri dalla runa.

Una runa che viene attivata quando viene oltrepassata può essere regolata su qualsiasi condizione speciale che il maestro delle rune abbia specificato. Le rune possono essere regolate su alcune caratteristiche fisiche (altezza o peso), sul tipo o sottotipo di creatura, o sulla sua specie (come drow, o aberrazione). Le rune possono anche essere regolate in base al bene, al male, alla legge, al caos o alla divinità patrona. Non possono però essere regolate sulla classe, i Dadi Vita o sul livello di una creatura. Le rune reagiscono in presenza di eventuali creature invisibili normalmente, ma non vengono attivate da coloro che le oltrepassano in forma eterea. Quando viene collo-

TABELLA 2-16: MAESTRO DELLE RUNE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Artigianato runico +1	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Potere runico +1	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Tracciare rune migliorato	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Artigianato runico +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Potere runico +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Rune massimizzate	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Artigianato runico +3	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Tracciare rune migliorato	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Potere runico +3	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Canto runico	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

cata una runa ad attivazione "oltrepassandola", un maestro delle rune può specificare una parola d'ordine o una frase che eviterà alla creatura che la pronuncia di attivare la runa.

Potere runico: Quando il maestro delle rune raggiunge il 2° livello, le sue rune diventano più potenti. La CD per tutti i tentativi di cancellare, dissolvere o disattivare la runa, e delle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza alla magia di un bersaglio, aumenta di 1. Questo incremento non viene applicato alla CD del tiro salvezza (se ne esiste uno) per resistere all'effetto della runa. Questo incremento sale a 2 al 5° livello e a 3 al 9° livello.

Rune massimizzate: Al 6° livello, il maestro delle rune può creare rune massimizzate come se fossero sotto l'effetto di un talento Incantesimi Massimizzati, ma senza alterare il livello dell'incantesimo usato per creare la runa. Massimizzare una runa aggiunge +5 alla CD della prova di Artigianato necessaria per iscriverla.

Canto runico: Al 10° livello, un maestro delle rune può lanciare un qualsiasi incantesimo divino a cui abbia accesso a un livello dell'incantatore +1 tracciando una runa nell'aria come componente somatica aggiuntiva dell'incantesimo. Nel caso di quegli incantesimi che hanno un tempo di lancio pari a 1 azione, il tempo di lancio diventa 1 round completo. Tutti gli altri incantesimi aumentano il loro tempo di lancio di 1 round, quando il canto runico viene utilizzato. Questa capacità non può essere utilizzata su incantesimi immobili, e non funziona con la capacità rune massimizzate.

Martello di Moradin

Tra le mura della Cittadella Adbar, nel gelido Nord, vive un ordine scelto di sacerdoti-guerrieri pronti a difendere il popolo dei nani dagli assalti dei giganti corrotti, degli elfi scuri e dei goblinoidi. I suoi membri si fanno chiamare i martelli di Moradin e fungono da caposaldo delle difese della Cittadella Adbar contro le incursioni delle molte creature delle tenebre che infestano il Nord. L'esercito regolare, conosciuto come la Guardia di Ferro, difende la città con tenacia e abilità, ma i martelli si spingono all'esterno per colpire i mostri più lontani, portando la furia del Forgiatore delle Anime fin sulla soglia delle tane dei loro nemici.

I chierici/guerrieri e i paladini costituiscono la maggior parte dei membri di questa classe di prestigio; ma anche i chierici/monaci sono comuni. Sebbene i ranger e i chierici/ladri siano in grado di soddisfare i requisiti per diventare martelli di Moradin, molti finiscono per essere attratti dagli Esploratori delle Profondità, un'altra branca dell'esercito della Cittadella Adbar. È raro che i membri delle altre classi diventino martelli di Moradin.

I paladini di Moradin possono diventare liberamente dei multiclasse acquisendo livelli come martelli di Moradin.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un martello di Moradin, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano.

Regione: Dorso del Mondo.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Artigianato (fabbricare armi) 10 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra), Volontà di Ferro

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

Divinità patrona: Moradin.

Speciale: Il candidato deve essere un membro dei martelli di Moradin.

Abilità di classe

Le abilità di classe del martello di Moradin (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Guarire (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali, Marche d'Argento) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del martello di Moradin.

Competenza nelle armi e nelle armature: I martelli di Moradin sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Aura di coraggio (Sop): A partire dal 1° livello, il martello di Moradin acquisisce un'aura di coraggio che funziona come l'omonima capacità del paladino.

Lancio del martello (Str): Un martello di Moradin può usare il suo martello da guerra come arma da lancio, con un incremento di gittata di 6 metri. Non subisce alcuna capacità aggiuntiva quando usa l'arma in questo modo.

Martello ritornante (Sop): Quando il martello di Moradin raggiunge il 2° livello, qualsiasi martello da guerra da lui lanciato acquisisce la capacità speciale di ritornante. Un martello da guerra ritornante vola nell'aria dritto in mano al martello di Moradin, ritornando subito prima del suo turno successivo, in modo che il personaggio possa di nuovo usarlo in quel turno.

Afferrare il martello da guerra al ritorno è un'azione gratuita. Se il martello di Moradin non può afferrare la sua arma, o se si è spostato dopo che lo ha lanciato, il martello cade a terra nel quadretto in cui si trovava quando è stato lanciato.

Uccisore di goblin (Sop): A partire dal 2° livello, il martello di Moradin può infondere in un qualsiasi martello da guerra la proprietà di anatema dei goblin con un'azione di movimento. Questa capacità può essere usata per una volta al giorno e l'effetto dura un numero di round pari al modificatore di Carisma del martello di Moradin.

Presa poderosa (Str): Al 3° livello, il martello di Moradin acquisisce un bonus pari alla metà del suo bonus di Forza (arrotondato per difetto) ai danni inferti impugnando un martello da guerra in combattimento. Quindi, il suo bonus ai danni con quest'arma equivale a 1 volta e 1/2 il suo bonus di Forza quando impugna l'arma con una mano e a due volte il suo bonus di Forza quando la impugna con due mani.

Riduzione del danno (Str): Al 3° livello, il martello di Moradin acquisisce riduzione del danno 2/-. Tale riduzione sale a 4/- al 6° livello e a 6/- al 9° livello.

Terremoto (Sop): Colpendo con violenza il terreno con il suo martello da guerra (un'azione standard), un martello di Moradin di livello pari o superiore al 4° genera una violenta ondata che fa tremare il terreno davanti a lui. Ogni creatura a contatto con il terreno entro un cono di 18 metri dal punto dell'impatto deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello del martello di Moradin + modificatore di For del martello di Moradin), altrimenti verrà gettato a terra prono.

Tiro Lontano (Str): Al 4° livello, il martello di Moradin acquisisce i benefici del talento Tiro Lontano quando lancia il suo martello da guerra. Questo beneficio aumenta l'incremento di gittata del martello lanciato, portandolo a 9 metri.

Colpo poderoso (Sop): Al 5° livello, il martello di Moradin può colpire l'avversario con tale violenza che il colpo lascia l'avversario frastornato. Per usare questa capacità, il martello di Moradin effettua un normale tiro per colpire. (Il giocatore deve dichiarare che intende usare questo potere prima di effettuare il tiro per colpire, quindi se il colpo non va a segno, il potere viene sprecato). L'attacco infligge danni normali se va a segno. Inoltre, qualsiasi avversario che abbia subito danni dall'attacco deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di martello di Moradin del personaggio + modificatore di For del personaggio), altrimenti rimarrà frastornato per 1 round. Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorporee e creature immuni a colpi critici non possono essere frastornate. Questa capacità è utilizzabile due volte al giorno al 5° livello e quattro volte al giorno al 10° livello.

Distruttore di drow (Sop): Quando un martello di Moradin di livello pari o superiore al 5° usa la capacità di uccisore di goblin per infondere nel suo martello da guerra la proprietà di anatema dei goblinoidi, l'arma acquisisce anche la proprietà di anatema dei drow. Questa capacità non conferisce alcun uso aggiuntivo al giorno della capacità di uccisore di goblin e non prolunga la durata dell'effetto, ma si limita a rendere l'uso della capacità più versatile.

Martello di Moradin

Baluardo (Sop): I martelli di Moradin sono famosi per la loro capacità di rimanere saldi di fronte a intere raffiche di frecce, o nel farsi strada attraverso un'orda di goblin urlanti emergendone illesi. Al 7° livello, il martello di Moradin può aggiungere il suo modificatore base alla Volontà alla sua CA per una volta al giorno come azione gratuita. Questo beneficio dura 1 round per livello del martello di Moradin.

Distruttore del caos (Sop): al 7° livello, il martello di Moradin può infondere in un qualsiasi martello da guerra la capacità speciale assiomatica con un'azione di movimento. Questa capacità può essere usata una volta al giorno e l'effetto dura un numero di round pari al modificatore di Carisma del martello di Moradin.

Colpo tonante (Str): Quando il martello di Moradin arriva all'8° livello, i suoi colpi sono così potenti che le armature non solo offrono poca protezione, ma anzi fungono da conduttori per la forza del colpo, infliggendo ancora più dolore al bersaglio. Quando il martello di Moradin impugna il suo martello da guerra, ottiene un bonus ai danni inferti in mischia pari al bonus di armatura dell'avversaria (non calcolando i bonus di scudo o di potenziamento). Quindi, un martello di Moradin che colpisce una creatura protetta da una corazza di piastre ottiene un bonus di +5 al suo tiro per i danni.

Uccisore di giganti (Sop): Quando un martello di Moradin di livello pari o superiore all'8° usa la capacità di uccisore di goblin per infondere nel suo martello da guerra la proprietà di anatema dei goblinoidi, l'arma acquisisce anche la proprietà di anatema dei giganti in aggiunta a quella di anatema dei goblinoidi e dei drow. Questa capacità non conferisce alcun uso aggiuntivo al giorno della capacità di uccisore di goblin e non prolunga la durata dell'effetto, ma si limita a rendere l'uso della capacità più versatile.

Lancio poderoso (Sop): Al 9° livello, il martello di Moradin può scagliare il suo martello da guerra con tale forza da sbaragliare tutte le creature che colpisce. Quando un martello di Moradin lancia il suo martello da guerra, effettua un unico tiro per colpire a distanza e confronta il risultato con tutte le CA delle creature presenti lungo una linea retta di 18 metri dalla sua posizione. Poi tira i danni per ciascuna delle creature colpite dall'arma.

***Ossa della terra* (Mag)**: Quando il martello di Moradin giunge al 10° livello, ottiene una potente benedizione da Moradin in persona. Questo beneficio funziona come l'incantesimo *camminare nelle ombre* (il livello dell'incantatore è pari al livello di incantatore divino del martello di Moradin), con la differenza che invece di viaggiare alle propaggini del Piano delle Ombre, il personaggio viaggia lungo i margini del Piano Elementale della Terra. Sia il punto di partenza che il punto di arrivo devono trovarsi entro 1,5 metri dalla roccia solida e naturale. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

EX-MARTELLI DI MORADIN

Se un martello di Moradin viola il suo allineamento o tradisce la Cittadella Adbar o l'ordine dei Martelli di Moradin, perde tutte le capacità magiche e soprannaturali acquisite da questa classe di

Illustrazione di Wayne England

TABELLA 2-17: MARTELLO DI MORADIN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Aura di coraggio, lancio del martello
2°	+2	+3	+0	+3	Martello ritornante, uccisore di goblin
3°	+3	+3	+1	+3	Presa poderosa, riduzione del danno 2/-
4°	+4	+4	+1	+4	Terremoto, Tiro Lontano
5°	+5	+4	+1	+4	Colpo poderoso 2 volte al giorno, distruttore di drow
6°	+6	+5	+2	+5	Riduzione del danno 4/-
7°	+7	+5	+2	+5	Baluardo, distruttore del caos
8°	+8	+6	+2	+6	Colpo tonante, uccisore di giganti
9°	+9	+6	+3	+6	Lancio poderoso, riduzione del danno 6/-
10°	+10	+7	+3	+7	Colpo poderoso 4 volte al giorno, *ossa della terra*

prestigio. Può recuperare tali capacità e la possibilità di avanzare di livello nella classe di prestigio se riesce ad espiare i suoi errore (vedi l'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Monaco della lunga morte

I monaci della lunga morte, presenti in tutto il Faerûn, sono membri di un macabro ordine segreto di studiosi intenzionati a comprendere la vera natura della morte. Non si interessano all'anima o all'aldilà, ma solo al processo di morte vero e proprio, e in particolare al suo effetto sui tessuti viventi. La loro organizzazione è particolarmente forte a Thay, ma gli avamposti più piccoli sono diffusi praticamente in tutto il Faerûn, perfino nelle Marche d'Argento.

I monaci costituiscono i candidati più numerosi che aspirano a questa classe di prestigio, ma anche i chierici degli dei oscuri della morte (come ad esempio Velsharoon, Kiaransalee e perfino il defunto dio Myrkul) sono piuttosto comuni. Necromanti, assassini e vari altri personaggi affascinati dalla morte formano il resto delle fila dell'ordine.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un monaco della lunga morte, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Artigianato (alchimia) 5 gradi, Artigianato (creare veleni) 7 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Guarire 3 gradi.

Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà: +5.

Speciale: Il candidato deve essere stato iniziato all'ordine dei monaci della lunga morte tramite una cerimonia segreta consistente in una serie di atti macabri e orribili mirati a mettere alla prova la sua determinazione.

Illustrazione di Randy Gallegos

Monaco della lunga morte

Abilità di classe

Le abilità di classe del monaco della lunga morte (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del monaco della lunga morte.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci della lunga morte non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Capacità da monaco (Str): Un monaco della lunga morte dispone dei danni senz'armi, del bonus alla CA e del bonus di velocità senza armatura di un monaco il cui livello sia pari al livello del monaco della lunga morte (vedi Tabella 3-12: "Monaco", pagina 46 del *Manuale del Giocatore*). Se il personaggio possiede già dei livelli da monaco, i livelli delle due classi vengono sommate al fine di determinare i benefici di questa capacità.

Vigilanza sulla morte (Str): Al 1° livello, il monaco della lunga morte acquisisce un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di morte. Questo bonus aumenta di 1 ad ogni livello dispari (+2 al 3° livello, +3 al 5°, +4 al 7° e +5 al 9° livello).

Uso dei veleni: I monaci della lunga morte vengono addestrati all'uso dei veleni e non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente quando applicano il veleno a una lama.

Sudario macabro (Str): I monaci della lunga morte risultano sgradevoli o addirittura spaventosi agli occhi di buona parte della gente, quindi coloro che li vedono tendono a dimenticarsene prima possibile. Quando un monaco della lunga morte raggiunge il 2° livello, la CD di qualsiasi prova di Raccogliere Informazioni, conoscenze bardiche o di altre prove analoghe effettuare per sapere di più su di lui aumenta di un ammontare pari al suo livello di monaco della lunga morte.

***Rintocco di morte* (Mag):** Al 3° livello, un monaco della lunga morte può usare *rintocco di morte* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello di monaco della lunga morte).

Attacco mortale (Str): Al 6° livello, il monaco della lunga morte acquisisce la capacità di effettuare un attacco mortale. Questa capacità funziona come l'omonima capacità dell'assassino, con la differenza che la CD del tiro salvezza è pari a 10 + livello di monaco della lunga morte + modificatore di Int del monaco della lunga morte (vedi pagina 179 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni).

Se il monaco della lunga morte possiede già la capacità di attacco mortale grazie a un'altra classe (come ad esempio l'assassino), i livelli di quella classe vengono sommati ai livelli di monaco della lunga morte ai fini di determinare la CD dei tiri salvezza.

Tocco mortale (Sop): Per una volta al giorno, un monaco della lunga morte di 10° livello può effettuare un attacco di tocco mortale. Questa capacità funziona come l'omonimo potere concesso del dominio della morte, con la differenza che il tiro da effettuare equivale a 1d6 per livello di monaco della lunga morte.

Tabella 2-18: Monaco della lunga morte

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Capacità da monaco, vigilanza sulla morte +1, uso dei veleni
2°	+1	+0	+3	+3	Sudario macabro
3°	+2	+1	+3	+3	*Rintocco di morte*, vigilanza sulla morte +2
4°	+3	+1	+4	+4	-
5°	+3	+1	+4	+4	Vigilanza sulla morte +3
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco mortale
7°	+5	+2	+5	+5	Vigilanza sulla morte +4
8°	+6	+2	+6	+6	-
9°	+6	+3	+6	+6	Vigilanza sulla morte +5
10°	+7	+3	+7	+7	Tocco mortale

Se il monaco della lunga morte possiede già la capacità di tocco mortale grazie a un'altra classe (come ad esempio il chierico), i livelli di quella classe vengono sommati ai livelli di monaco della lunga morte ai fini di determinare la CD dei tiri salvezza.

Ex-monaci della lunga morte

Qualsiasi monaco della lunga morte che tradisca i segreti dell'ordine o che tenti semplicemente di abbandonare l'organizzazione, diventa immediatamente il bersaglio degli assassini dell'ordine. Questi assassini iniziano con un LI pari al livello di personaggio del monaco della lunga morte (un unico assassino dello stesso livello o più assassini di livello inferiore), ma ogni tentativo di assassinio fallito aumenta il LI del successivo gruppo inviato di 1. Se l'ex-monaco della lunga morte riesce a sopravvivere a un tentativo di assassinio di un gruppo di LI superiore di 5 al suo livello di personaggio, i monaci della lunga morte smettono di sciupare le loro risorse contro di lui.

occhio di horus-re

In seguito al Periodo dei Disordini, la divinità più importante del pantheon Mulhorandi iniziò a nutrire un maggior interesse alla lotta contro gli agenti di Set oltre i confini politici del Mulhorand. Horus-Re ha da allora incoraggiato vari paladini a unirsi alla sua causa, e anche molti chierici si sono uniti alla crociata. Questi chierici, gli intermediari perfetti del potere sacro della divinità, sono conosciuti come gli occhi di Horus-Re. Sono campioni del bene, nemici giurati di Set e veri e propri flagelli dei non morti.

Tutti gli occhi di Horus-Re sono chierici devoti a questa divinità, anche se alcuni di loro possiedono anche dei livelli da chierico. I chierici/guerrieri sono a loro volta una vista comune, e a volte anche alcuni chierici/maghi usano i loro limitati incantesimi arcani per sostenere la magia divina al servizio di Horus-Re.

In netto contrasto con buona parte del clericato di Horus-Re, gli occhi preferiscono ignorare le questioni strettamente politiche del Mulhorand. Piuttosto che fare rapporto al faraone di quella terra, preferiscono mantenere una loro struttura gerarchica personale. I PNG occhi di Horus-Re vengono spesso incontrati in quei luoghi infestati dagli agenti di Set o dalle creature non morte, e alcuni iniziano a interessarsi alle attività degli yuan-ti di Hlondeth.

Dado Vita: d8.

Tabella 2-19: Occhio di Horus-Re

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Radiosità, scacciare non morti scacciare superiore	-
2°	+1	+0	+0	+3	Luce perenne	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Tocco del sole	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Dominio	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Vista penetrante	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Esplosione di energia positiva	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Visione del vero	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Requisiti

Per diventare un occhio di Horus-Re, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Regione: Mulhorand.

Abilità: Conoscenze (Religioni) 9 gradi, Osservare 4 gradi.

Talenti: Allerta, Scacciare Extra.

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

Dominio: Sole.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'occhio di Horus-Re (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'occhio di Horus-Re.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli occhi di Horus-Re non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di occhio di Horus-Re, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello da chierico. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di occhio di Horus-Re vengono aggiunti ai livelli di chierico del personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Radiosità (Sop): Quando un occhio di Horus-Re lancia un qualsiasi incantesimo contrassegnato con il descrittore luce, la luce risultante è più intensa del normale. Il raggio dell'illuminazione viene raddoppiato, e l'incantesimo viene considerato come se fosse di un livello più alto rispetto al normale a tutti gli effetti, compresa la sua possibilità di contrastare o dissolvere un incantesimo di oscurità. Quindi, un incantesimo *luce diurna* lanciato da un occhio di Horus-Re emana luce in un raggio di 36 metri e viene considerato un incantesimo di 4° livello. Può contrastare o dissolvere qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore al 4°.

Occhio di Horus-Re

Illustrazione di Beet

Scacciare non morti (Str): Il personaggio aggiunge i suoi livelli di occhio di Horus-Re ai suoi livelli da chierico a tutti gli scopi relativi allo scacciare non morti.

Scacciare superiore (Sop): In aggiunta alla sua normale capacità di scacciare, un occhio di Horus-Re può fare uso di scacciare superiore (il potere concesso del dominio del Sole) un numero di volte al giorno pari a tre più il suo modificatore di Carisma.

Luce perenne (Str): Al 2° livello, un occhio di Horus-Re acquisisce scurovisione entro 18 metri e visione crepuscolare, che gli consente di vedere in varie condizioni di scarsa illuminazione.

Tocco del sole (Sop): Quando l'occhio di Horus-Re giunge al 3° livello, i suoi attacchi con qualsiasi arma o colpo senz'armi viene considerato di allineamento buono allo scopo di oltrepassare la riduzione del danno.

Dominio: Al 5° livello, un occhio di Horus-Re acquisisce l'accesso a un dominio aggiuntivo di sua scelta tra quelli offerti da Horus-Re. Acquisisce il potere concesso del dominio e può accedere alla lista degli incantesimi di tale dominio, oltre che a quelli dei suoi normali domini, quando sceglie gli incantesimi di dominio al giorno. Può comunque lanciare solo un incantesimo di dominio per ogni livello (dal 1° al 9°) nell'arco di una giornata, ma ora può scegliere tra tre incantesimi invece che tra due, per ogni livello di incantesimo.

Vista penetrante (Sop): Al 6° livello, un occhio di Horus-Re acquisisce una vista acuta superiore. Ignora la probabilità di mancare il bersaglio dovuta ad eventuali incantesimi o ad effetti di oscurità e acquisisce Combattere alla Cieca come talento bonus. Ottiene inoltre un bonus sacro di +5 alle prove di Osservare.

Esplosione di energia positiva (Sop): Al posto di due usi giornalieri della sua capacità di scacciare non morti, un occhio di Horus-Re che sia almeno di 8° livello può generare un'esplosione di energia positiva che ha effetto su tutte le creature non morte nel raggio di 30 metri. Questo effetto infligge 1d6 danni per ogni livello di occhio di Horus-Re su qualsiasi non morto entro il raggio di azione. Ogni non morto influenzato può tentare di superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20 + il modificatore di Carisma di Horus-Re) per dimezzare i danni.

Visione del vero (Sop): Un occhio di Horus-Re di 10° livello vede tutte le cose per ciò che sono veramente, come se fosse sotto l'effetto permanente di un incantesimo *visione del vero*.

signore del mattino di Lathander

La chiesa di Lathander è rinomata e rispettata in tutto il Faerûn. Buona parte di tale rispetto deriva dall'operato dei sacerdoti scelti di Lathander, chiamati i signori del mattino. I signori del mattino sono, sotto molti aspetti, il modello esemplare del classico chierico: guaritori e consiglieri benevoli, difensori incrollabili e nemici implacabili dei non morti. Dal momento che i signori del mattino di Lathander credono che sia loro dovere portare la luce di Lathander in tutti i luoghi bui del mondo, spesso attraversano il Faerûn in lungo e in largo, per predicare la gloria del loro dio a tutti coloro disposti ad ascoltare, e per punire i suoi avversari ovunque essi si nascondano.

I chierici costituiscono la maggioranza dei candidati alla classe di prestigio dei signori del mattino, ma anche i paladini di Lathander spesso odono la chiamata del dio verso questo sentiero. Anche i guerrieri multiclasse, e più raramente i ranger, a volte si uniscono alle fila dei signori del mattino, mentre le classi restanti difficilmente lo fanno.

I paladini di Lathander possono diventare liberamente dei multiclasse acquisendo livelli come signori del mattino di Lathander.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un signore del mattino di Lathander, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Abilità: Artigianato (qualsiasi) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 7 gradi, Intrattenere (qualsiasi) 2 gradi.

Talenti: Scacciare Migliorato.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello, uno dei quali deve essere *luce diurna*.

Divinità patrona: Lathander.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore del mattino di Lathander (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore del mattino di Lathander.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori del mattino di Lathander non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di signore del mattino di Lathander, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello in qualsiasi classe di classe di incantatore divino che gli consentiva di accedere a incantesimi di 3° livello e a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di signore del mattino di Lathander vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore divino che consentiva l'accesso a incantesimi di 3° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini che conferiva accesso a incantesimi divini di 3° livello prima di diventare un signore del mattino di Lathander, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di signore del mattino di Lathander prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Anatema degli inquieti (Str): I livelli di signore del mattino di Lathander del personaggio vengono sommati ai suoi livelli di qualsiasi altra classe che possieda la capacità di scacciare non morti, al fine di effettuare i suoi tentativi di scacciare.

Luce di Lathander (Sop): Ogni volta che un signore del mattino lancia un incantesimo contrassegnato con il descrittore luce, la sua area è raddoppiata.

Fuoco creativo (Str): I signori del mattino sono gente creativa e comunicativa, proprio come il loro dio. Al 2° livello, il personaggio acquisisce un bonus pari al suo livello di signore del mattino di Lathander a tutte le prove di Artigianato e Intrattenere.

***Luce diurna* (Mag)**: Al 3° livello, il signore del mattino di Lathander può usare *luce diurna* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello di incantatore divino del signore del mattino di Lathander).

***Raggio rovente* (Mag)**: Un signore del mattino di Lathander di 4° livello può usare *raggio rovente* una volta al giorno (livello dell'incantatore pari al livello di incantatore divino del signore del mattino di Lathander). Se questa capacità viene usata contro i non morti, il danno aumenta come se fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Potenziati.

Signore del mattino di Lathander

Illustrazione di Raven Mimura

TABELLA 2-20: SIGNORE DEL MATTINO DI LATHANDER

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Anatema degli inquieti, luce di Lathander	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Fuoco creativo	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	*Luce diurna*	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	*Raggio rovente*	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Scacciare superiore 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Benedizione dell'alba	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Scacciare massimizzato	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Ringiovanimento del mattino	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Scacciare superiore 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Aura di radiosità	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Scacciare superiore (Sop): Per una volta al giorno, un signore del mattino di almeno 5° livello può utilizzare scacciare superiore. Questa capacità funziona come il potere concesso del dominio del sole. Al 9° livello, il personaggio può usare questa capacità due volte al giorno. Se il signore del mattino di Lathander ha già accesso al dominio del sole, acquisisce un uso extra al giorno di scacciare superiore al 5° e al 9° livello.

Benedizione dell'alba (Sop): La vista del sole del mattino è una visione ispiratrice per tutti i signori del mattino. A partire dal 6° livello, un signore del mattino di Lathander acquisisce un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà dall'alba fino a mezzogiorno. Questa capacità ha effetto solo finché il personaggio è effettivamente in grado di vedere il sole; l'effetto viene soppresso in qualsiasi momento in cui il personaggio sia impossibilitato a vedere il sole per qualsiasi motivo nell'arco di questo periodo.

Scacciare massimizzato (Sop): Per una volta al giorno, un signore del mattino di almeno 7° livello può ottenere automaticamente il massimo risultato possibile al tiro dei danni del suo scacciare non morti.

Ringiovanimento del mattino (Sop): L'alba è un potente simbolo di rinascita e di rinnovamento. Per una volta ogni dieci giorni, un signore del mattino di almeno 8° livello può passare un'ora senza interruzioni in preghiera a Lathander. Non appena il sole sorge, dopo questa preghiera rituale, acquisisce uno dei benefici della lista seguente a sua scelta:

- Guarigione completa di tutti i suoi punti ferita (solo su se stesso).
- Rimozione di qualsiasi veleno o malattia (solo su se stesso). Questo effetto non ripristina danni alle caratteristiche o risucchi di caratteristica provocati dal veleno o dalle malattie.
- Ripristino completo dei danni alle caratteristiche provocati da un veleno o da una malattia.

Se le preghiere del signore del mattino vengono interrotte anche per un solo round, il tentativo viene sciupato e il personaggio dovrà aspettare altri dieci giorni prima di ritentare.

Aura di radiosità (Sop): Quando il signore del mattino di Lathander raggiunge il 10° livello, la luce di Lathander risplende perpetuamente attorno a lui. Per quanto buio possa essere, il signore del mattino riesce a vedere come se le condizioni visuali fossero quelle di un ambiente esterno al mattino. Questa capacità funziona come la scurovisione entro 18 metri, con la differenza che il signore del mattino riesce a vedere anche i colori. Il signore del mattino acquisisce anche un bonus sacro di +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi delle creature non morte.

spia zhentarim

Gli Zhentarim sono una tra le organizzazioni "segrete" più famigerate e temute di tutto il Faerûn. I suoi membri hanno le mani in pasta praticamente in tutti gli affari illeciti immaginabili, dai delitti al traffico di droga allo schiavismo. Anche se esistono molti diversi tipi di personaggi tra le fila dell'organizzazione, la spia Zhentarim è probabilmente quella che i Faerûniani incontrano più spesso... anche se non se ne rendono mai conto.

Molte spie Zhentarim in passato erano ladri o bardi, ma anche un piccolo numero di maghi, monaci e stregoni ha trovato di suo gradimento questo lavoro. Guerrieri, barbari e ranger si rivelano di solito privi della sottigliezza necessaria per l'incarico di spia, mentre i tipi di chierici e druidi che vengono attratti dagli Zhentarim tendono ad avere abitudini religiose che non li aiutano a mescolarsi in mezzo alla gente.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare una spia Zhentarim, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Camuffare 5 gradi, Falsificare 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi, Raggirare 5 gradi.

Talenti: Ingannevole.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della spia Zhentarim (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della spia Zhentarim.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le spie Zhentarim sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e medie e negli scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Identità di copertura (Str): Una spia Zhentarim viene rigorosamente addestrata ad assumere identità fittizie pressoché impeccabili. Per ogni diversa abilità di Artigianato o Professione in cui possieda almeno 2 gradi, il personaggio può assumere un'identità di copertura diversa. Ogni identità di copertura deve essere riferita a una persona specifica (come ad esempio "Jolan Turnbuckle, panettiere del paese di Shadowdale"), e non una descrizione generica (come ad esempio "panettiere"). In qualsiasi momento può abbandonare un'identità di copertura esistente e stabilirne una nuova al suo posto.

Mentre agisce sotto una qualsiasi identità di copertura, la spia acquisisce un bonus di circostanza alle prove di Camuffare e un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni e Raggirare. Per ogni 2 gradi aggiuntivi (oltre un minimo di 2) che la spia Zhentarim possiede nelle abilità di Artigianato o Professione relative a quella professione, ognuno di questi bonus aumenta di +1. A discrezione del DM, questi bonus possono essere ridotti o eliminati in quelle regioni in cui l'identità di copertura risulterebbe fuori luogo (un panettiere di Shadowdale, ad esempio, desterebbe sospetti tra le rovine di Myth Drannor).

Per assumere una nuova identità di copertura o sostituirne una vecchia, la spia Zhentarim deve acquisire documenti ed effetti personali, avviare un'attività e preparare una seconda vita che risulti

credibile. Questa procedura richiede 1d4 x 10 giorni, nel corso dei quali il personaggio non può fare nient'altro, e una spesa di 6d10 mo. La spia Zhentarim non è tenuta ad assumere un'identità di copertura immediatamente per ogni abilità di Artigianato o Professione in cui possieda 2 gradi; può attendere che si presenti una buona opportunità, se così desidera. Ad esempio, potrebbe aspettare e tenere da parte un'identità di copertura per approfittare dei benefici della capacità di classe di copertura improbabile (vedi sotto).
La capacità di identità di copertura non conferisce abilità aggiuntive che potrebbero essere necessarie per rendere un'identità di copertura credibile, come ad esempio conoscenza della regione nativa appropriata, la capacità di parlare una lingua straniera e così via. Quindi, le spie Zhentarim di solito scelgono identità di copertura compatibili alle loro abilità di classe.

Allineamento imperscrutabile (Str): Al 2° livello, il rigoroso addestramento mentale a cui la spia Zhentarim viene sottoposta le consente di offuscare anche gli incantesimi di divinazione. Questa capacità funziona come l'incantesimo *allineamento imperscrutabile*, con la differenza che è sempre attiva e, come capacità straordinaria, non è soggetta né ad essere dissolta né ad essere soppressa da zone di magia morta e altri effetti analoghi.

Attacco furtivo (Str): Questa capacità funziona come l'omonima capacità del ladro. Il danno extra inferto aumenta di +1d6 al 2° livello e di altri 1d6 danni al 4° livello. Se una spia Zhentarim beneficia di un bonus di attacco furtivo da altre fonti (come ad esempio da eventuali livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulativi. Inoltre, i livelli di spia Zhentarim sono cumulativi agli altri livelli di classe appropriati (ad esempio, da ladro o da assassino) ai fini di oltrepassare lo schivare prodigioso migliorato.

Copertura improbabile (Str): Al 3° livello, una spia Zhentarim può designare un numero di identità di copertura pari al suo bonus di Carisma (minimo una) come "identità improbabili". In tali identità di copertura, il personaggio è camuffato da qualcuno che è estremamente diverso da se stesso: un membro del sesso opposto, di una razza diversa, o qualcuno di corporatura assai diversa. Potrebbe aver bisogno di utilizzare il tempo richiesto per sviluppare nuove identità di copertura, se non ne ha nessuna disponibile. Quando agisce sotto un'identità di copertura improbabile, i suoi normali bonus alle prove di Camuffare, Raccogliere Informazioni e Raggirare vengono raddoppiati (passando a +8 per le prove di Camuffare, a +4 alle prove di Raccogliere Informazioni e Raggirare e +2 per ogni 2 gradi extra alle prove effettuate con le abilità di Artigianato o Professione dell'identità di copertura). Inoltre, la CD delle prove di Osservare effettuate per riconoscere il suo travestimento aumenta di 4.

Uso dei veleni (Str): Al 3° livello, una spia Zhentarim viene addestrata all'uso dei veleni e non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno a una lama.

Spia Zhentarim

Illustrazione di Beet

Mente sfuggente (Str): Al 4° livello, la spia Zhentarim acquisisce la capacità speciale di mente sfuggente (vedi la descrizione della classe del ladro a pagina 39 del *Manuale del Giocatore*), se già non la possedeva.

Alta copertura (Str): Al 5° livello, la spia Zhentarim può scegliere un numero di nuove identità di copertura pari al suo bonus di Intelligenza (minimo una). Potrebbe trattarsi delle stesse identità di copertura selezionate per la capacità di copertura improbabile, oppure di identità diverse, oppure un misto di entrambe. A differenza delle sue identità di copertura improbabili, tuttavia, le identità che seleziona come alta copertura non devono essere nuove.

Quando lo Zhentarim agisce sotto una delle sue identità di alta copertura, la sua mente è addestrata e condizionata a un tale livello da convincersi veramente di essere la persona che finge di essere, e qualsiasi metodo di scrutamento magico o di lettura mentale che non sia di livello pressoché divino non rivela nulla della sua vera natura. Soltanto i pensieri, l'allineamento e le emozioni dell'identità fittizia possono essere individuati.

TABELLA 2-21: SPIA ZHENTARIM

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Identità di copertura
2°	+1	+0	+3	+3	Allineamento imperscrutabile, attacco furtivo +1d6
3°	+2	+1	+3	+3	Copertura improbabile, uso dei veleni
4°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6, mente sfuggente
5°	+3	+1	+4	+4	Alta copertura

Domini e incantesimi

Toril è interamente pervaso dal potere della magia, dagli alberi della Grande Foresta alle sabbie dell'Anauroch. Nel corso di tutta la storia di Faerûn, questa energia mistica ha influenzato l'ascesa e la caduta di potenti imperi, ha ispirato il compimento di grandi gesta eroiche e ha esaudito i desideri dei più oscuri malvagi mai visti nel cosmo. Grazie a un'adeguata conoscenza della Trama, un personaggio può scatenare la furia della natura, esiliare i demoni nelle fosse più nere dell'Abisso e perfino far risorgere i morti dalle loro tombe.

Con tali poteri a disposizione, non c'è da meravigliarsi che siano molti i maghi e i sacerdoti che si sono ricavati un regno personale nel Faerûn. Le nazioni caratterizzate da un forte legame alla magia abbondano, variando dalle benevole magocrazie come Halruaa e Silverymoon alle crudeli dittature come Thay. Cercare avventura in queste regioni a forte connotazione magica si rivela sicuramente un'impresa più memorabile che non esplorare un normale dungeon o vagare per i boschi... anche se forse non necessariamente nel senso migliore del termine.

Eppure, nonostante costituisca una parte della vita comune di Faerûn, la magia rimane una forza estremamente misteriosa. Nemmeno i più potenti arcimaghi possono veramente affermare di aver afferrato la piena comprensione di più di un frammento delle vaste energie magiche. I chierici a volte entrano in comunione con i loro dei, ma quale mortale può veramente affermare di capire il pensiero di una divinità? Anche sul Piano Materiale di Faerûn, i misteri arcani abbondano, dal potere dell'alta magia elfica alle antiche arti perdute dei Netheresi. Per quanti segreti della magia che vengono rivelati, ce ne saranno sempre molti altri che rimangono nascosti nell'ombra.

Incantesimi delle divinità specifiche

Entro certi limiti, gli incantesimi di dominio sono ciò che differenzia i chierici di una divinità dagli altri. I chierici di Kossuth possono lanciare *mani brucianti*, mentre quelli di Lolth sono in grado di lanciare *luce nera*. Si tratta tuttavia di un fattore di distinzione tutt'altro che preciso, dal momento che anche i chierici di Gond e Talos hanno accesso al dominio del Fuoco, e addirittura cinquantaquattro divinità hanno accesso al dominio del Bene.

Una connotazione speciale che distingue almeno alcuni chierici dagli altri è la possibilità di accedere ad alcuni incantesimi della loro specifica divinità, vale a dire incantesimi che soltanto una particolare divinità può conferire. Ad esempio, soltanto Cyric può conferire ai suoi chierici l'incantesimo *teschio dei segreti* e soltanto i chierici di Mystra sono in grado di lanciare *stella sacra*. Un personaggio può beneficiare di questa distinzione acquisendo un talento da iniziato, come ad esempio Iniziato di Cyric o Iniziato di Mystra, che è disponibile solo per i chierici della divinità in questione. Molti di questi talenti richiedono un determinato numero minimo di livelli da chierico. Oltre ai benefici generici, un talento da iniziato aggiunge gli incantesimi specifici della divinità alla lista degli incantesimi del chierico. Alcuni talenti consentono anche l'inclusione di questi incantesimi alle liste di incantesimi di altre classi. Se un personaggio possiede più di una classe che può accedere a questo beneficio, deve scegliere a quale lista di incantesimi tali incantesimi verranno aggiunti. Nessun personaggio può possedere più di un talento da iniziato, dal momento che un determinato talento presume una profonda dedizione a un'unica divinità.

Alcuni degli incantesimi di divinità specifiche elencati nei talenti da iniziato sono comparsi in precedenza in *Magia di Faerûn* con il designatore di una divinità, ma non esisteva nessuna regola che ne proibisse l'uso ad altri chierici. Se il DM intende usare i talenti da iniziato all'interno del gioco, non deve consentire ai chierici privi del talento iniziale appropriato di lanciare quegli incantesimi. Vedi le "Liste complete degli incantesimi" per il funzionamento dettagliato di ogni incantesimo.

Molti degli incantesimi di una divinità specifica nella sezione seguente vengono descritti all'interno di questo stesso capitolo. Il nome di un incantesimo seguito dalla nota FOR indica che l'incantesimo viene descritto nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Iniziato di Bane [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Bane.

Prerequisiti: Chierico di 5° livello, divinità patrona Bane.

Benefici: Il personaggio acquisisce presenza terrificante, ovvero la capacità di infondere paura negli avversari compiendo azioni ostili. Quando il personaggio attacca o carica, ogni nemico entro 9 metri da lui deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10

+ 1/2 del suo livello di chierico + il suo modificatore di Carisma), altrimenti rimarrà scosso per 1d4 round.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico.

Livello

3° **Frustata mistica**: Crea una frusta di energia che infligge 1d6 danni da elettricità per ogni tre livelli (massimo 4d6) e stordisce per 1d4 round.

5° **Battaglia altalenante**: I bersagli subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire e ai danni delle armi, conferendo dei benefici al personaggio.

6° **Camminare nella pietra**[M]: Collega due pietre che consentono il teletrasporto.

7° **Non morte dopo la morte**[M]: Infligge 2 danni a Cos e fa sì che il soggetto risorga come progenie criptica dopo la morte.

Iniziato di Cyric [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Cyric.

Prerequisiti: Chierico di 3° livello, divinità patrona Cyric.

Benefici: Il personaggio acquisisce immunità completa.alla paura di natura normale o magica.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico.

Livello

2° **Artiglio nero**: Il braccio dell'incantatore diventa un artiglio che conferisce una portata di +1,5 m e un bonus profano di +1 per ogni quattro livelli ai tiri per colpire, infligge 1d6 danni +1 danno per livello da energia negativa (massimo +10).

4° **Colpo terrificante**: Proietta un raggio di energia negativa che infligge 4d8 danni +1 danno per livello (massimo +20) e rende il bersaglio frastornato per 1 round.

4° **Teschio dei segreti**: Crea un teschio fiammeggiante illusorio che pronuncia un messaggio e sputa una lingua di fiamme che infligge 1d8 danni da fuoco per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8).

5° **Occhi di teschio**[F]: Conferisce un attacco con lo sguardo che funziona come *charme sui mostri* o *confusione*.

7° **Tripla maschera**: Crea tre duplicati d'ombra dell'incantatore.

Iniziato di Gond [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Gond.

Prerequisiti: Chierico di 1° livello, divinità patrona Gond.

Benefici: Il personaggio può aggiungere Disattivare Congegni e Scassinare Serrature alla sua lista di abilità di classe da chierico.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico.

Livello

1° **Esercitare abilità**: Conferisce un bonus di competenza +5 a una prova di abilità, o a una competenza con un'arma, un'armatura o uno scudo.

3° **Capire congegni**: Conferisce un bonus cognitivo pari al livello dell'incantatore alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

6° **Macchina fantastica**[FOR]: Crea una macchina illusoria dalle molte braccia che funziona come un oggetto animato Grande.

Speciale: L'incantesimo *macchina fantastica* compare anche nella lista del dominio dell'Artigianato. Con questo talento, il personaggio può lanciarlo come normale incantesimo da chierico, e non soltanto come incantesimo di dominio.

Iniziato di Helm [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Helm.

Prerequisiti: Chierico o paladino di 5° livello, divinità patrona Helm.

Benefici: Il personaggio può effettuare attacchi di opportunità quando è colto alla sprovvista, come se fosse dotato del talento Riflessi in Combattimento. Non acquisisce però ulteriori attacchi di opportunità da effettuare in un round.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico o da paladino.

Livello

2° **Avvertimento**: Conferisce schivare prodigioso e un bonus cognitivo di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

3° **Interdizione di forza**: Crea una sfera di forza che impedisce l'accesso ai nemici e conferisce un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro le creature malvagie.

3° **Mazza di Odo**: Crea una mazza scintillante che infligge danni da forza pari a 1d6 per livello (massimo 10d6) e paralisi, nonché ulteriori effetti sui bersagli non morti.

Iniziato di Ilmater [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Ilmater.

Prerequisiti: Chierico o paladino di 7° livello, divinità patrona Ilmater.

Benefici: Quando il personaggio lancia qualsiasi incantesimo *curare* che curerebbe una quantità di danni superiore a quella subita dal bersaglio, il bersaglio acquisisce i punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. Il personaggio può conferire un numero massimo di punti ferita temporanei pari al triplo dei Dadi Vita del bersaglio in questo modo. Questi punti ferita temporanei durano fino a 1 ora. Una creatura dotata di tali punti ferita temporanei ottiene anche un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra e un bonus sacro di +2 alle prove per resistere agli attacchi per spingere o sbilanciare. Tali bonus hanno fine quando l'ultimo punto ferita temporaneo viene perduto o si esaurisce.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico o da paladino.

Livello

4° **Favore di Ilmater**: Il soggetto acquisisce Resistenza Fisica più l'immunità ai danni non letali, agli effetti di charme e di compulsione, agli attacchi da dolore e ad altre condizioni avverse; il soggetto può inoltre continuare ad agire quando si trova tra -1 e -9 pf.

4° **Gloria del martire**[F]: Conferisce ad ogni soggetto un bonus di deviazione +1 alla CA e un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza, ripartendo i loro danni con il personaggio.

4° **Patto di martirio**: Il personaggio scambia il totale dei suoi punti ferita con quello del bersaglio.

Iniziato di Lathander [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Lathander.

Prerequisiti: Chierico di 1° livello, divinità patrona Lathander.

Benefici: Il personaggio può lanciare spontaneamente qualsiasi incantesimo sulla sua lista di incantesimi contrassegnato con il descrittore della luce o che contenga la parola luce nel suo nome, compresi *luce, luce diurna* e *luce incandescente*. Questa capacità funziona allo stesso modo del lancio spontaneo degli incantesimi *curare*.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico.

Livello

1° **Manto della rosa**: Il bersaglio acquisisce un bonus sacro pari a +1 per livello (massimo +10) ai tiri salvezza contro gli effetti che provocano dolore, infermità, nausea o paura.

3° **Sole nascente**: Un'esplosione di luce acceca le creature e infligge danni.

5° **Scudo di Lathander**: La creatura toccata acquisisce riduzione dal danno 15/- per 1 round.

7° **Scudo di Lathander superiore**: Funziona come *scudo di Lathander*, con la differenza che conferisce riduzione dal danno 20/-, immunità all'energia negativa e al risucchio di energia, resistenza all'acido 10, freddo 10, elettricità 10, fuoco 10 e suono 10.

9° **Eterno nemico della non morte**: Conferisce ai soggetti vari vantaggi in combattimento contro i non morti.

Iniziato di Malar [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Malar.

Prerequisiti: Chierico o druido di 3° livello, divinità patrona Malar.

Benefici: Quando il personaggio usa un incantesimo *evoca alleato naturale* o *evoca mostri* per evocare una animale naturale o immondo, l'animale acquisisce un bonus di potenziamento +4 ai suoi punteggi di Forza e Costituzione, come se fosse dotato del talento Aumentare Evocazione.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico o da druido.

Livello

2° **Cervo spettrale**: Evoca un cervo fantomatico che può essere cavalcato o diretto contro un bersaglio.

3° **Possedere animale**: L'incantatore si impossessa di un animale normale.

4° **Forza della bestia**[F]: L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana.

Iniziato di Mystra [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Mystra.

Prerequisiti: Chierico di 3° livello, divinità patrona Mystra.

Benefici: Il personaggio può tentare di lanciare incantesimi anche all'interno di una zona di magia morta o di un *campo anti-magia*. In una zona di magia morta, deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD pari a 20 + il livello dell'incantesimo che cerca di lanciare. In un *campo anti-magia*, deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD pari a 11 + il livello dell'incantatore del *campo anti-magia*. Se la prova ha successo, l'incantesimo funziona normalmente.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico.

Livello

2° **Scudo incantato**: Conferisce un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche.

3° **Qualsiasi incantesimo**[FOR]: L'incantatore può leggere e preparare un incantesimo di livello pari o inferiore al 2° da un libro di incantesimi o da una pergamena in uno slot incantesimo di dominio di 3° livello.

5° **Filatterio magico**: Attiva un incantesimo su una pergamena quando si verifica una condizione di attivazione.

6° **Mantello di incantesimi**: Assorbe gli incantesimi in arrivo designati e riconvoglia la loro energia in un incantesimo di guarigione o un altro incantesimo scelto in precedenza.

6° **Qualsiasi incantesimo superiore**[FOR]: Funziona come *qualsiasi incantesimo*, ma l'incantatore è in grado di leggere e preparare qualsiasi incantesimo arcano di livello pari o inferiore al 5° in uno slot incantesimo di dominio di 6° livello.

7° **Stella sacra**: Crea una stella lucente che riflette 1d6+3 livelli di incantesimo come *riflettere incantesimo*, conferisce un bonus di circostanza +10 alla CA o scaglia una folgore di energia che infligge 1d6 danni per ogni due livelli.

Speciale: Gli incantesimi *qualsiasi incantesimo* e *qualsiasi incantesimo superiore* compaiono anche nella lista del dominio degli Incantesimi. Con questo talento, il personaggio è in grado di lanciarli come normali incantesimi da chierico, e non solo come incantesimi di dominio.

Iniziato della Natura [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Eldath, Mielikki o Silvanus.

Prerequisiti: Chierico o druido di 5° livello, divinità patrona Eldath, Mielikki o Silvanus.

Benefici: Il personaggio può intimorire o comandare le creature animali o vegetali allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico o da druido.

Livello

3° **Tocco della muffa**: Crea una chiazza di 1,5 m di muffa marrone.

4° **Rovi intralcianti**: Funziona come *intralciare*, ma i bersagli subiscono 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore ad ogni round.

4° **Spruzzo di spine**: L'attacco a distanza dell'incantatore infligge 1d6 danni per livello (massimo 20d6), ripartito tra più bersagli; se l'attacco va a segno, i bersagli diventano infermi.

5° **Albero della guarigione**: L'incantatore entra in un albero che lo nutre e lo guarisce.

5° **Interdizione al fuoco**: Funziona come *estinguere fuoco*, ma sopprime anche eventuali effetti di fuoco magico nell'area influenzata.

Iniziato di Selûne [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Selûne.

Prerequisiti: Chierico, druido o ranger di 3° livello, divinità patrona Selûne.

Benefici: Il personaggio può lanciare gli incantesimi *divinazione* e *presagio* a livello dell'incantatore +5.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da agente Arpista, chierico, druido, hathran o ranger.

Livello

1° **Mano fiammeggiante**: L'attacco di contatto in mischia dell'incantatore infligge 1d8 danni +1 danno per livello (massimo +5) contro una creatura vivente o 2d6 danni +1 danno per livello (massimo +5) contro un non morto.

3° **Lama lunare**[FOR]: Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi.

4° **Forza della bestia**[F]: L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana.

4° **Muro di luce lunare**: Crea un muro luminoso che infligge 4d12 danni ai non morti e 2d10 danni alle creature malvagie e ai chierici di Shar o Umberlee, illumina l'area e contrasta/dissolve gli incantesimi di oscurità.

5° **Ragnatela lunare**: Crea uno scudo lucente che conferisce un bonus di +8 alla CA e un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi, più eludere migliorato.

5° **Sentiero lunare**[FOR]: Conferisce santuario a 1 creatura per livello.

Speciale: Gli incantesimi *lama lunare* e *sentiero lunare* compaiono anche nella lista del dominio della Luna. Con questo talento, l'incantatore può lanciarli come normali incantesimi da chierico, e non solo come incantesimi di dominio.

Iniziato di Tyr [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Tyr.

Prerequisiti: Chierico di 7° livello, divinità patrona Tyr, dominio della Guerra.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri dei danni quando attacca con una spada lunga.

Inoltre, il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista di incantesimi da chierico.

Livello

4° **Spada e martello**: Funziona come *arma spirituale*, ma crea una spada lunga e un martello da guerra fatti di forza, +1 ai tiri per colpire, attaccano automaticamente ai fianchi gli avversari.

6° **Spada e martello superiore**: Funziona come *spada e martello*, ma ogni arma beneficia di +2 ai tiri per colpire e del talento Critico Migliorato.

Liste complete degli incantesimi

Le seguenti liste di incantesimi comprendono tutti gli incantesimi presentati in questo volume (indicati con [GG]), nonché gli incantesimi descritti nell'*Ambientazione di Forgotten Realms* ([FOR]), *Mostri di Faerûn* ([MF]), *Magia di Faerûn* ([MDF]), *Signori dell'Oscurità*, ([SDO]), *Razze di Faerûn* ([RDF]), *Irraggiungibile Est* ([IE]) e *Sottosuolo di Faerûn* ([SDF]). Gli incantesimi privi di qualsiasi designatore si riferiscono al *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi da assassino

Incantesimi di 1° livello da assassino

Apertura silenziosa[MDF]: Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o una finestra.

Visione crepuscolare[MDF]: L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

Incantesimi di 3° livello da assassino

Forma amorfa[SDF]: Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure.

Veleno del ragno[MDF]: A contatto, infligge 1d6 danni alla Forza, ripetuti dopo 1 minuto.

Incantesimi da bardo

Incantesimi di livello 0 da bardo (trucchetti)

Arpa fantasma[MDF]: Un oggetto registra e riproduce una canzone al comando dell'incantatore.

Camuffare minore[MDF]: Modifica leggermente l'aspetto dell'incantatore.

Collante[SDF]: Incolla un oggetto del peso di 2,5 kg o meno a un oggetto più grande.

Individuazione dei crocevia[MDF]: Individua un crocevia magico in un raggio di 18 m.

Voce d'usignolo[MDF]: Per l'esecuzione, l'incantatore ottiene un bonus di +1 alla successiva prova sul Carisma.

Incantesimi di 1° livello da bardo

Amplificare[MDF]: Diminuisce di 20 la CD di Ascoltare.

Armonia[GG]: Aumenta l'effetto di ispirare coraggio di +2/+1.

Conoscere protezioni[MDF]: Determina le difese del bersaglio.

Corno di ferro di Balagarn[MDF]: Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante.

Distorcere discorso[MDF]: L'enunciazione del bersaglio diviene inintelligibile, ostacolando così il lancio degli incantesimi.

Inquietudine[MDF]: Il bersaglio dell'incantesimo evita il contatto fisico con gli altri.

Richiamo dell'araldo[MDF]: Produce un urlo che frastorna le creature entro un raggio di 9 m.

Incantesimi di 2° livello da bardo

Camuffare riflettente[SDF]: Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso.

Danza in circolo[MDF]: Indica la direzione per un bersaglio noto.

Nenia dell'incubo[MDF]: Il bersaglio rimane confuso per il round di concentrazione dell'incantatore +2 round supplementari.

Nube disorientante[GG]: Genera un cono nauseante di 3 m.

Passo vivace[GG]: L'incantatore e gli alleati ottengono un incremento di +3 m alla velocità e possono andare veloci per un'ora al giorno in più per ogni livello.

Incantesimi di 3° livello da bardo

Analizzare portale[FOR]: Individua e analizza eventuali *portali* nel raggio di 18 m.

Arma di impatto[MDF]: Funziona come *estremità affilata*, ma potenzia le armi contundenti.

Burattinaio[MDF]: Il bersaglio ripete le azioni dell'incantatore.

Canto dell'altrove[MDF]: Teletrasporta il bersaglio in un luogo sicuro individuato a caso nel raggio di 30 m.

Corona d'ombra di Verraketh[RDF]: Bonus di competenza +4 alle prove di Intrattenere, e la musica bardica utilizza la Trama d'Ombra.

Melodia ossessiva[MDF]: 1 bersaglio per livello diviene scosso.

Ridestare[MDF]: La creatura morta raggiunta dall'incantesimo pronuncia una breve frase indicando la causa della sua morte.

Sussurri piaganti[MDF]: Un'aura sonica danneggia gli avversari che colpiscono l'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da bardo

Celebrazione[MDF]: Ubriaca i soggetti.

Collegamento vocale[MDF]: Il bersaglio e l'incantatore sono in grado di comunicare verbalmente a qualsiasi distanza.

Conoscere vulnerabilità[MDF]: Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio.

Frantuma pietra[MDF]: Frantuma un oggetto o una creatura di pietra.

Muro di dissolvi magie[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie* a bersaglio.

Portale traslucido[F, SDF]: Rende traslucido un *portale* bersaglio.

Urlo di guerra[MDF]: L'incantatore acquista un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e ai danni, inoltre diffonde il panico sugli avversari in mischia.

Incantesimi di 5° livello da bardo

Camuffare riflettente di massa[SDF]: Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso.

Intermittenza migliorata[IE]: Funziona come *intermittenza*, ma l'incantatore ne controlla i tempi.

Muro di dissolvi magie superiore[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Redivivo[M, MDF]: Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello.

Incantesimi di 6° livello da bardo

Canto funebre[MDF]: I nemici subiscono 2 danni alla Forza e alla Destrezza ad ogni round.

Scudo cacofonico[MDF]: Uno scudo immobile blocca i suoni, devia i dardi, infligge 1d6 danni +1 danno per livello e assorda gli intrusi.

Sigilla portale[M, POR]: Sigilla permanentemente un *portale*.

Incantesimi da chierico

Incantesimi di 1° livello da chierico

Evoca non morti I[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Fede guaritrice[MDF]: Cura 8 danni + 1 danno per livello (massimo +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore.

Visione di gloria[MDF]: Il bersaglio ottiene un bonus morale di +1 al suo successivo tiro salvezza.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Aura contro la fiamma[MDF]: Ignora 12 danni da fuoco per round ed estingue le fiamme.

Evoca non morti II[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Lame corporee[MDF]: L'incantatore attacca come se fosse armato, infliggendo danni bonus, ferendo coloro che attaccano in lotta.

Maledizione della cattiva sorte[MDF]: Il soggetto subisce una penalità di -3 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Mano della divinità[MDF]: Conferisce un bonus sacro o profano di +2 agli adoratori del patrono dell'incantatore.

Marchio dell'esilio[SDF]: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.

Ossa di pietra[MDF]: Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Amanuensis[MDF]: Copia testi non magici.

Aratro fantomatico[SDO]: Crea un solco nella terra e butta a terra prone le creature nel suo solco.

Arma di impatto[MDF]: Funziona come *estremità affilata*, ma potenzia le armi contundenti.

Danza in circolo[MDF]: Indica la direzione per un bersaglio noto.

Evoca non morti III[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Fuoco oscuro[MDF]: Funziona come *produrre fiamma*, ma le fiamme oscure sono visibili alla scurovisione.

Individuazione di metalli e minerali[RDF]: Individua grossi giacimenti di metallo o altri minerali.

Lama anatema[IE]: Un'arma tagliente diventa un'arma anatema.

Localizza nodo[SDF]: Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello.

Manozanna[SDO]: Fauci zannute nella mano dell'incantatore infliggono 1d8 danni e avviano una lotta.

Ponte oscuro[MDF]: Crea un indistruttibile ponte temporaneo in grado di sostenere fino a 100 kg per livello.

Portatore di pestilenza[RDF]: Funziona come *contagio*, ma il bersaglio è contagioso anche durante il periodo di incubazione.

Risana ferite moderate[MDF]: Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 round + 1 round per ogni 2 livelli.

Scavare[SDF]: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Teschio di guardia[F, GG]: Un teschio che grida quando la creatura entra nell'area sorvegliata.

Vista cieca[GG]: Conferisce vista cieca entro 9 m.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Arma della divinità[MDF]: Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono.

Conoscere vulnerabilità[MDF]: Determina le vulnerabilità e le resistenze del bersaglio.

Danza di evocazione aerea[RDF]: L'incantatore e quattro aarakocra evocano un elementale dell'aria Grande eseguendo una danza aerea.

Evoca non morti IV[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Fato altalenante[MDF]: Una foschia nera oscura la vista e frastorna le creature.

Globo scintillante di Nchaser[F, GG]: Crea una luce magica permanente; è l'incantatore a controllarne l'intensità.

Mano di Torm[MDF]: Crea una zona immobile di interdizione che stordisce gli adoratori di un patrono diverso.

Manto della notte[M, SDO]: Uno scudo invisibile protegge il bersaglio dalla luce del sole.

Metamorfosi di pietra[SDF]: Cambia il tipo di pietra.

Muro del bene[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro il male*, ma solo su un lato del muro.

Muro del caos[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro la legge*, ma solo su un lato del muro.

Muro della legge[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro il caos*, ma solo su un lato del muro.

Muro del male[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro il bene*, ma solo su un lato del muro.

Muro di sabbia[GG]: La sabbia turbinante blocca gli attacchi a distanza e rallenta coloro che la attraversano.

Ossa di ferro[MDF]: Un non morto corporeo acquisisce un bonus di armatura naturale +5.

Recitazione[IE]: L'incantatore e i suoi alleati acquisiscono +2 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di abilità; i nemici subiscono un -2.

Redivivo[M, MDF]: Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello.

Scolpire metallo[RDF]: Funziona come *scolpire pietra*, ma influenza il metallo invece della roccia.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Comunione con la terra[RDF]: L'incantatore acquisisce conoscenza delle colline, delle montagne e delle aree sotterranee circostanti.

Contagio di massa[RDF]: Funziona come *contagio*, ma ha effetto su più creature.

Erosione dell'anima[IE]: Tocco infligge 2d6 danni al Carisma e 1d6 danni alla Saggezza immediatamente, 1d6 danni al Carisma un minuto dopo.

Evoca non morti V[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Muro di dissolvi magie[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Oscurità strisciante[MDF]: Una nube di tentacoli fornisce occultamento, bonus alle abilità e varie difese.

Rigenerazione mostruosa[MDF]: Conferisce la capacità di rigenerazione per 1 round ogni due livelli.

Scolpire pietra superiore[SDF]: Scolpisce 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in una forma qualsiasi.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

Corpo di pietra[GG]: Il corpo dell'incantatore diventa di pietra vivente.

Metamorfosi di pietra superiore[SDF]: Cambia 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra.

Sigilla portale[M, FOR]: Sigilla permanentemente un *portale*.

Sopprimere glifo[MDF]: L'incantatore individua ma non fa scattare le trappole con scritta magica.

Triade magnificata di Azuth[MDF]: L'incantatore lancia un incantesimo preparato in precedenza tre volte.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

Drago della morte[MDF]: L'incantatore acquisisce armatura naturale +4, bonus di deviazione +4 alla CA e attacchi naturali.

Fato propizio[MDF]: Il bersaglio riceve immediatamente una *guarigione* se subisce danni sufficienti ad ucciderlo.

Scudo incantato di Azuth[MDF]: I soggetti acquisiscono RI 12 +1 per livello.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO

Generale dei non morti[GG]: Incrementa il massimo dei DV di non morti controllati portandoli a cinque volte il livello dell'incantatore.

Muro di dissolvi magie superiore[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Patto della morte[M, E, MAG]: Il soggetto subisce -2 alla Costituzione in cambio degli effetti di *guarigione, parola del ritiro* e *rianimare morti*.

Simbolo, simbolo di morte di Bane[MDF]: Funziona come un *simbolo di morte*, più 1d12 danni da freddo e un effetto di *devastazione*.

Simbolo, simbolo di perdita di incantesimi[MDF]: Gli incantatori nell'area perdono gli incantesimi di livello più alto.

Tempesta furiosa[MDF]: Il soggetto acquisisce i benefici di *volare* e di *muro di vento* e protezione dai venti forti, e può effettuare attacchi elettrici.

Domini dei chierici

In aggiunta ai domini descritti nel *Manuale del Giocatore*, le varie divinità di Faerûn permettono ai chierici di scegliere fra gli ulteriori domini qui presentati. Questi nuovi domini seguono tutte le regole presentate per i domini nella descrizione della classe dei chierici nel *Manuale del Giocatore*. Un chierico sceglie due domini qualsiasi relativi alla sua divinità.

Nelle descrizioni che seguono vengono forniti i poteri concessi e le liste di incantesimi per i domini presentati in questo libro. Se manca la descrizione di un dominio, di alcuni poteri concessi o incantesimi, consultare il *Manuale del Giocatore* per tale informazione.

Cambiamenti rispetto all'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS: La lista delle divinità di ciascun dominio è comprensiva di alcuni cambiamenti rispetto alla lista dei domini nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. L'aggiunta dei domini del Freddo e del Riposo (quest'ultimo introdotto per la prima volta in *Fedi e Pantheon*) ha richiesto una leggera correzione all'assegnazione dei domini. Le divinità influenzate sono:

Auril: Aria, Freddo, Male, Tempesta.

Jergal: Fato, Legge, Riposo, Rune, Sofferenza.

Kelemvor: Fato, Legge, Protezione, Riposo, Viaggio.

Osiris: Bene, Castigo, Legge, Riposo, Vegetale.

Ulutiu: Animale, Freddo, Legge, Oceano, Protezione.

Urogalan: Halfling, Legge, Protezione, Riposo, Terra.

DOMINIO DELL'ACQUA

Divinità: Deep Sashelas, Eldath, Isis, Istishia, Sebek, Silvanus, Umberlee.

DOMINIO ANIMALE

Divinità: Aerdrie Faenya, Baervan Wildwanderer, Chauntea, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Sebek, Shiallia, Silvanus, Thard Harr, Ulutiu, Uthgar.

DOMINIO DELL'ARIA

Divinità: Aerdrie Faenya, Akadi, Auril, Set, Shaundakul, Sheela Peryroyl, Valkur.

DOMINIO DELL'ARTIGIANATO

Divinità: Callarduran Smoothhands, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Flandal Steelskin, Garl Glittergold, Geb, Gond, Ladugher, Moradin, Thoth.

Potere concesso: L'incantatore lancia incantesimi di creazione a +1 livello dell'incantatore e acquisisce Abilità Focalizzata (bonus di +3) in una abilità di Artigianato di sua scelta.

INCANTESIMI DEL DOMINIO DELL'ARTIGIANATO

1 **Animare corde**: Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore.
2 **Scolpire legno**: Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore.
3 **Scolpire pietra**: Plasma la pietra in qualsiasi forma.
4 **Creazione minore**: Crea un oggetto di tessuto o di legno.
5 **Muro di pietra**: 20 pf per ogni quattro livelli; può essere plasmato.
6 **Macchina fantastica**[FOR]: Crea una macchina illusoria dalle molte braccia che funziona come un oggetto animato Grande.
7 **Creazione maggiore**: Come *creazione minore* ma anche di pietra e di metallo.
8 **Gabbia di forza**[M]: Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno.
9 **Macchina fantastica superiore**[FOR]: Come *macchina fantastica*, ma crea un costrutto illusorio più potente.

DOMINIO DEL BENE

Divinità: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoreen, Baervan Wildwanderer, Baravar Cloakshadow, Berronar Truesilver, Chauntea, Clangeddin, Corellon Larethian, Cyrrollalee, Deep Sashelas, Deneir, Dugmaren Brightmantle, Eilistraee, Eldath, Flandal

Steelskin, Gaerdal Ironhand, Garl Glittergold, Gorm Gulthyn, Gwaeron Windstrom, Haela Brightaxe, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Re, Ilmater, Isis, Labelas Enoreth, Lathander, Lliira, Lurue, Marthammor Duin, Mielikki, Milil, Moradin, Mystra, Nephthys, Nobanion, Osiris, Rillifane Rallathil, Segojan Earthcaller, Sehanine Moonbow, Selûne, Sharess, Sharindlar, Shiallia, Solonor Thelandira, Sune, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

Dominio del Caos

Divinità: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Bahgtru, Beshaba, Corellon Larethian, Cyric, Deep Sashelas, Dugmaren Brightmantle, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Finder Wyvernspur, Garagos, Ghaunadaur, Gruumsh, Haela Brightaxe, Hanali Celanil, Kiaransalee, Labelas Enoreth, Lliira, Lolth, Lurue, Malar, Nephthys, Rillifane Rallathil, Sehanine Moonbow, Selûne, Selvetarm, Sharess, Shargaas, Sharindlar, Shaundakul, Shevarash, Solonor Thelandira, Sune, Talona, Talos, Tempus, Thard Harr, Tymora, Umberlee, Urdlen, Uthgar, Valkur, Vhaeraun.

Dominio del Castigo

Divinità: Hoar, Horus-Re, Kiaransalee, Loviatar, Osiris, Shevarash, Tyr, Uthgar.

Potere concesso: Se l'incantatore è stato ferito da qualcuno in combattimento, può colpire per vendicarsi con un'arma da mischia o a distanza contro quell'individuo nella sua azione successiva. Se questo attacco va a segno, l'incantatore infligge il massimo dei danni. Può usare questa capacità soprannaturale una volta al giorno.

Incantesimi del dominio del Castigo

1 **Scudo della fede**: Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore.
2 **Resistenza dell'orso**: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
3 **Parlare con i morti**: Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.
4 **Scudo di fuoco**: Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.
5 **Sigillo di giustizia**: Determina un'azione che attiverà una *maledizione* sul soggetto.
6 **Esilio**: Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari.
7 **Riflettere incantesimo**: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
8 **Rivela locazioni**: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
9 **Tempesta di vendetta**: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Dominio delle Caverne

Divinità: Callarduran Smoothhands, Dumathoin, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Earthcaller, Shar.

Potere concesso: L'incantatore guadagna la capacità dei nani di esperto minatore. Se la possiede già, il bonus razziale di esperto minatore aumenta da +2 a +4 nelle prove per notare lavori in pietra insoliti.

Incantesimi del dominio delle Caverne

1 **Individuazione delle porte segrete**: Rivela porte nascoste entro 18 m.
2 **Oscurità**: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
3 **Fondersi nella pietra**: L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia.
4 **Riparo sicuro di Leomund**: Crea un solido rifugio.
5 **Passapareti**: Crea un passaggio attraverso pareti di legno e di pietra.
6 **Scopri il percorso**: Indica la via più diretta verso una locazione.
7 **Fauci di pietra**[FOR]: Anima una camera naturale che attacca i nemici.
8 **Terremoto**: Un tremito intenso scuote la terra.
9 **Imprigionare**: Seppellisce il soggetto sotto terra.

Dominio dello Charme

Divinità: Eilistraee, Finder Wyvernspur, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sune.

Potere concesso: L'incantatore può potenziare il suo Carisma di 4 punti per una volta al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. L'incremento di Carisma dura 1 minuto.

Incantesimi del dominio dello Charme

1 **Charme su persone**: Rende una persona amichevole.
2 **Calmare emozioni**: Calma le creature, negando gli effetti dell'emozione.
3 **Suggestione**: Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.
4 **Buone speranze**: I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove.
5 **Charme sui mostri**: Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.
6 **Costrizione/Cerca**: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
7 **Demenza**: Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
8 **Esigere**: Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una *suggestione*.
9 **Dominare mostri**: Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.

Dominio del Commercio

Divinità: Abbathor, Nephthys, Shaundakul, Vergadain, Waukeen.

Potere concesso: L'incantatore può usare *individuazione dei pensieri* una volta al giorno come capacità magica. L'attivazione di questo potere è un'azione gratuita, e ha effetto su un bersaglio. L'effetto ha una durata in minuti pari al bonus di Carisma dell'incantatore (minimo 1 round).

Incantesimi del dominio del Commercio

1 **Messaggio**: Conversazione sussurrata a distanza.
2 **Gemma esplosiva**[M, FOR]: Converte cinque gemme in bombe che infliggono 1d8 danni da forza per ogni due livelli.
3 **Splendore dell'aquila**: Il soggetto ottiene +4 al Car per un minuto per livello.
4 **Inviare**: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.
5 **Fabbricare**: Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.
6 **Visione del vero**[M]: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.
7 **Reggia meravigliosa di Mordenkainen**[F]: Una porta conduce a una reggia extradimensionale.
8 **Vuoto mentale**: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9 **Rivela locazioni**: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.

Dominio della Conoscenza

Divinità: Angharradh, Azuth, Deep Sashelas, Deneir, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Gond, Gwaeron Windstrom, Labelas Enoreth, Milil, Mystra, Oghma, Savras, Sehanine Moonbow, Shar, Siamorphe, Thoth, Tyr, Waukeen.

Dominio della Distruzione

Divinità: Bane, Cyric, Garagos, Ilneval, Istishia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlee, Yultrus.

Dominio dei Drow

Divinità: Eilistraee, Ghaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Riflessi Fulminei come talento bonus.

Incantesimi del dominio dei Drow

1 **Mantello di potere oscuro**[FOR]: Protegge i soggetti dagli effetti della luce solare, conferisce un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di luce o di oscurità.
2 **Chiaroudienza/chiaroveggenza:** L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
3 **Suggestione:** Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.
4 **Rivela bugie:** Rivela le menzogne deliberate.
5 **Corpo di ragno**[FOR]: L'incantatore assume forma di ragno o di drider.
6 **Dissolvi magie superiore:** Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
7 **Parola del caos:** Uccide, rende *confusi*, stordisce o assorda i soggetti non caotici.
8 **Alleato planare superiore**[E]: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 18 DV.
9 **Portale**[E]: Collega due piani per viaggiare o evocare creature.

Dominio degli Elfi

Divinità: Aerdrie Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Deep Sashelas, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Moonbow, Shevarash, Solonor Thelandira.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Tiro Ravvicinato come talento bonus.

Incantesimi del dominio degli Elfi

1 **Colpo accurato:** +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore.
2 **Grazia del gatto:** Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.
3 **Calappio:** Crea una trappola magica.
4 **Traslazione arborea:** L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.
5 **Comunione con la natura:** L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.
6 **Scopri il percorso:** Indica la via più diretta verso una locazione.
7 **Querciaviva:** Una quercia diventa un treant guardiano.
8 **Esplosione solare:** Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.
9 **Antipatia:** L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.

Dominio dell'Equilibrio

Divinità: Grumbar, Oghma, Ubtao, Waukeen.

Potere concesso: Per una volta al giorno, come azione gratuita, l'incantatore può sommare il suo modificatore di Saggezza alla sua Classe Armatura. Questo bonus ha una durata pari a 1 round per livello di chierico.

Incantesimi del dominio dell'Equilibrio

1 **Rendere integro:** Ripara un oggetto.
2 **Calmare emozioni:** Calma le creature, negando gli effetti dell'emozione.
3 **Chiarezza mentale**[SDF]: Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.
4 **Congedo:** Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.
5 **Santuario di massa**[SDF]: Una creatura toccata per ogni 2 livelli non può essere attaccata e non può attaccare.
6 **Esilio:** Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari.
7 **Parola di equilibrio**[SDF]: Uccide, paralizza, indebolisce o nausea le creature non neutrali.
8 **Protezione dagli incantesimi**[M, F]: Conferisce un bonus di resistenza +8.
9 **Ponderato nell'equilibrio**[SDF]: Danneggia o cura le creature entro 9 m dall'incantatore.

Dominio della Famiglia

Divinità: Berronar Truesilver, Cyrrollalee, Eldath, Hathor, Isis, Lliira, Luthic, Yondalla.

Potere concesso: Come azione gratuita, l'incantatore può proteggere un numero di creature pari al suo modificatore di Carisma (minimo una creatura) con un bonus di schivare +2 alla CA. Questa è una capacità soprannaturale che dura 1 round per livello. Una creatura influenzata perde questa protezione se si allontana di più di 3 metri dall'incantatore. L'incantatore può influenzare se stesso con questa capacità.

Incantesimi del dominio della Famiglia

1 **Benedizione:** Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.
2 **Scudo su altri**[F]: L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.
3 **Mano in aiuto:** Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore.
4 **Infondere capacità magiche:** Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.
5 **Legame telepatico di Rary:** Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
6 **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
7 **Rifugio**[M]: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
8 **Protezione dagli incantesimi**[M, F]: Conferisce un bonus di resistenza +8.
9 **Sfera prismatica:** Come *muro prismatico* ma circonda da ogni lato.

Dominio delle Fanghiglie

Divinità: Ghaunadaur.

Potere concesso: L'incantatore è in grado di intimorire o comandare le melme allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o comanda non morti. Questa capacità è utilizzabile un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio delle Fanghiglie

1 **Unto:** Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.
2 **Freccia acida di Melf:** Un attacco a contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round +1 round per ogni tre livelli.
3 **Veleno:** A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.
4 **Stretta corrosiva:** Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche.

5 **Tentacoli neri di Evard:** Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m.
6 **Trasmutare roccia in fango:** Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m per livello.
7 **Distruzione**[F]: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
8 **Parola del potere accecare:** Acceca una creatura con 200 pf o meno.
9 **Implosione:** Uccide una creatura per round.

Dominio del Fato

Divinità: Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce la capacità schivare prodigioso. Se la possiede già, acquisisce la capacità schivare prodigioso migliorato. Tali capacità sono identiche a quelle riportate nelle descrizioni delle classi del ladro e del barbaro nel *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi del dominio del Fato

1 **Colpo accurato:** +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore.
2 **Presagio**[M, F]: Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.
3 **Scagliare maledizione:** -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
4 **Divinazione**[M]: Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.
5 **Sigillo di giustizia:** Determina un'azione che attiverà una *maledizione* sul soggetto.
6 **Costrizione/Cerca:** Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
7 **Visione**[M, E]: Come *conoscenza delle leggende*, ma più veloce e faticosa.
8 **Vuoto mentale:** Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9 **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

Dominio della Fortuna

Divinità: Abbathor, Beshaba, Brandobaris, Erevan Ilesere, Haela Brightaxe, Mask, Oghma, Tymora, Vergadain.

Dominio della Forza

Divinità: Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Helm, Ilmater, Lathander, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Uthgar.

Dominio del Freddo

Divinità: Auril, Ulutiu.

Potere concesso: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia non morti oppure intimorire o comandare le creature del freddo allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce non morti. Ogni uso di questa capacità consuma uno dei suoi usi giornalieri della capacità di scacciare.

Incantesimi del dominio del Freddo

1 **Tocco gelido:** 1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For.
2 **Gelare il metallo:** Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano.
3 **Tempesta di nevischio:** Ostacola la visione e il movimento.
4 **Tempesta di ghiaccio:** La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.
5 **Muro di ghiaccio:** *Piano di ghiaccio* crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o *semisfera* può intrappolare delle creature al suo interno.
6 **Cono di freddo:** 1d6 danni da freddo per livello.
7 **Controllare tempo atmosferico:** Cambia il tempo atmosferico in un'area.
8 **Raggio polare:** Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo per livello.
9 **Valanga obbediente**[GG]: Crea una valanga che seppellisce o spinge gli avversari, infliggendo danni da freddo variabili.

Dominio del Fuoco

Divinità: Gond, Kossuth, Talos.

Dominio degli Gnomi

Divinità: Baervan Wildwanderer, Baravar Cloakshadow, Callarduran Smoothhands, Flandal Steelskin, Gaerdal Ironhand, Garl Glittergold, Segojan Earthcollar, Urdlen.

Potere concesso: L'incantatore lancia tutti gli incantesimi di illusione a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio degli Gnomi

1 **Immagine silenziosa:** Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.
2 **Gemma esplosiva**[M, FOR]: Converte cinque gemme in bombe che infliggono 1d8 danni da forza per ogni due livelli.
3 **Immagine minore:** Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.
4 **Creazione minore:** Crea un oggetto di tessuto o di legno.
5 **Terreno illusorio:** Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo di terreno (campi in foreste ecc.).
6 **Macchina fantastica**[FOR]: Crea una macchina illusoria dalle molte braccia che funziona come un oggetto animato Grande.
7 **Schermo:** Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.
8 **Danza irresistibile di Otto:** Costringe il soggetto a danzare.
9 **Evoca alleato naturale IX:** Richiama una creatura che combatte.

Dominio della Guarigione

Divinità: Berronar Truesilver, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

Dominio della Guerra

Divinità: Anhur, Arvoreen, Cavaliere Rosso, Clangeddin, Corellon Larethian, Deep Duerra, Gaerdal Ironhand, Garagos, Gorm Gulthyn, Gruumsh, Haela Brightaxe, Ilneval, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

Dominio degli Halfling

Divinità: Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollalee, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore può aggiungere il suo modificatore di Carisma alle sue prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare. L'uso di questa capacità straordinaria è un'azione gratuita e il suo effetto dura 10 minuti.

Incantesimi del dominio degli Halfling

1 **Pietra magica:** Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni.
2 **Grazia del gatto:** Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.
3 **Veste magica:** Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.

4 **Libertà di movimento**: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
5 **Seguigio fedele di Mordenkainen**: Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare.
6 **Muovere il terreno**: Scava trincee e fa crescere colline.
7 **Camminare nelle ombre**: Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.
8 **Parola del ritiro**: Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato.
9 **Previsione**: Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

Dominio delle Illusioni

Divinità: Akadi, Azuth, Baravar Cloakshadow, Cyric, Mystra, Sehanine Moonbow.

Potere concesso: L'incantatore lancia tutti gli incantesimi di illusione a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio delle Illusioni

1 **Immagine silenziosa**: Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.
2 **Immagine minore**: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.
3 **Distorsione**: Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte.
4 **Allucinazione mortale**: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.
5 **Immagine persistente**: Come *immagine silenziosa*, ma non è necessaria la concentrazione.
6 **Fuorviare**: Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
7 **Immagine proiettata**: Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.
8 **Schermo**: Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.
9 **Fatale**: Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

Dominio degli Incantesimi

Divinità: Azuth, Mystra, Savras, Thoth.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce un bonus di +2 alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica.

Incantesimi del dominio degli Incantesimi

1 **Armatura magica**: Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4.
2 **Silenzio**: Nega il suono nel raggio di 6 m.
3 **Qualsiasi incantesimo**[FOR]: L'incantatore può leggere e preparare un incantesimo di livello pari o inferiore al 2° da un libro di incantesimi o da una pergamena in uno slot incantesimo di dominio di 3° livello.
4 **Potenziatore mnemonico di Rary**: Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato.
5 **Spezzare incantamento**: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
6 **Qualsiasi incantesimo superiore**[FOR]: Funziona come *qualsiasi incantesimo*, ma l'incantatore è in grado di leggere e preparare qualsiasi incantesimo arcano di livello pari o inferiore al 5° in uno slot incantesimo di dominio di 6° livello.
7 **Desiderio limitato**[E]: Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo.
8 **Campo anti-magia**: Nega la magia nel raggio di 3 metri.
9 **Disgiunzione di Mordenkainen**: Dissolve la magia e disincanta oggetti magici.

Dominio dell'Inganno

Divinità: Abbathor, Akadi, Baravar Cloakshadow, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ilesere, Gargauth, Garl Glittergold, Lolth, Mask, Oghma, Sharess, Shargaas, Vergadain, Vhaeraun.

Dominio della Legge

Divinità: Arvoreen, Azuth, Bane, Berronar Truesilver, Cavaliere Rosso, Clangeddin, Cyrrollalee, Deep Duerra, Gaerdal Ironhand, Gargauth, Garl Glittergold, Gorm Gulthyn, Helm, Hoar, Horus-Re, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Osiris, Savras, Set, Siamorphe, Tiamat, Torm, Tyr, Ulutiu, Urogalan, Yondalla.

Dominio della Luna

Divinità: Eilistraee, Hathor, Malar, Sehanine Moonbow, Selûne, Sharindlar.

Potere concesso: L'incantatore può scacciare o distruggere licantropi allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia o distrugge non morti. Questa capacità è utilizzabile un numero totale di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Incantesimi del dominio della Luna

1 **Luminescenza**: Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella *sfocatura*, occultamenti e simili.
2 **Bagliore lunare**[FOR]: Crea un cono di luce lunare che costringe i licantropi ad assumere forma animale e penetra gli incantesimi di oscurità di livello pari o inferiore.
3 **Lama lunare**[FOR]: Un attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti e in più distorce temporaneamente la magia.
4 **Buone speranze**: I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
5 **Sentiero lunare**[FOR]: Conferisce santuario a 1 creatura per livello.
6 **Immagine permanente**: Include vista, suono e odore.
7 **Demenza**: Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
8 **Forme animali**: Un alleato per livello subisce *metamorfosi* nell'animale scelto.
9 **Fuoco lunare**[FOR]: Un cono di luce lunare infligge 1d8 danni per ogni due livelli (massimo 10d8), le aure magiche risplendono di azzurro per 1 round per livello, con una luce pari alla luna piena, negano l'elettricità per 1 round per livello.

Dominio della Magia

Divinità: Azuth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Isis, Laduguer, Mystra, Savras, Set, Thoth, Velsharoon.

Dominio del Male

Divinità: Abbathor, Auril, Bahgtru, Bane, Beshaba, Cyric, Deep Duerra, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Mask, Sebek, Selvetarm, Set, Shar, Shargaas, Talona, Talos, Tiamat, Umberlee, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtrus.

Dominio del Mentalismo

Divinità: Deep Duerra

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore può generare un'interdizione mentale che conferisce a un soggetto toccato un bonus di resistenza al suo successivo tiro salvezza sulla Volontà pari al livello dell'incantatore +2. L'attivazione di questo potere è

considerata un'azione standard e l'effetto dura un'ora. L'interdizione mentale è una capacità magica e un effetto di abiurazione.

Incantesimi del dominio del Mentalismo

1 **Confusione inferiore**: Una creatura è *confusa* per 1 round.
2 **Individuazione dei pensieri**: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
3 **Chiaroudienza/chiaroveggenza**: L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
4 **Modificare memoria**: Altera 5 minuti della memoria di un soggetto.
5 **Nebbia mentale**: I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.
6 **Legame telepatico di Rary**: Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
7 **Antipatia**: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.
8 **Vuoto mentale**: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9 **Proiezione astrale**[M]: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.

Dominio dei Metalli

Divinità: Dumathoin, Flandal Steelskin, Gond, Grumbar, Laduguer.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce Competenza nelle Armi da Guerra o Competenza nelle Armi Esotiche (come appropriato) e Arma Focalizzata relativamente al tipo di martello scelto come talenti bonus. Non è necessario che sia dotato dei prerequisiti necessari per tali talenti.

Incantesimi del dominio dei Metalli

1 **Arma magica**: L'arma ottiene un bonus di +1.
2 **Riscaldare il metallo**: Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.
3 **Estremità affilata**: Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale.
4 **Stretta corrosiva**: Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche.
5 **Muro di ferro**[M]: 30 pf per ogni quattro livelli; può cadere addosso ai nemici.
6 **Barriera di lame**: Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
7 **Trasmutare metallo in legno**: Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno.
8 **Corpo di ferro**: Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente.
9 **Respingere metallo o pietra**: Respinge il metallo o la pietra.

Dominio della Morte

Divinità: Velsharoon, Yurtrus.

Dominio di prestigio della Morte Acquatica

Divinità: Blibdoolpoolp, Umberlee.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce la capacità di *punire* qualsiasi creatura non acquatica per una volta al giorno con un normale attacco in mischia. L'incantatore somma il suo bonus di Saggezza al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di incantatore divino.

Incantesimi del dominio di prestigio della Morte Acquatica

1 **Intralciare**: Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m.
2 **Marchio dell'esilio**[SDF]: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.
3 **Controllare acqua**: Solleva o abbassa i corpi d'acqua.
4 **Acque impetuose**[SDF]: Un'onda compie un attacco di spingere.
5 **Disidratare**[SDF]: Infligge danni alla Cos del bersaglio.
6 **Annegare**[SDF]: Il bersaglio inizia subito ad annegare.
7 **Nebbia contagiosa**[SDF]: Nube di nebbia del raggio di 9 m infligge malattia.
8 **Orrido avvizzimento**: Infligge 1d6 danni per livello entro 9 m.
9 **Annegare di massa**[SDF]: Come *annegare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Dominio dei Nani

Divinità: Abbathor, Berronar Truesilver, Clangeddin, Deep Duerra, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brightaxe, Laduguer, Marthammor Duin, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Vergadain.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Tempra Possente come talento bonus.

Incantesimi del dominio dei Nani

1 **Arma magica**: L'arma ottiene un bonus di +1.
2 **Resistenza dell'orso**: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
3 **Glifo di interdizione**M: Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano.
4 **Arma magica superiore**: Bonus di +1 per ogni quattro livelli (massimo +5)
5 **Fabbricare**: Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.
6 **Pietre parlanti**: Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata.
7 **Dettame**: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non legali.
8 **Protezione dagli incantesimi**[M, F]: Conferisce un bonus di resistenza +8.
9 **Sciame elementale**: Evoca molteplici elementali.

Dominio della Nobiltà

Divinità: Cavaliere Rosso, Horus-Re, Lathander, Milil, Nobanion, Siamorphe.

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore può ispirare gli alleati che lo sentono parlare per 1 round. Ogni alleato ottiene un bonus morale di +1 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità e ai danni delle armi. L'uso di questa capacità magica costituisce un'azione standard. L'effetto dura un numero di round pari al bonus di Carisma dell'incantatore (minimo 1 round).

Incantesimi del dominio della Nobiltà

1 **Favore divino**: L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni.
2 **Estasiare**: Attira l'attenzione di tutti i soggetti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
3 **Veste magica**: Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.
4 **Rivela bugie**: Rivela le menzogne deliberate.

5 **Comando superiore**: Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
6 **Costrizione/Cerca**: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
7 **Repulsione**: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
8 **Esigere**: Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una *suggestione*.
9 **Tempesta di vendetta**: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Dominio della Non Morte

Divinità: Kiaransalee, Velsharoon.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Scacciare Extra come talento bonus.

Incantesimi del dominio della Non Morte

1 **Individuazione dei non morti**: Rivela non morti nel raggio di 18 m.
2 **Dissacrare**[M]: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
3 **Animare morti**[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
4 **Interdizione alla morte**: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
5 **Infliggi ferite leggere di massa**: Infligge 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
6 **Creare non morti**: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
7 **Controllare non morti**: I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando.
8 **Creare non morti superiori**[M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
9 **Risucchio di energia**: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Dominio dell'Oceano

Divinità: Deep Sashelas, Istishia, Ulutiu, Umberlee, Valkur.

Potere concesso: L'incantatore ottiene la capacità soprannaturale di respirare come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *respirare sott'acqua*, fino a 10 round per livello di chierico. Questo effetto si verifica automaticamente non appena è necessario e dura fino a quando non si esaurisce o non è più necessario. La durata non deve essere consecutiva, e può essere usata in incrementi della durata minima di 1 round ciascuno.

Incantesimi del dominio dell'Oceano

1 **Contrastare elementi**: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
2 **Suono dirompente**: Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.
3 **Respirare sott'acqua**: Il soggetto può respirare sott'acqua.
4 **Libertà di movimento**: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
5 **Muro di ghiaccio**: *Piano di ghiaccio* crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o *semisfera* può intrappolare delle creature al suo interno.
6 **Sfera congelante di Otiluke**: Congela l'acqua o infligge danni da freddo.
7 **Soffio d'acqua**[FOR]: Crea un soffio d'acqua che si muove, infligge danni alle creature e le risucchia verso l'alto.
8 **Maelstrom**[FOR]: Un soffio d'acqua che risucchia e danneggia le creature.
9 **Sciame elementale**: Evoca molteplici elementali.

Dominio dell'Odio

Divinità: Bane, Ghaunadaur, Gruumsh, Set, Urdlen.

Potere concesso: L'incantatore sceglie un avversario. Contro quell'avversario, ottiene un bonus profano di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alla Classe Armatura per 1 minuto. Questa capacità soprannaturale può essere usata una volta al giorno come azione gratuita.

Incantesimi del dominio dell'Odio

1 **Devastazione**: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
2 **Spaventare**: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico.
3 **Scagliare maledizione**: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
4 **Canto di discordia**: Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
5 **Giusto potere**: La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
6 **Proibizione**[M]: Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di un altro allineamento.
7 **Blasfemia**: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
8 **Antipatia**: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.
9 **Lamento della banshee**: Uccide una creatura per livello.

Dominio degli Orchi

Divinità: Bahgtru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtrus.

Potere concesso: L'incantatore ottiene la capacità di punire. Per una volta al giorno, può tentare di punire un avversario con un normale attacco in mischia. Se il colpo va a segno, l'incantatore beneficia di un bonus pari al suo livello di chierico al tiro per i danni. Ad esempio, un chierico di Bahgtru di 4° livello armato con una spada lunga infliggerebbe 1d8+4 danni, più eventuali bonus aggiuntivi per un alto punteggio di forza o per altri effetti magici normalmente applicati. Se l'incantatore usa questa capacità contro un nano o un elfo, acquisisce anche un bonus di +4 al tiro per colpire di punire. Punire è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio degli Orchi

1 **Incuti paura**: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita per 1d4 round.
2 **Produrre fiamma**: 1d6 danni + 1 danno per livello, a contatto o lanciata.
3 **Preghiera**: Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.
4 **Potere divino**: L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello.
5 **Occhi indagatori**: 1d4+1 per livello occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore.
6 **Sguardo penetrante**: Il soggetto diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
7 **Blasfemia**: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
8 **Mantello del caos**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.

9 **Parola del potere uccidere**: Uccide una creatura con 100 pf o meno.

Dominio dell'Oscurità

Divinità: Lolth, Mask, Set, Shar, Shargaas.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Combattere alla Cieca come talento bonus.

Incantesimi del dominio dell'Oscurità

1 **Foschia occultante**: La nebbia avvolge l'incantatore.
2 **Cecità/sordità**: Rende il soggetto cieco o sordo.
3 **Luce nera**[FOR]: Crea oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m attraverso la quale l'incantatore è in grado di vedere.
4 **Armatura di oscurità**[FOR]: Un sudario d'ombra conferisce un bonus di deviazione pari a 3 +1 per ogni quattro livelli (massimo +8) alla CA e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti sacri, di luce o del bene.
5 **Fulmine oscuro**[FOR]: L'incantatore scaglia un raggio di oscurità per ogni due livelli, che infliggono 2d8 danni per round e possono frastornare il bersaglio per 1 round.
6 **Occhi indagatori**: 1d4 +1 per livello occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore.
7 **Incubo**: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.
8 **Parola del potere accecare**: Acceca una creatura con 200 pf o meno.
9 **Parola del potere uccidere**: Uccide una creatura con 100 pf o meno.

Dominio della Pianificazione

Divinità: Cavaliere Rosso, Gond, Helm, Ilneval, Siamorphe, Ubtao.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Incantesimi Estesi come talento bonus.

Incantesimi del dominio della Pianificazione

1 **Visione della morte**: Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.
2 **Presagio**[M, F]: Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.
3 **Chiaroudienza/chiaroveggenza**: L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
4 **Infondere capacità magiche**: Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.
5 **Individuazione dello scrutamento**: Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.
6 **Banchetto degli eroi**: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
7 **Scrutare superiore**: Funziona come *scrutare*, ma è più veloce e dura più a lungo.
8 **Rivela locazioni**: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
9 **Fermare il tempo**: L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round.

Dominio dei Portali

Divinità: Eilistraee, Shaundakul.

Potere concesso: L'incantatore può individuare o attivare un *portale* attivo o inattivo come se fosse una normale porta segreta (CD 20).

Incantesimi del dominio dei Portali

1 **Evoca mostri I**: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
2 **Analizzare portale**[FOR]: Individua e analizza eventuali *portali* nel raggio di 18 m.
3 **Ancora dimensionale**: Impedisce il viaggio extradimensionale.
4 **Porta dimensionale**: Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
5 **Teletrasporto**: Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello.
6 **Esilio**: Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari.
7 **Forma eterea**: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni.
8 **Serratura dimensionale**: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello.
9 **Portale**[E]: Collega due piani per viaggiare o evocare creature.

Dominio della Protezione

Divinità: Angharradh, Arvoreen, Baravar Cloakshadow, Berronar Truesilver, Chauntea, Corellon Larethian, Deneir, Dumathoin, Eldath, Gaerdal Ironhand, Garl Glittergold, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Helm, Kelemvor, Laduguer, Lathander, Marthammor Duin, Moradin, Nephthys, Rillifane Rallathil, Selûne, Shaundakul, Silvanus, Sune, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Ulutiu, Urogalan, Valkur, Waukeen, Yondalla.

Dominio dei Ragni

Divinità: Lolth, Selvetarm.

Potere concesso: L'incantatore può intimorire o comandare i ragni allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o comanda non morti. Questa capacità è utilizzabile un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio dei Ragni

1 **Movimenti del ragno**: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti.
2 **Evoca sciame**: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
3 **Destriero fantomatico**: Un cavallo magico appare per 1 ora per livello.
4 **Parassiti giganti**: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.
5 **Piaga degli insetti**: Sciami di locuste attaccano le creature.
6 **Maledizione del ragno**[FOR]: Trasforma un umanoide in una creatura simile a un drider che obbedisce all'incantatore.
7 **Ragni di pietra**[FOR]: Trasforma tre sassi in costrutti di pietra simili a ragni.
8 **Piaga strisciante**: Sciami di millepiedi attaccano su ordine dell'incantatore.
9 **Corpo di ragno**[FOR]: Come *metamorfosi*, ma l'incantatore può trasformare fino a una creatura per livello in un ragno mostruoso da Minuscolo a Enorme.

Dominio dei Rettili

Divinità: Finder Wyvernspur, Sebek, Set, Tiamat, Ubtao.

Potere concesso: L'incantatore è in grado di intimorire e comandare gli animali (solo creature rettiliformi e serpenti) allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o comanda non morti. Questa capacità è utilizzabile un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio dei Rettili

1 **Zanna magica**: Un'arma naturale del soggetto ottiene+1 ai tiri per colpire e per i danni.
2 **Trance animale***: Affascina 2d6 DV di animali.
3 **Zanna magica superiore**: Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni tre livelli di incantatore (massimo +5).
4 **Veleno**: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.
5 **Crescita animale***: Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni.
6 **Sguardo penetrante**: Il soggetto diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
7 **Fiotto di vipere**[GG]: L'incantatore sputa una serie di vipere immonde o celestiali che attaccano i suoi avversari.
8 **Forme animali***: Un alleato per livello subisce *metamorfosi* nell'animale scelto.
9 **Trasformazione**[F]: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

*Influenza solo gli ofidi e i rettili.

Dominio del Rinnovamento

Divinità: Angharradh, Chauntea, Finder Wyvernspur, Kossuth, Lathander, Shiallia, Silvanus.

Potere concesso: Se l'incantatore scende al di sotto di 0 punti ferita, recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il suo modificatore di Carisma. Questa capacità soprannaturale funziona una volta al giorno. Se un attacco porta l'incantatore a -10 punti ferita o meno, questi muore prima che il potere abbia effetto.

Incantesimi del dominio del Rinnovamento

1 **Charme su persone**: Rende una persona amichevole.
2 **Ristorare inferiore**: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
3 **Rimuovi malattia**: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.
4 **Reincarnazione**: Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso.
5 **Espiazione**: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto.
6 **Banchetto degli eroi**: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
7 **Ristorare superiore**[E]: Come ristorare ma ripristina tutti i livelli e i punteggi di caratteristica.
8 **Metamorfosi di un oggetto**: Trasforma un soggetto in qualcos'altro.
9 **Libertà**: Libera le creature sotto gli effetti di *imprigionare*.

Dominio del Riposo

Divinità: Jergal, Kelemvor, Osiris, Urogalan.

Potere concesso: L'incantatore può utilizzare un tocco di morte una volta al giorno. Per mettere a segno un tocco di morte, deve superare un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (utilizzando le regole per gli incantesimi a contatto). Se il tocco va a segno, l'incantatore tira 1d6 per ogni livello da chierico posseduto. Se il risultato è pari o superiore al numero attuale di punti ferita posseduti dalla creatura, la creatura muore (senza effettuare alcun tiro salvezza). Tocco di morte è una capacità soprannaturale e un effetto di morte.

Incantesimi del dominio del Riposo

1 **Nascondersi ai non morti**: I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello.
2 **Riposo inviolato**: Conserva un cadavere.
3 **Parlare con i morti**: Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.
4 **Interdizione alla morte**: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
5 **Distruggere viventi**: Un attacco di contatto uccide il soggetto.
6 **Non morto a morto**[M]: Distrugge 1d4 DV per livello di non morti (massimo 20d4).
7 **Distruzione**[F]: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
8 **Vita certa**[GG]: Protegge l'incantatore da un tipo di morte certa.
9 **Lamento della banshee**: Uccide una creatura per livello.

Dominio delle Rune

Divinità: Deneir, Dugmaren Brightmantle, Jergal, Mystra, Thoth.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Scrivere Pergamene come talento bonus.

Incantesimi del dominio delle Rune

1 **Cancellare**: Scritte normali o magiche svaniscono.
2 **Pagina segreta**: Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto.
3 **Glifo di interdizione**[M]: Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano.
4 **Rune esplosive**: Infliggono 6d6 danni quando vengono lette.
5 **Legame planare inferiore**: Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito.
6 **Glifo di interdizione superiore**[M]: Come *glifo di interdizione*, ma fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello.
7 **Evocazioni istantanee di Drawmij**[M]: Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore.
8 **Trascrivere simbolo**[F, GG]: Sposta senza rischio un simbolo magico non ancora attivato in un'altra locazione.
9 **Cerchio di teletrasporto**[M]: Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito.

Dominio della Sofferenza

Divinità: Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.

Potere concesso: L'incantatore può usare un *tocco di dolore* una volta al giorno. Per infliggere un *tocco di dolore*, l'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (usando le regole per gli incantesimi a contatto). Se l'attacco va a segno, la creatura subisce una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza per 1 minuto. Le creature immuni ai colpi critici non sono influenzate da questo effetto.

Incantesimi del dominio della Sofferenza

1 **Anatema**: I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura.
2 **Resistenza dell'orso**: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
3 **Scagliare maledizione**: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
4 **Debilitazione**: Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.
5 **Simbolo di dolore**[M]: Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.
6 **Ferire**: Infligge 10 danni per livello al bersaglio.

7 **Onde di esaurimento**: Parecchi bersagli diventano esausti.
8 **Orrido avvizzimento**: Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.
9 **Risucchio di energia**: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Dominio del Sole

Divinità: Horus-Re, Lathander.

Dominio delle Tempeste

Divinità: Aerdrie Faenya, Anhur, Auril, Isis, Istishia, Talos, Umberlee.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce resistenza all'elettricità 5.

Incantesimi del dominio delle Tempeste

1 **Scudo entropico**: Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.
2 **Folata di vento**: Spazza via o butta a terra le creature più piccole.
3 **Invocare il fulmine**: Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo.
4 **Tempesta di nevischio**: Ostacola la visione e il movimento.
5 **Tempesta di ghiaccio**: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.
6 **Invocare tempesta di fulmini**: Come *invocare il fulmine*, ma 5d6 danni per fulmine.
7 **Controllare tempo atmosferico**: Cambia il tempo atmosferico in un'area.
8 **Turbine**: Un ciclone infligge danni e porta via creature.
9 **Tempesta di vendetta**: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Dominio del Tempo

Divinità: Grumbar, Labelas Enoreth.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce il talento Iniziativa Migliorata come talento bonus.

Incantesimi del dominio del Tempo

1 **Colpo accurato**: +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore.
2 **Riposo inviolato**: Conserva un cadavere.
3 **Velocità**: Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.
4 **Libertà di movimento**: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
5 **Permanenza**[E]: Rende alcuni incantesimi permanenti.
6 **Contingenza**[F]: Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro incantesimo.
7 **Momento di prescienza**: L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.
8 **Previsione**: Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.
9 **Fermare il tempo**: L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round.

Dominio della Terra

Divinità: Callarduran Smoothhands, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Earthcaller, Urdlen, Urogalan.

Dominio della Tirannia

Divinità: Bane, Tiamat.

Potere concesso: La CD dei tiri salvezza di qualsiasi incantesimo di compulsione lanciato dall'incantatore viene incrementata di +2.

Incantesimi del dominio della Tirannia

1 **Comando**: Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.
2 **Estasiare**: Attira l'attenzione di tutti i soggetti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
3 **Rivela bugie**: Rivela le menzogne deliberate.
4 **Paura**: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello.
5 **Comando superiore**: Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
6 **Costrizione/Cerca**: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
7 **Mano stringente di Bigby**: Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta.
8 **Charme sui mostri di massa**: Come *charme sui mostri*, ma ha effetto sui presenti entro 9 m.
9 **Dominare mostri**: Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.

Dominio Vegetale

Divinità: Angharradh, Baervan Wildwanderer, Chauntea, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Mielikki, Osiris, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

Dominio del Viaggio

Divinità: Akadi, Baervan Wildwanderer, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Marthammor Duin, Mielikki, Oghma, Sehanine Moonbow, Selûne, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukeen.

Incantesimi da druido

Incantesimi di livello 0 da druido (orazioni)

Individuazione dei crocevia[MDF]: Individua un crocevia magico in un raggio di 18 m.
Possanza dell'ariete[MDF]: Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali.
Visione della natura[MDF]: Funziona come *visione della morte*, ma solo per gli animali e i vegetali.

Incantesimi di 1° livello da druido

Artigli bestiali[GG]: Le mani dell'incantatore diventano armi che infliggono 1d8 danni.
Mimetismo[SDF]: Il soggetto acquisisce un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.
Nuoto veloce[MDF]: Il bersaglio acquista una velocità di nuotare pari a 9 m.

Incantesimi di 2° livello da druido

Condivisione animale[MDF]: Il soggetto può vedere e ascoltare attraverso gli organi percettivi dell'animale toccato.

Frenesia del sangue[MDF]: L'ira conferisce all'incantatore +2 alla Forza e alla Costituzione, +1 ai tiri salvezza e -1 alla CA.

Localizza nodo[F, SDF]: Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello.

Marchio dell'esilio[SDF]: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.

Olfatto acuto[MDF]: Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello.

Padronanza dell'aria[MDF]: L'incantatore sviluppa un paio di ali incorporee che gli consentono di volare.

Percorso agevole[MDF]: Rende una pista più facile da seguire.

Risana ferite moderate[MDF]: Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 round, +1 round per ogni 2 livelli.

Scavare[SDF]: Il soggetto sviluppa artigli e può scavare a una velocità di 3 m.

Scroscio di pioggia[MDF]: La pioggia riduce la visibilità, spegne i fuochi e ostacola i proiettili.

Solida pietra[MDF]: Raddoppia la durezza e i punti ferita di una struttura di pietra o formazione rocciosa.

Sputo accecante[GG]: Attacco di contatto a distanza che acceca il soggetto.

Tutt'uno con la natura[MDF]: Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 a tutte le prove di abilità correlate ad essa.

Vista cieca[GG]: Conferisce vista cieca entro 9 m.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Aratro fantomatico[SDO]: Crea un solco nella terra e butta a terra prone le creature nel suo solco.

Danza in circolo[MDF]: Indica la direzione per un bersaglio noto.

Fuoco verde[IE]: Ogni creatura nell'area subisce 2d6 danni da acido +1 danno per livello.

Guscio di tartaruga[MDF]: Un grande guscio fornisce copertura o riparo.

Infestazione di vermi[MDF]: Creature simili a vermi infliggono 1d4 danni ad ogni round.

Lancia aculei[MDF]: Le mani dell'incantatore lanciano aculei avvelenati utilizzabili negli attacchi in mischia e in quelli a distanza.

Morso del serpente[MDF]: Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare.

Pelle di ragno[SDF]: Il soggetto ottiene bonus di aumento a bonus di armatura naturale, tiri salvezza contro i veleni e prove di Nascondersi.

Porta nodale[SDF]: Permette il teletrasporto tra nodi terrestri conosciuti.

Portatore di pestilenza[RDF]: Funziona come *contagio*, ma il bersaglio è contagioso anche durante il periodo di incubazione.

Pungiglione di guarigione[MDF]: Infligge a contatto 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore, l'incantatore acquisisce i danni come punti ferita.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Equilibrio naturale[GG]: L'incantatore trasferisce 4 punti di caratteristica sul bersaglio per un periodo pari a 10 minuti per livello.

Fauci del lupo[MDF]: Una statuetta per ogni due livelli si trasforma in un lupo con RI 13 e presenza terrificante.

Foschia omicida[MDF]: Una nube di vapore infligge 3d6 danni, provoca cecità e infligge 1d6 danni per round nei round successivi.

Grembo terrestre[MDF]: L'incantatore e una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra.

Lancia di ghiaccio[GG]: Trasforma il ghiaccio in lancia e attacca il bersaglio, infliggendo 5d6 danni e stordendolo per 1d4 round.

Metamorfosi di pietra[SDF]: Cambia il tipo di pietra.

Mimetismo di massa[MDF]: Funziona come *mimetismo*, ma influenza tutti i soggetti entro il raggio di azione.

Vento in poppa[MDF]: Raddoppia la velocità via terra dei bersagli per un giorno.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Acque impetuose[SDF]: Un'onda compie un attacco di spingere.

Comunione con la terra[RDF]: L'incantatore acquisisce conoscenza delle colline, delle montagne e delle aree sotterranee circostanti.

Contagio di massa[RDF]: Funziona come *contagio*, ma ha effetto su più creature.

Inferno[GG]: La creatura viene avviluppata dalle fiamme e subisce 6d6 danni per round.

Interdizione al fuoco: Funziona come *estinguere fuoco*, ma sopprime anche eventuali effetti di fuoco magico nell'area influenzata.

Mantello di spore[RDF]: Una nube di spore di muffa gialla conferisce all'incantatore occultamento e infligge 1d6 danni alla Cos alle creature che entrano nel suo quadretto.

Muro di dissolvi magie[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie* a bersaglio.

Muro di sabbia[GG]: La sabbia turbinante blocca gli attacchi a distanza e rallenta coloro che la attraversano.

Putrefazione della memoria[MDF]: Le spore risucchiano 1d6 punti di Intelligenza, +1 punto di Intelligenza per ogni round successivo.

Rampicante[MDF]: I rampicanti crescono rapidamente, producendo vari effetti.

Scolpire pietra superiore[SDF]: Scolpisce 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in una forma qualsiasi.

Senso del gufo[MDF]: Il soggetto acquisisce 1d4+1 punti alla Saggezza per 1 ora per round.

Teschio dell'eco[MDF]: L'incantatore può vedere, sentire e parlare attraverso il teschio preparato di un animale, per un periodo pari a 1 ora per livello.

Tunnel di vento[MDF]: Conferisce alle armi a distanza un bonus di +10 e raddoppiano l'incremento di gittata.

Vento della costrizione[MDF]: Il suono non può giungere o dipartirsi dal bersaglio e gli attacchi a distanza subiscono una penalità di -2.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Annegare[MDF]: Il bersaglio comincia immediatamente ad annegare.

Metamorfosi di pietra superiore[SDF]: Cambia 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra.

Morsa di pietra[MDF]: Trappole di pietra ghermiscono e danneggiano le creature.

Sbriciolare[MDF]: Infligge 1d6 danni per livello (indipendentemente dalla durezza) agli oggetti o alle strutture costruite dall'uomo.

Scavare di massa[SDF]: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Sigilla portale[M, FOR]: Sigilla permanentemente un *portale*.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA DRUIDO

Aura brillante[MDF]: Gli alleati emettono luce e le loro armi diventano armi di energia luminosa, che infliggono +1 danno per ogni due livelli.

Aura di vitalità[MDF]: I soggetti acquisiscono +4 a For, Des e Cos.

Creare crocevia e sentieri nascosti[E, MDF]: Collega due zone tramite un sentiero magico.

Padronanza della terra[MDF]: Il soggetto può spostarsi attraverso la terra fino a una qualsiasi locazione.

Parola di equilibrio[SDF]: Uccide, paralizza, indebolisce o rende nauseate le creature non neutrali.

Pietre mutevoli[SDF]: Pietre preparate diventano lith.

Rampicanti velenosi[MDF]: Funziona come *rampicante*, ma i rampicanti creati sono velenosi.

Torre della tempesta[MDF]: Una torre fatta di nuvole turbinanti assorbe l'elettricità, fornisce occultamento e impedisce i movimenti.

Incantesimi di 8° livello da druido

Bombardamento[F GG]: Dal cielo cadono rocce che infliggono 1d8 danni per livello e seppelliscono i bersagli.

Bozzolo[MDF]: Paralizza il bersaglio e ne risucchia i livelli.

Muro di dissolvi magie superiore[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Incantesimi di 9° livello da druido

Annegare di massa[SDF]: Come *annegare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Padronanza del sottosuolo[E, SDF]: L'incantatore acquisisce capacità magiche legate alla terra.

Tramuta in pietra[MDF]: L'incantatore acquisisce un attacco con lo sguardo pietrificante.

Incantesimi da guardia nera

Incantesimi di 1° livello da guardia nera

Carica strategica[MDF]: L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità.

Evoca non morti I[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Fede guaritrice[MDF]: Cura 8 danni + 1 danno per livello (massimo +5).

Marchio dell'esilio[SDF]: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.

Incantesimi di 2° livello da guardia nera

Chiarezza mentale[SDF]: Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.

Evoca non morti II[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Mano della divinità[MDF]: Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore.

Incantesimi di 3° livello da guardia nera

Conoscere il nemico più potente[MDF]: Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area.

Evoca non morti III[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da guardia nera

Arma della divinità[MDF]: Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono.

Evoca non morti IV[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi da hathran

Questi incantesimi non rappresentano la lista completa di incantesimi della hathran. Sono incantesimi che possono essere aggiunti alla lista di incantesimi di un'altra classe da incantatore divino o arcano da lei posseduta.

Incantesimi di livello 0 da hathran

Visione della natura[MDF]: Funziona come *visione della morte*, ma solo per animali e vegetali.

Incantesimi di 1° livello da hathran

Dispersione[FOR]: Gli oggetti bersaglio si disperdono in un'esplosione che infligge 1d8 danni normali o non letali.

Visione crepuscolare[MDF]: L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

Incantesimi di 2° livello da hathran

Bagliore lunare[FOR]: Crea un cono di luce lunare che costringe i licantropi ad assumere forma animale e penetra gli incantesimi di oscurità di livello pari o inferiore.

Pugnale infuocato[MDF]: Funziona come *lama infuocata*, ma procura 1d4 danni +1 danno per livello.

Tutt'uno con la natura[MDF]: Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 a tutte le prove di abilità correlate ad essa.

Incantesimi di 3° livello da hathran

Esplosione luminosa[FOR]: Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 metri.

Lama lunare[FOR]: Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi.

Incantesimi di 4° livello da hathran

Alleato planare inferiore[E]: Scambio di servigi con una creatura planare con 6 DV.

Grembo terrestre[MDF]: L'incantatore e una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra.

Incantesimi di 5° livello da hathran

Legame planare inferiore[E]: Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito.

Sentiero lunare[FOR]: Conferisce santuario a 1 creatura per livello.

Incantesimi di 6° livello da hathran

Alleato planare[E]: Funziona come *alleato planare inferiore*, ma agisce su creature fino a 12 DV.

Legame planare[E]: Funziona come *legame planare inferiore*, ma agisce su creature fino a 12 DV.

Incantesimi di 8° livello da hathran

Legame planare superiore[E]: Funziona come *legame planare inferiore*, ma agisce su creature fino a 18 DV.

Incantesimi da mago e da stregone

Incantesimi di livello 0 da mago e da stregone (trucchetti)

Illusione **Apertura silenziosa**[MDF]: Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o una finestra.

Invocazione **Scossa elettrica**[MDF]: Un attacco di contatto a distanza infligge 1d3 danni da elettricità.

Tosse di Horizikaul[MDF]: Il bersaglio subisce 1 danno sonoro e rimane assordato per 1 round.

Trasmutazione **Collante**[SDF]: Incolla un oggetto del peso di 2,5 kg o meno a un oggetto più grande.

Lanciare dardo[MDF]: Lancia un quadrello da balestra fino a una portata media.

Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Viscere di ferro**[MDF]: Il bersaglio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

Divinazione **Conoscere protezioni**[MDF]: Determina le difese del bersaglio.

Evocazione **Evoca non morti I**[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Grandine di pietre[SDF]: Pietre infliggono 1d4 danni per livello a creature nell'area (massimo 5d4).

Stretta caustica[MDF]: Il personaggio infligge 1d6+1 danni da acido con un attacco di contatto per livello.

Illusione **Rete di ombre**[MDF]: Normali ombre forniscono occultamento a quanti si trovano nell'area dell'incantesimo.

Invocazione **Lama persistente di Shelgarn**[MDF]: Una lama di forza attacca il bersaglio automaticamente ai fianchi.

Onda di forza[MDF]: Infligge 1d4+1 danni più la spinta.

Palla di neve di Snilloc[IE]: Un attacco di contatto (in mischia o a distanza) infligge 1d6 danni da freddo +1 danno per livello.

Pugnale di ghiaccio[MDF]: Un'arma a spargimento infligge 1d4 danni da freddo per livello, più danni ad area.

Rombo di Horizikaul[MDF]: Il bersaglio subisce 1d4 danni sonori per ogni due livelli più la sordità.

Necromanzia **Verme dello spirito**[MDF]: Il bersaglio subisce 1 danno a Cos ad ogni round per 1 round per livello.

Trasmutazione **Dispersione**[FOR]: Gli oggetti scelti come bersagli si disperdono in un'esplosione che infligge 1d8 danni normali o non letali.

Lanciare oggetto[MDF]: Fa volare oggetti Piccolissimi fino ad un lungo raggio.

Mano tagliente di Laeral[MDF]: La mano dell'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +2 e si considera armata.

Nervi reattivi di Kaupaer[MDF]: Il bersaglio riceve un bonus di +5 alle prove di iniziativa.

Nuoto veloce[MDF]: Il bersaglio acquista una velocità di nuotare pari a 9 m.

Visione crepuscolare[MDF]: L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Serratura nodale**[SDF]: Dissuade gli altri dall'usare i poteri di un nodo terrestre.

Ammaliamento **Garbato promemoria di Nybor**[F, GG]: Il bersaglio rimane frastornato per 1 round, dopodichè ha -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove, ed è distratto.

Evocazione **Bastone di forza**[IE]: Un bastone ferrato di forza che infligge 1d6 danni con un attacco di contatto.

Creare tatuaggio magico[M, F, GG]: Il soggetto riceve un tatuaggio magico dotato di vari effetti.

Evoca non morti II[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Miasma di Igedrazzar[MDF]: Una nube di nebbia infligge 1d4 danni non letali per livello.

Divinazione **Localizza nodo**[SDF]: Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello.

Illusione **Artigli di oscurità**[FOR]: Le mani dell'incantatore sferranno attacchi di contatto in mischia con portata e infliggono 1d4 danni da freddo più *lentezza*.

Camuffare non morti[MDF]: Cambia l'aspetto di un non morto corporeo.

Camuffare riflettente[SDF]: Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso.

Maschera d'ombra[FOR]: Le ombre nascondono il volto dell'incantatore e lo proteggono dall'oscurità, dalla luce e dagli sguardi.

Spruzzo d'ombra[MDF]: Le ombre frastornano i bersagli e infliggono 2 danni a For.

Invocazione **Ariete**[MDF]: Infligge 1d6 danni più la spinta.

Combustione[MDF]: Il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco +1 danno per livello.

Nube disorientante[GG]: Genera un cono nauseante di 3 m.

Pugnale infuocato[MDF]: Funziona come *lama infuocata*, ma procura 1d4 danni +1 danno per livello.

Scala di forza[MDF]: Crea una scala mobile di forza.

Sciame di palle di neve di Snilloc[FOR]: Infligge 1d6 danni da freddo per ogni due livelli nel raggio di 3 m.

Spira elettrica di Gedlee[GG]: Infligge 1d6 danni da elettricità per ogni due livelli dell'incantatore e stordisce una singola creatura.

Vampa di Aganazzar[FOR]: Una scia di fuoco che infligge 1d8 per ogni due livelli.

Necromanzia **Armatura mortale**[M, MAG]: Un'aura nera danneggia le creature che attaccano l'incantatore.

Dardo vitale[MDF]: Un raggio per ogni due livelli risucchia 1 pf all'incantatore e infligge 2d4 danni ai non morti.

Sudario dei non morti[MDF]: Un sudario di energia negativa fa sì che i non morti percepiscano l'incantatore come una creatura non morta.

Trasmutazione **Corno di ferro di Balagarn**[MDF]: Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante.

Olfatto acuto[MDF]: Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello.

Ossa di pietra[MDF]: Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3.

Passo vivace[GG]: L'incantatore e gli alleati ottengono un incremento di +3 m alla velocità e possono andare veloci per un'ora al giorno in più per ogni livello.

Vista cieca[GG]: Conferisce vista cieca entro 9 m.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Abolire ombre**[IE]: Le creature d'ombra subiscono 1d6 danni per livello, gli incantesimi d'ombra e di oscurità potrebbero essere dissolti.

Respingere frecce[MDF]: Come *protezione dalle frecce*, tranne per il fatto che le frecce respinte vengono rispedite contro chi le ha lanciate.

Sradicare terra[SDF]: Infligge 1d8 danni per livello alle creature di terra (massimo 10d8).

Tentacolo d'ombra inferiore[SDO]: Le ombre assumono forma di tentacoli che intralciano gli avversari.

Ammaliamento **Mite ammonimento di Nybor**[F, GG]: Il bersaglio è frastornato per 1d4 round, dopodichè ha -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove, ed è distratto.

Divinazione **Analizzare portale**[FOR]: Individua e analizza eventuali *portali* nel raggio di 18 m.

Individuazione di metalli e minerali[M, RDF]: Individua grossi giacimenti di metallo o altri minerali.

Evocazione **Armatura magica migliorata**[IE]: Un campo di forza fornisce un bonus di armatura pari a 3 +1 per ogni due livelli.

Evoca non morti III[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Porta nodale[SDF]: Permette il teletrasporto tra nodi terrestri conosciuti.

Soffio acido di Mestil[MDF]: Un cono acido infligge 1d6 danni per livello.

Illusione **Silenzio sospeso di Khelben**[M, MAG]: Un oggetto viene programmato per creare un'aura di silenzio su comando dell'incantatore.

Invocazione **Danza d'acciaio**[MDF]: I pugnali divengono oggetti volanti animati Medi che attaccano gli avversari.

Esplosione luminosa[FOR]: Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 metri.

Frantuma suolo[MDF]: Infligge 1d4 danni sonori per livello e danneggia la superficie del pavimento fino a una profondità di 15 cm.

Globo scintillante di Nchaser[F, GG]: Crea una luce magica permanente; è l'incantatore a controllarne l'intensità.

Luce nera[FOR]: Crea oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m attraverso la quale l'incantatore è in grado di vedere.

Molte fauci[GG]: Una serie di fauci per livello attacca i nemici infliggendo 1d4 danni.

Sfera scintillante[MDF]: Una propagazione nel raggio di 6 m infligge 1d6 danni da elettricità per livello.

Necromanzia **Luogotenente non morto**[MDF]: Un bersaglio non morto può impartire ordini ai non morti controllati dall'incantatore.

Manozanna[SDO]: Fauci zannute nella mano dell'incantatore infliggono 1d8 danni e avviano una lotta.

Teschio di guardia[F, GG]: Un teschio che grida quando la creatura entra nell'area sorvegliata.

Tocco di guarigione[MDF]: L'incantatore subisce fino a 1d6 danni per ogni due livelli e guarisce il bersaglio dello stesso ammontare.

Torcia del non morto[MDF]: Una creatura non morta proietta un'aura blu che infligge +2d4 danni contro le creature viventi.

Veleno del ragno[MDF]: A contatto, infligge 1d6 danni alla Forza, ripetuti dopo 1 minuto.

Trasmutazione **Amanuensis**[MDF]: Copia testi non magici.

Arma di impatto[MDF]: Funziona come *estremità affilata*, ma potenzia le armi contundenti.

Forma amorfa[SDF]: Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure.

Lancia di ghiaccio[GG]: Trasforma il ghiaccio in lancia e attacca il bersaglio, infliggendo 5d6 danni e stordendolo per 1d4 round.

Mano magica superiore[MDF]: Funziona come *mano magica*, ma ha raggio di azione medio e agisce su 5 kg per livello dell'incantatore.

Pelle di ragno[SDF]: Il soggetto ottiene bonus di aumento a bonus di armatura naturale, tiri salvezza contro i veleni e prove di Nascondersi.

Percezione tellurica[SDF]: Conferisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m.

Scavare[SDF]: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Scurovisione profonda[SDF]: Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Mantello di Ilyykur**[IE]: Un'aura conferisce un bonus di +1 per ogni tre livelli contro gli incantesimi e le capacità magiche e resistenza all'elettricità 15.

Muro del bene[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro il male*, ma solo su un lato del muro.

Muro del caos[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro la legge*, ma solo su un lato del muro.

Muro della legge[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro il caos*, ma solo su un lato del muro.

Muro del male[MDF]: Funziona come *cerchio magico contro il bene*, ma solo su un lato del muro.

Divinazione **Portale traslucido**[F, SDF]: Rende traslucido un *portale* bersaglio.

Evocazione **Evoca non morti IV**[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Globo viscido[SDF]: Un attacco di contatto a distanza scaglia un globo di colla del diametro di 1,5 m contro il bersaglio.

Muro di sabbia[GG]: La sabbia turbinante blocca gli attacchi a distanza e rallenta coloro che la attraversano.

Illusione **Pozzo delle ombre**[MDF]: I bersagli penetrano in un passaggio planare buio da cui riemergono spaventati.

Invocazione **Artiglio di Caligarde**[GG]: Appaiono degli artigli di forza che attaccano gli avversari o sorvegliano un'area.

Cascata esplosiva[MDF]: Una palla fiammeggiante rimbalza infliggendo 1d6 danni da fuoco per livello.

Globo di forza[IE]: Una serie di globi di forza infligge 1d6 danni per livello, da ripartire su vari bersagli.

Lancia del tuono[FOR]: Una lancia di forza infligge 2d6 danni e può dissolvere gli effetti di forza.

Sfere energetiche di Tirumael[MDF]: Cinque sfere colorate attaccano infliggendo danni o negano danni da acido, freddo, elettricità, fuoco e danni sonori.

Necromanzia **Fulmine funesto di Sinsabur**[IE]: Una folgore di energia oscura infligge 1d3 danni alla Forza e alla Costituzione +1 per ogni quattro livelli.

Portatore di pestilenza[RDF]: Funziona come *contagio*, ma il bersaglio è contagioso anche durante il periodo di incubazione.

Trasmutazione **Budello di serpente**[MDF]: Un tentacolo di 4,5 m spunta dallo stomaco dell'incantatore e attacca i nemici.

Colata metallica di Ghorus Toth[MDF]: Fonde oggetti di metallo senza applicare calore.

Lama anatema[M, IE]: Un'arma tagliente diventa un'arma anatema.

Ossa di ferro[MDF]: Un non morto corporeo acquisisce un bonus di armatura naturale +5.

Potenziatore di incantesimi[GG]: Consente all'incantatore di lanciare un altro incantesimo nello stesso round a un livello dell'incantatore +2.

Pozione di Darsson[MDF]: Crea una pozione che deve essere usata entro 1 ora per livello.

Ritorsione[MDF]: Il bersaglio viene maledetto se usa i suoi incantesimi contro un'altra creatura.

Scurovisione superiore[IE]: Il soggetto è in grado di vedere nel buio senza limiti di distanza.

Traslazione nel fuoco[FOR]: Consente l'uso multiplo di *porta dimensionale* che funziona solo attraverso grandi fuochi.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Guardia di ferro inferiore**[FOR]: Il soggetto diventa immune ai metalli non magici.

Muro di dissolvi magie superiore[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Sorvegliare oggetti[M, IE]: L'incantatore sa quando l'oggetto bersaglio viene toccato.

Tentacolo d'ombra superiore[SDO]: Funziona come *tentacolo d'ombra inferiore*, ma dura più a lungo ed è più forte.

Evocazione **Evoca non morti V**[F, GG]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Involucro acido di Mestil[MDF]: Un involucro acido danneggia coloro che attaccano l'incantatore e gli consente di effettuare attacchi a distanza.

Illusione **Mano d'ombra**[MDF]: Una mano di taglia Media attacca gli avversari, li blocca o trasporta gli oggetti.

Invocazione **Arco lunare di Presper**[GG]: Crea 1d4 scintille di luce che attaccano i nemici.

Marchio del fuoco[MDF]: Un'esplosione di 1,5 m per livello infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

Palla fulminante[GG]: Sfere di energia che infliggono 1d6 danni da elettricità per livello.

Sfera di pietra[SDF]: Una sfera di pietra del diametro di 1,5 m rotola verso gli avversari.

Sudario fiammeggiante[GG]: Il bersaglio viene avvolto dalle fiamme, subendo 2d6 danni da fuoco per round e proiettando fiammate che infliggono 1d4 danni da fuoco alle creature entro 3 m.

Vibrazione versatile di Horizikaul[F, MAG]: Un cono sonoro che infligge danni o sposta gli oggetti.

Necromanzia **Bacio del vampiro**[M, MDF]: L'incantatore acquisisce capacità soprannaturali simili a quelle dei vampiri ma è vulnerabile a quegli attacchi che feriscono i non morti.

Carne tremante[GG]: Il bersaglio viene stordito per 1 round, subisce 1d6 danni per livello e rimane nauseato per 1d4+2 round.

Mantogrigio di Grimwald[FOR]: Al bersaglio viene impedito di recuperare punti ferita in qualsiasi modo.

Sangue bruciante di Beltyn[MDF]: Il bersaglio subisce 1d8 danni da acido e 1d8 danni da fuoco per round e rimane nauseato.

Trasmutazione **Creare bestia oscura**[MF]: Trasforma un animale in una bestia oscura.

Creare eletto[MF]: Trasforma un umano in un eletto.

Intermittenza migliorata[IE]: Funziona come *intermittenza*, ma l'incantatore ne controlla i tempi.

Matrice di incantesimi di Simbul[F, GG]: Una matrice magica che conserva un incantesimo di livello pari o inferiore al 3°, che lancia in seguito come incantesimo rapido.

Scolpire metallo[RDF]: Funziona come *scolpire pietra*, ma influenza il metallo invece della roccia.

Transizione frequente di Lutzaen[MDF]: Crea una *porta dimensionale* a corto raggio da utilizzare più volte.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Sigilla portale**[M, FOR]: Sigilla permanentemente un *portale*.

Evocazione **Mantello di spore**[RDF]: Una nube di spore di muffa gialla conferisce all'incantatore occultamento e infligge 1d6 danni alla Cos alle creature che entrano nel suo quadretto.

Ragni di fuoco[M, MAG]: Uno sciame di elementali del fuoco Piccolissimi attacca i bersagli.

Tunnel trangugiante[SDF]: Le convulsioni peristaltiche del tunnel infliggono 1d6 danni per livello (massimo 15d6).

Illusione **Camuffare riflettente di massa**[SDF]: Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso.

Invocazione **Calotta d'ombra**[SDO]: Crea una cupola d'ombra impenetrabile alla visione e afflitta da oscurità all'interno.

Catena ululante[F, GG]: Una catena di forza che intralcia e attacca l'avversario.

Occhio prismatico[F, GG]: Un globo che genera raggi prismatici individuali che effettuano attacchi di contatto a distanza.

Scudo cacofonico[MDF]: Uno scudo immobile blocca i suoni, devia i dardi, infligge 1d6 danni +1 danno per livello e assorda gli intrusi.

Tempesta acida[GG]: Infligge 1d8 danni da acido per livello entro un raggio di 6 metri.

Necromanzia **Contagio di massa**[RDF]: Funziona come *contagio*, ma ha effetto su più creature.

Trasmutazione **Campo di trasformazione energetica**[M, E, MAG]: Un'area assorbe energia magica per potenziare un predeterminato incantesimo.

Corpo di pietra[GG]: Il corpo dell'incantatore diventa di pietra vivente.

Forma immonda[GG]: Funziona come *metamorfosi*, ma l'incantatore può acquisire la forma e i poteri di un esterno malvagio.

Indurire[MDF]: Aumenta la durezza dell'oggetto bersaglio di 1 per ogni due livelli dell'incantatore.

Magnetismo di Ghorus Toth[IE]: Una creatura o un oggetto metallico diventa fortemente magnetico.

Metamorfosi di pietra[SDF]: Cambia il tipo di pietra.

Mineralizzare combattente[M, E, SDF]: Conferisce a un soggetto consenziente l'archetipo di combattente minerale.

Scavare di massa[SDO]: Funziona come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione di massa[MDF]: Funziona come *scurovisione*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Trucco di traslocazione[MDF]: L'incantatore e il bersaglio si scambiano di posto e ognuno assume l'aspetto dell'altro.

Vetro di Dhulark[MDF]: Trasforma il bersaglio in vetro.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Aura anti-magia**[MDF]: Crea un *campo anti-magia* che colpisce una creatura.

Guardia di ferro superiore[F, FOR]: Il soggetto diventa immune al metallo.

Raggio rubino dell'inversione[M, GG]: Un raggio che nega i pericoli di natura magica o normale.

Ammaliamento **Aspro rimbrotto di Nybor**[F, GG]: Funziona come *mite ammonimento di Nybor*, ma il bersaglio deve superare un tiro salvezza, altrimenti muore.

Evocazione **Fiotto di vipere**[GG]: L'incantatore sputa una serie di vipere immonde o celestiali che attaccano i suoi avversari.

Invocazione **Artiglio di ghiaccio di Zajimarn**[MDF]: Un artiglio di ghiaccio afferra l'avversario e infligge danni normali e da freddo.

Grande tuono[MDF]: Un rumore forte provoca stordimento, sordità e atterra le creature di un'ampia area.

Trasmutazione **Dweomer sinodico di Simbul**[MDF]: Incanala un incantesimo in un flusso di energia positiva che cura 1d6 danni per livello.

Pietre mutevoli[SDF]: Pietre preparate diventano lith.

Salto gemmato[F MAG]: L'incantatore si teletrasporta alla locazione di una gemma appositamente preparata.

Scolpire pietra superiore[SDF]: Scolpisce 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in una forma qualsiasi.

Sequenza di incantesimi di Simbul[GG]: Accumula fino a due incantesimi di livello pari o inferiore al 3° che lancia in seguito.

Teletrasporto di massa[MDF]: Funziona come *teletrasporto*, ma teletrasporta più soggetti, e non è necessario che l'incantatore li accompagni.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Muro di dissolvi magie superiore**[SDF]: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Propulsore magico[M, E, MAG]: Un disco di energia magica assorbe gli incantesimi in arrivo.

Trascrivere simbolo[F, GG]: Sposta senza rischio un simbolo magico non ancora attivato in un'altra locazione.

Ammaliamento **Furente castigo di Nybor**[MDF]: Il personaggio muore, oppure rimane frastornato e subisce -4 a tutti i tiri salvezza per 1 round per livello.

Invocazione **Anello di fulmini**[GG]: Un cerchio di fulmini conferisce all'incantatore resistenza all'elettricità 20, emette due *fulmini* per round oppure otto tutti assieme.

Rasoi di ghiaccio di Zajimarn[F, MAG]: Le creature nell'area subiscono danni normali e da freddo e possono essere *rallentate*.

Scuoiamento[FOR]: Il trauma infligge 2d6 danni più 1d6 al Carisma e 1d6 alla Costituzione.

Necromanzia **Devastare non morti**[F, SDO]: Un bersaglio non morto deve superare un tiro salvezza, altrimenti verrà distrutto; l'incantatore acquisisce (o cura) 5 danni per ogni DV di non morti distrutto.

Guardia scheletrica[M, MAG]: Crea uno scheletro per livello che resiste allo scacciare.

Trasmutazione **Bastone nero**[MDF]: Infonde grande potere in un bastone o in un bastone ferrato.

Deliquescenza scheletrica di Simbul[MDF]: Il bersaglio diventa una creatura molle simile a una melma.

Metamorfosi di pietra superiore[SDF]: Cambia 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra.

Perforare[SDF]: Crea un passaggio permanente nella terra e nelle pareti.

Simbolo, simbolo di morte di Bane[MDF]: Funziona come un *simbolo di morte*, più 1d12 danni da freddo e un effetto di *devastazione*.

Simbolo, simbolo di perdita di incantesimi[MDF]: Gli incantatori nell'area perdono gli incantesimi di livello più alto.

Incantesimi di 9° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Epurazione fulgente di Elminster**[GG]: Crea una sfera per livello, in grado di negare le magie ostili.

Fauci del caos[MDF]: Un'aura di energia danneggia le creature e disturba la concentrazione.

Miasma di Mystra[GG]: Una *nebbia solida* che riduce il livello dell'incantatore di -4.

Evocazione **Genesi nodale**[E, SDF]: Crea un nodo terrestre di Classe 1.

Lama nera del disastro[MDF]: Un'arma magica fluttuante infligge danni e può effettuare *disintegrazione* sui bersagli.

Sfera della distruzione assoluta[IE]: Crea una sfera che disintegra tutto ciò che tocca.

Valanga di Zajimarn[MDF]: Un'ondata di neve e fango infligge 1d4 danni da freddo per livello e sposta i bersagli.

Invocazione **Evasione di Elminster**[F, M, E, FOR]: Potenzia l'incantesimo *contingenza*, teletrasportando l'incantatore sotto sei possibili condizioni.

Occhio del potere[GG]: Funziona come *occhio arcano*, ma l'incantatore è in grado di lanciare incantesimi di livello pari o inferiore al 7° attraverso di esso.

Necromanzia **Clone in stasi**[M, F, FOR]: Funziona come *clone*, ma il clone viene mantenuto in stasi finché l'originale non muore.

Trasmutazione **Attivatore di incantesimi di Simbul**[GG]: Conserva fino a tre incantesimi di livello pari o inferiore al 3° che lancia in seguito.

Ritorno di Alamanther[M, E, MAG]: Duplica un incantesimo o una capacità magica osservata.

Padronanza del sottosuolo[E, SDF]: L'incantatore acquisisce capacità magiche correlate alla terra.

Incantesimi da paladino

Incantesimi di 1° livello da paladino

Barbargentea[MDF]: All'incantatore spunta una resistente barba argentea che gli conferisce un bonus di +2 all'armatura.

Carica strategica[MDF]: L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità.

Clangore assordante[MDF]: Un'arma emette un rumore assordante se mette a segno un attacco di contatto.

Fede guaritrice[MDF]: Cura 8 danni + 1 danno per livello (massimo +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore.

Grido di avvertimento[MDF]: Tutte le creature viventi entro 750 m sentono il grido dell'incantatore.

Visione di gloria[MDF]: Il bersaglio ottiene un bonus morale di +1 al suo successivo tiro salvezza.

Incantesimi di 2° livello da paladino

Aura di gloria[MDF]: L'incantatore acquisisce dei bonus alle prove di abilità basate sul Carisma, cura gli alleati e li rafforza contro la paura.

Chiarezza mentale[SDF]: Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.

Forza della pietra[MDF]: L'incantatore acquisisce *forza del toro* che ha termine non appena perde contatto con il terreno.

Lama anatema[M, IE]: Un'arma tagliente diventa un'arma anatema.

Mano della divinità[MDF]: Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore.

Incantesimi di 3° livello da paladino

Arma anatema del non morto[GG]: L'arma acquisisce la proprietà *anatema* e diventa di allineamento buono.

Conoscere il nemico più potente[MDF]: Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area.

Giusta collera[MDF]: L'incantatore acquisisce pf temporanei, bonus di +2 all'armatura naturale, +2 a For e Des. Quei non morti che lo colpiscono subiscono 1 danno.

Interdizione di forza: Crea una sfera di forza che impedisce l'accesso ai nemici e conferisce un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro le creature malvagie.

Vassallo leale[MDF]: Un alleato acquisisce un bonus di +3 contro gli effetti di influenza mentale e non può essere costretto a ferire l'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da paladino

Arma della divinità[MDF]: Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono.

Favore di Ilmater[GG]: Il soggetto acquisisce Resistenza Fisica più l'immunità ai danni non letali, agli effetti di charme e di compulsione, agli attacchi da dolore e ad altre condizioni avverse; il soggetto può inoltre continuare ad agire quando si trova tra -1 e -9 pf.

Mano di Torm[MDF]: Crea una zona immobile di interdizione che stordisce gli adoratori di un patrono diverso.

Redivivo[M, MDF]: Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello.

Ricerca dell'eterno riposo[MDF]: L'incantatore scaccia non morti come un paladino con due livelli più.

Spada legale[GG]: L'arma diventa un'arma assiomatica +5 ed emette *cerchio magico contro il caos*.

Incantesimi da ranger

Incantesimi di 1° livello da ranger

Da ramo a ramo[MDF]: Conferisce +10 alle prove di Scalare e consente di muoversi sugli alberi alla normale velocità.

Marchio del predatore[MDF]: Il bersaglio viene maschiato con un simbolo che l'incantatore riesce a vedere nonostante i travestimenti.

Mimetismo[SDF]: Il soggetto acquisisce un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

Nuoto veloce[MDF]: Il bersaglio acquista una velocità di nuotare pari a 9 m.

Odore della paura[MDF]: L'odore del bersaglio triplica la possibilità di incontri erranti.

Piè sicuro[MDF]: Bonus di +10 alle prove di Equilibrio.

Pietà del cacciatore[MDF]: Il successivo tiro per colpire con un arco è considerato automaticamente una minaccia di critico.

Possanza dell'ariete[MDF]: Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali.

Quercia torreggiante[MDF]: Bonus di +10 alle prove di Intimidire.

Visione crepuscolare[MDF]: L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

Visione della natura[MDF]: Funziona come *visione della morte*, ma solo per gli animali e i vegetali.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Artigli bestiali[GG]: Le mani dell'incantatore diventano armi che infliggono 1d8 danni.

Olfatto acuto[MDF]: Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello.

Percorso agevole[MDF]: Rende una pista più facile da seguire.

Scavare[SDF]: Il soggetto sviluppa artigli e può scavare a una velocità di 3 m.

Tutt'uno con la natura[MDF]: Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 a tutte le prove di abilità correlate ad essa.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Area sicura[MDF]: Funziona come *santuario*, ma protegge un'area e dura per 1 ora per livello.

Immagine traviante[MDF]: Una finzione simula la presenza dell'incantatore e dei suoi alleati.

Impronte recenti[MDF]: L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate.

Lama assetata[MDF]: Un'arma tagliente emana luce e acquisisce un bonus di +3.

Percezione tellurica[SDF]: Conferisce percezione tellurica entro 9 metri.

Scalata facilitata[MDF]: Cambia in 10 la CD di Scalare superfici verticali.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Grembo terrestre[MDF]: L'incantatore e una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra.

Mimetismo di massa[MDF]: Funziona come *mimetismo*, ma influenza tutti i soggetti entro il raggio di azione.

Morso del serpente[MDF]: Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare.

Scavare di massa[SDF]: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione di massa[MDF]: Come *scurovisione*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione profonda[SDF]: Il soggetto è in grado di vedere fino a 18 m nell'oscurità magica.

Scurovisione superiore[IE]: Il soggetto è in grado di vedere nel buio senza limiti di distanza.

Incantesimi

I seguenti incantesimi seguono le regole descritte nel Capitolo 10: "Magia" e nel Capitolo 11: "Incantesimi" del *Manuale del Giocatore*.

Albero della guarigione

Evocazione (Guarigione)
Livello: Iniziato della Natura 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale e contatto
Bersaglio: Incantatore e un albero
Durata: 1 giorno (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore entra all'interno di un albero normale, che deve essere grande a sufficienza da poter ospitare il suo corpo in tutte e tre le dimensioni. L'incantatore può rimanere nascosto al suo interno per tutto il tempo che desidera, fino a un massimo di 1 giorno. Finché rimane al suo interno, l'albero lo nutre e lo guarisce. L'incantatore non ha bisogno né di respirare né di dormire, e recupera un numero di punti ferita perduti pari al suo livello del personaggio per ogni ora passata all'interno dell'albero. Se l'incantatore rimane all'interno dell'albero per una giornata intera, ottiene i benefici di un incantesimo *guarigione*. L'albero gli conferisce inoltre copertura totale e lo protegge dal caldo o dal freddo estremo, dalla pioggia, dalla luce del sole, dalla neve e da tutte le altre condizioni ambientali circostanti. L'incantatore può sentire ma non può vedere cosa accade all'esterno dell'albero. Piccoli danni fisici all'albero non danneggiano l'incantatore, ma la sua parziale distruzione (se condotta al punto che l'incantatore non potrebbe più essere contenuto nell'albero) provoca l'espulsione dell'incantatore e gli infligge 5d6 danni. Se l'albero viene completamente distrutto (da un incendio o da un incantesimo *inaridire*, ad esempio), l'incantatore viene espulso dall'albero e muore sul colpo, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18.

Anello di fulmini

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Personale; vedi testo
Effetto: Due fulmini per round o otto fulmini simultaneamente
Durata: 1 round per ogni 2 livelli o istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo evoca un anello crepitante di fulmini bianchi che fluttuano attorno all'incantatore all'altezza del petto. L'anello si sposta assieme all'incantatore e non interferisce con i suoi incantesimi o i suoi attacchi. Fintanto che l'*anello di fulmini* ha effetto, l'incantatore acquisisce resistenza all'elettricità 20. Ad ogni round, al momento dell'azione dell'incantatore, l'*anello di fulmini* emette due *fulmini* che funzionano esattamente come l'incantesimo *fulmine* (5° livello dell'incantatore), orientati in qualsiasi direzione l'incantatore desideri. Ogni fulmine può essere indirizzato separatamente. Una creatura colpita da uno di questi fulmini può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. La CD di questo tiro salvezza va calcolata per un incantesimo di 8° livello, anche se i fulmini imitano un incantesimo di 3° livello.

In alternativa, l'incantatore può scegliere di liberare tutto il potere dell'*anello di fulmini* in una volta sola. Quando il lancio dell'incantesimo viene completato, l'incantatore libera otto *fulmini* che si diramano in tutte le direzioni. (Vedi il diagramma per fallire con le armi da lancio a pagina 156 del *Manuale del Giocatore* per un'illustrazione di come si propagano queste direzioni). Questo uso dell'incantesimo *anello di fulmini* ha una durata istantanea. L'incantatore deve scegliere se conservare il potere dell'*anello di fulmini* o

se scaricarlo tutto in una volta al momento del lancio.

Componente materiale: Un piccolo anello di vetro e un ciuffo di pelo di un qualsiasi animale.

Arco lunare di presper

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: 1d4 scintille elettriche
Durata: Istantanea oppure 1-4 round; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo evoca 1d4 scintille elettriche luccicanti che si raggruppano e orbitano attorno all'incantatore analogamente a un incantesimo *luminescenza*. L'incantatore può indirizzare immediatamente un qualsiasi numero di scintille e inviarle in volo ad attaccare eventuali bersagli entro il raggio di azione dell'incantesimo. È possibile inviare più scintille contro lo stesso bersaglio, oppure inviarne ciascuna su un bersaglio separato. Qualsiasi creatura attaccata da una scintilla subisce danni da elettricità in base alla tabella seguente.

Scintille create	Danni per ogni scintilla
1	4d6
2	3d6
3	2d6
4	2d4

Se l'incantatore non lancia immediatamente tutte le scintille create dall'incantesimo, può decidere di lanciarne quante preferisce delle rimanenti come azione standard nel round successivo. Se passa un round in cui nessuna delle scintille viene lanciata, l'incantesimo si esaurisce e le scintille rimanenti svaniscono.

Componente materiale: Un piccolo frammento di pietra lunare.

Arma anatema del non morto

Trasmutazione
Livello: Paladino 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore conferisce a un'arma la capacità speciale di anatema dei non morti oltre ad eventuali altre proprietà magiche o normali che l'arma potrebbe già possedere. Contro i non morti, il bonus di potenziamento dell'arma (se esiste) aumenta di +2 rispetto al normale, e l'arma infligge +2d6 danni bonus. L'incantesimo non ha effetto se viene lanciato su un'arma già dotata della capacità speciale di anatema dei non morti. Se l'incantatore è di 9° livello (un paladino di 18° livello) o superiore, l'arma acquisisce un bonus di potenziamento +1, nel caso non sia già un'arma magica.

In alternativa, l'incantatore può influenzare fino a cinquanta frecce, quadrelli, o proiettili con questo incantesimo. Questi proiettili devono essere dello stesso tipo e devono trovarsi assieme (nella stessa faretra, nello stesso mucchio o così via). I proiettili (ma non le armi da lancio) perdono questo effetto dopo che con essi è stato effettuato un attacco.

Un'arma influenzata da questo incantesimo viene considerata di allineamento buono, quindi esercita vari effetti speciali su certe creature. Qualsiasi arma influenzata da questo incantesimo risplende di un sereno bagliore grigio che emana luce pari a quella di una candela.

Armonia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Bardo 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Variabile; vedi testo

Quando l'incantatore suona il suo strumento, canta la sua canzone, recita il suo poema epico o pronuncia le sue parole di incoraggiamento, infonde nei suoi alleati una fiducia superiore al normale. Quando usa la funzione di ispirare coraggio della sua capacità di musica bardica finché questo incantesimo ha effetto, il bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura aumentano di 2 e il bonus morale al tiro per colpire e ai danni aumenta di 1.

Gli effetti durano finché l'effetto di ispirare coraggio perdura. Se l'incantatore non inizia ad usare la sua capacità di ispirare coraggio entro 1 minuto dal lancio dell'incantesimo, l'effetto di *armonia* ha fine.

Artigli bestiali

Trasmutazione
Livello: Druido 1, Ranger 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Degli artigli spuntano dalle dita dell'incantatore. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, le sue mani diventano armi che infliggono 1d8 danni ciascuna o il normale danno senz'armi dell'incantatore, scegliendo il valore superiore. L'incantatore viene considerato armato fintanto che l'incantesimo ha effetto.

Artiglio di càligarde

Invocazione [Forza]
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un artiglio invisibile di forza
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Artiglio di Caligarde crea un artiglio Medio fatto di forza invisibile in un qualsiasi punto stabilito dall'incantatore entro il raggio di azione dell'incantesimo. L'incantatore può inviare l'artiglio ad attaccare un bersaglio specifico oppure ordinargli di sorvegliare un'area. Gli ordini impartiti all'artiglio possono essere cambiati ad ogni round come azione gratuita, se l'incantatore lo desidera.

L'artiglio ha Forza 22, Destrezza 18, CA 16 (+4 Des, +2 per l'invisibilità) e un numero di punti ferita pari alla metà del totale dei punti ferita dell'incantatore. Attacca col bonus di attacco base dell'incantatore, usa i modificatori delle sue statistiche normalmente (+6 per la For e +2 per l'invisibilità). Può effettuare attacchi multipli per ogni round con un'azione di attacco completo, se il bonus di attacco

base dell'incantatore lo consente. Dal momento che viene considerato un aggressore invisibile, il bersaglio perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne ha uno), a meno che non sia dotato di schivare prodigioso. Un *artiglio di Caligarde* infligge 1d6+6 danni per ogni attacco andato a segno. L'artiglio è corporeo e può essere distrutto, il che pone fine all'incantesimo. Dal momento che è invisibile, qualsiasi attacco condotto contro di esso ha una probabilità di fallimento del 50%.

Se gli viene ordinato di attaccare un singolo bersaglio, l'artiglio si sposta dalla sua posizione attuale verso il bersaglio designato alla velocità di 27 metri, purché il bersaglio si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo. L'artiglio attacca al turno dell'incantatore e continua ad attaccare finché il bersaglio non viene distrutto (o l'artiglio stesso non viene distrutto), finché l'incantesimo non si esaurisce o finché l'incantatore non gli ordina di cambiare bersaglio o di fare la guardia a un'area. Quando l'artiglio viene assegnato a un bersaglio specifico, non può effettuare attacchi di opportunità.

Se gli viene ordinato di fare la guardia a un'area, l'artiglio vola a una velocità di 27 metri fino a un quadretto di 1,5 metri stabilito dall'incantatore entro il raggio di azione dell'incantesimo, e rimane laggiù in attesa. Finché monta la guardia, non attacca di sua iniziativa, ma sferra un attacco di opportunità ogni volta che un avversario effettua un'azione che provoca attacchi di opportunità entro 1,5 metri dalla posizione dell'artiglio. L'artiglio agisce come se fosse dotato del talento Riflessi in Combattimento a questo scopo, quindi può effettuare un totale di cinque attacchi di opportunità ad ogni round. Un artiglio in modalità di guardia non può eseguire azioni di attacco o azioni di attacco completo; può solo rimanere in attesa di un'azione che provochi un attacco di opportunità.

Componente materiale: L'artiglio essiccato di un piccolo animale.

Artiglio nero

Necromanzia
Livello: Iniziato di Cyric 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: No; vedi testo

Un braccio dell'incantatore si trasforma in un'appendice retrattile e gommosa che termina con un artiglio acuminato. L'incantatore può attaccare con questo artiglio e la sua portata naturale è di 1,5 metri più lunga rispetto al normale. (Quindi, l'incantesimo conferisce una portata naturale di 3 metri alla maggior parte degli incantatori di taglia Media). L'incantatore acquisisce un bonus profano di +1 al tiro per colpire con l'*artiglio nero*, e tale bonus aumenta di 1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (passando a +2 al 5° livello, a +3 al 9° livello e così via). L'artiglio infligge 1d6 danni taglienti +1 danno di energia negativa per livello dell'incantatore (massimo +10). Superando un tiro salvezza sulla Volontà, i danni di energia negativa vengono dimezzati.

Il personaggio può anche usare l'artiglio per effettuare attacchi di contatto, che beneficiano anch'essi del bonus profano in questione. Se l'attacco di contatto va a segno, l'artiglio infligge solo il danno di energia negativa. Come accade in casi analoghi, i danni di energia negativa di questo incantesimo guariscono le creature non morte.

Aspro rimbrotto di Nybor

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mago/stregone 7
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo

Questo incantesimo funziona come il *garbato promemoria di Nybor*, con la differenza che il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti morirà sul colpo. Se una creatura sopravvive a questo effetto, deve superare immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà per evitare ulteriori effetti. Se fallisce, il bersaglio rimane frastornato per 1d4 round.

Attivatore di incantesimi di Simbul

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 9
Effetto: Una matrice che contiene tre incantesimi dell'incantatore

Questo incantesimo funziona come la *matrice di incantesimi di Simbul*, con la differenza che l'incantatore può conservare al suo interno fino a tre incantesimi di livello pari o inferiore al 3° e che subisce 3d6 danni invece di 1d6 al momento del lancio. La matrice si richiude dopo 3 round, e non vi possono essere aggiunti altri incantesimi, anche se non è ancora piena.

Inoltre, l'incantatore può stabilire che uno degli incantesimi o una sequenza racchiusa nella matrice si attivino al verificarsi di una determinata condizione, stabilita al momento di lanciare l'*attivatore di incantesimi di Simbul*. Questa funzione agisce in modo analogo all'incantesimo *contingenza*. L'incantesimo (o la sequenza di incantesimi) da attivare attraverso la condizione stabilita deve essere di un tipo che agisce sull'incantatore stesso, come *levitazione* o *caduta morbida*. Le condizioni necessarie per portare l'incantesimo o gli incantesimi desiderati ad agire devono essere ben chiari, anche se possono essere generici. In tutti i casi, l'*attivatore di incantesimi di Simbul* rende immediatamente effettivo l'incantesimo o la sequenza di incantesimi designata, che vengono lanciati immediatamente quando si verificano le circostanze stabilite. L'incantatore non può decidere di non attivare l'incantesimo o gli incantesimi in questione, nel momento in cui le circostanze stabilite si verificano.

Focus: Un diamante del valore minimo di 1.500 mo.

Avvertimento

Divinazione
Livello: Iniziato di Helm 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo intensifica i sensi del beneficiario e la sua consapevolezza del pericolo. Il soggetto acquisisce un bonus cognitivo di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare e acquisisce schivare prodigioso per la durata dell'incantesimo, conservando il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne ha uno) anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un aggressore invisibile. (Il soggetto perde comunque il suo bonus alla CA se viene immobilizzato).

Battaglia alcalenante

Trasmutazione
Livello: Iniziato di Bane 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: L'incantatore e un massimo di una creatura per livello, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un'altra.
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riesce a sottrarre l'energia dagli altri. Ogni bersaglio al di fuori dell'incantatore subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire e ai danni delle armi. Fintanto che almeno un avversario subisce gli effetti dell'incantesimo, l'incantatore riceve i seguenti benefici.

- L'incantatore acquisisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla CA. Qualsiasi condizione che provochi la perdita del bonus di Destrezza alla CA (se ne possiede uno) all'incantatore, nega anche questo bonus di schivare.
- Tutte le modalità di movimento dell'incantatore aumentano di 9 metri, fino a un massimo del doppio della normale velocità di ogni forma di movimento. Questo incremento viene considerato come un bonus di potenziamento.
- Quando l'incantatore esegue un'azione di attacco completo, può sferrare un attacco extra con una qualsiasi delle armi che impugna. Può effettuare questo attacco usando il suo bonus di attacco base completo, più eventuali modificatori appropriati alla situazione. Questo effetto non è cumulativo ad altri effetti analoghi, come ad esempio quelli conferiti dall'incantesimo *velocità* o da un'arma dotata della capacità speciale di velocità.
- Se l'incantatore non esegue un attacco extra, può lanciare qualsiasi incantesimo di livello 0 o di 1° livello che abbia già preparato in precedenza come azione gratuita, come se avesse applicato a tale incantesimo il talento Incantesimi Rapidi. Per ogni due livelli dell'incantatore oltre il 9°, questo beneficio più essere applicato a un incantesimo di un livello superiore (agli incantesimi di 2° livello all'11° livello, agli incantesimi di 3° livello al 13° livello, agli incantesimi di 4° livello al 15° livello, e agli incantesimi di 5° livello al 17° livello). Questo beneficio non può essere applicato a incantesimi di livello superiore al 5° livello.

Se tutti i nemici influenzati vengono liberati dall'incantesimo (morendo, entrando in un *campo anti-magia*, beneficiando di un *dissolvi magie* con successo, o altri modi simili), l'incantesimo ha termine immediatamente.

Bombardamento

Evocazione [Creazione]
Livello: Druido 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 4,5 metri
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore provoca una pioggia di rocce che cade dal cielo, seppellendo i suoi avversari. Egli stabilisce il punto in cui l'esplosione è incentrata. Ogni creatura nell'area che non supera un tiro salvezza sui Riflessi subisce 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d8) e viene seppellito dai detriti (vedi "Valanghe", pagina 90 della *Guida del Dungeon Master*). Superando il tiro salvezza, i danni vengono dimezzati e il bersaglio non rimane seppellito. I personaggi seppelliti sono soggetti a soffocamento (vedi pagina 304 della *Guida del Dungeon Master*) finché non riescono a strisciare fuori dalle rocce (un'azione di round completo).

Focus: Un cristallo di quarzo incastonato in una pietra.

Camminare nella pietra

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Iniziato di Bane 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pietra toccata
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore collega magicamente una locazione a un'altra in modo che egli stesso o qualcun altro possano essere teletrasportati da una locazione all'altra pronunciando una parola di comando.

Prima di lanciare l'incantesimo, l'incantatore deve predisporre le due estremità del collegamento, che devono essere entrambe aree di pietra del lato di almeno 1,5 metri. Tale preparazione richiede 1 ora ed è necessaria per ripetuti lanci dell'incantesimo, fintanto che le pietre non vengono danneggiate.

Quando l'incantatore lancia *camminare nella pietra*, definisce una parola di comando e tocca una delle pietre. Entrambe le pietre entrano in sintonia con la parola di comando designata. Da allora in poi, qualsiasi creatura che pronunci la parola di comando trovandosi su una delle pietre viene immediatamente teletrasportato (con gli stessi effetti di *teletrasporto superiore*) sull'altra pietra. Le pietre funzionano una volta per ogni quattro livelli dell'incantatore posseduti, e ogni uso può teletrasportare una creatura consenziente di taglia Media o inferiore, più una creatura consenziente aggiuntiva di taglia Media o inferiore (ognuna dotata di oggetti o equipaggiamento fino al proprio carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature che vengono teletrasportate devono essere in contatto tra loro.

A causa dello speciale collegamento tra le pietre, lo spostamento tramite questo incantesimo non viene ostacolato da abiurazioni come *proibizione* o *serratura dimensionale*. Un incantesimo *sigilla portale* lanciato su una delle due pietre sopprime l'effetto di *camminare nella pietra*.

Componente materiale: La preparazione ad ogni estremità del collegamento richiede un impasto fatto di polvere di rubino e d'ambra del valore di almeno 2.500 mo. Per lanciare l'incantesimo è necessario un diamante del valore di 2.500 mo. Per attivare una delle pietre collegate dopo che l'incantesimo è stato lanciato non è necessaria alcuna componente materiale.

Capire congegni

Divinazione
Livello: Iniziato di Gond 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore ottiene una comprensione intuitiva delle debolezze e dei difetti degli oggetti meccanici. Può effettuare prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature anche senza addestramento, come se possedesse 1/2 grado in ciascuna abilità. Ottiene inoltre un bonus cognitivo pari al proprio livello dell'incantatore (massimo +15) alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

carne tremante

Necromanzia
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo macabro incantesimo influenza lo scheletro del bersaglio, provocando in lui un dolore lancinante, piegando le sue ossa e spezzandole. Il bersaglio rimane automaticamente stordito per 1 round (senza avere diritto ad alcun tiro salvezza). Nel round successivo, dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) e rimarrà nauseato dal dolore per 1d4+2 round.

Componente materiale: Un osso, che viene spezzato al momento del lancio dell'incantesimo.

catena ululante

Invocazione [Forza]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura entro il raggio di azione
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea una catena scintillante color rosso sangue che si avvolge attorno al bersaglio, impedendone i movimenti e attaccandolo. L'incantesimo trae il suo nome dall'ululato innaturale che la catena emette quando si avvolge attorno alla sua vittima. Il rumore è talmente forte che ogni creatura entro 30 metri dalla catena subisce una penalità di -2 alle prove di Ascoltare. La catena non stringe l'avversario, né gli impedisce di agire, ma l'avversario subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, e deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) per lanciare qualsiasi incantesimo dotato di componente somatica.. Ad ogni round, la catena attacca il suo bersaglio due volte (+13/+8 in mischia), infliggendo 3d4 danni contundenti per ogni colpo andato a segno. Inoltre, se il bersaglio della *catena ululante* tenta di lanciare un incantesimo in un round in cui entrambi gli attacchi della catena vanno a segno, la CD della prova di Concentrazione aumenta di 5.

Nel momento in cui l'incantesimo *catena ululante* viene lanciato, il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per sfuggire alle sue spire stritolanti. Se il tiro salvezza viene superato, le catene si manifestano a 1,5 metri dal bersaglio. (Si usano le regole per mancare con un'arma da lancio a pagina 156 del *Manuale del Giocatore* per determinare il punto preciso in cui la catena compare). Presumendo che il bersaglio non si sposti, la catena tenta di nuovo di afferrare il suo bersaglio designato all'azione successiva, richiedendo un nuovo tiro salvezza sui Riflessi. Se il bersaglio designato non è più adiacente alla catena, la catena si sposta verso la sua preda ad ogni round a una velocità di 6 metri, attaccando non appena possibile.

La *catena ululante* è un oggetto Medio con CA 12 e 33 punti ferita, e fa uso dei bonus ai tiri salvezza dell'incantatore per i suoi tiri salvezza. Tuttavia, tutti i danni inferti alla catena vengono applicati anche al bersaglio della *catena ululante*. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni. L'incantesimo ha termine quando la sua durata si esaurisce, quando la catena è distrutta o quando il bersaglio muore.

Focus: Una catenella di platino del valore di almeno 500 mo.

cervo spettrale

Evocazione [Creazione]
Livello: Iniziato di Malar 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una creatura quasi-reale simile a un cervo
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una creatura quasi-reale simile a un cervo, alla quale può ordinare di attaccare, o che può semplicemente usare come cavalcatura. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, decide se preferisce che il cervo compaia accanto a lui o sotto di lui, in modo da poterlo cavalcare immediatamente.

Il cervo ha una velocità di 18 metri ed è in grado di agire non appena appare, muovendosi secondo le indicazioni dell'incantatore. Controllare il cervo è un'azione gratuita. Può muoversi nell'aria come se camminasse sulla terraferma, allo stesso modo di un *destriero fantomatico* (12° livello dell'incantatore). Può sorreggere il peso dell'incantatore più 5 kg aggiuntivi per livello dell'incantatore.

Il cervo è una creatura Grande dotato di Classe Armatura 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e di 7 punti ferita +1 punto ferita per livello dell'incantatore. Se perde tutti i punti ferita, il *cervo spettrale* scompare.

Se riceve l'ordine di attaccare una creatura, il cervo effettua una carica verso il bersaglio e inizia un'azione di spingere. A questo scopo, il cervo possiede una Forza effettiva di 18. Il cervo non può essere attaccato o danneggiato, ma se l'incantatore cavalca su di lui quando tenta un'azione di spinta, il difensore può effettuare il suo attacco di opportunità sull'incantatore invece che sul cervo. Se la spinta fallisce, il cervo (e anche l'incantatore, se lo sta cavalcando) si muove di 1,5 metri indietro rispetto a dove si trovava prima di entrare nel quadretto del bersaglio. Se la spinta ha successo, il cervo sposta il difensore all'indietro della massima distanza possibile. Il difensore deve anche superare un tiro salvezza sulla Tempra per non rimanere stordito per 1 round.

Quando l'incantesimo ha termine, il cervo svanisce. Se l'incantatore lo stava cavalcando, viene depositato gentilmente a terra.

colpo terrificante

Necromanzia
Livello: Iniziato di Cyric 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza; vedi testo

L'incantatore genera un raggio di energia negativa orientandolo verso un singolo bersaglio con un attacco di contatto a distanza. Qualsiasi creatura colpita da questo raggio subisce 4d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (massimo +20) e rimane frastornato per 1 round. Se il bersaglio supera un tiro salvezza sulla Volontà, dimezza i danni e nega l'effetto frastornante. L'incantesimo non ha alcun effetto sui costrutti o sugli oggetti inanimati.

Dal momento che i non morti vengono alimentati dall'energia negativa, questo incantesimo li cura di un ammontare di punti ferita pari ai danni che normalmente infliggerebbe.

corpo di pietra

Trasmutazione
Livello: Chierico 6, mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo funziona come *corpo di ferro*, fatta eccezione per le differenze sotto indicate. L'incantatore acquisisce riduzione al danno 10/adamantio e un bonus di potenziamento +4 alla Forza, ma subisce una penalità di -4 alla Destrezza (minimo Destrezza 1). L'incantatore è vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che hanno effetto sui golem di pietra. La sua velocità viene ridotta della metà e il suo peso viene triplicato.

Componente materiale arcana: Un frammento di pietra che un tempo faceva parte di un golem di pietra, di un elementale della terra maggiore o delle mura esterne di un castello.

creare tatuaggio magico

Evocazione [Creazione]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 giorno
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo crea un singolo tatuaggio magico. L'incantatore può determinare il tipo esatto di tatuaggio, anche se la scelta è limitata dal suo livello dell'incantatore, come decritto di seguito. L'incantatore deve essere dotato di un minimo di abilità artistica per tracciare il tatuaggio desiderato, almeno 1 grado di Artigianato (calligrafia), Artigianato (disegno), Artigianato (pittura) o un'altra abilità analoga di Artigianato. Per tracciare un tatuaggio magico è necessario superare una prova di Artigianato. La CD varia in base al tipo di tatuaggio, come descritto di seguito.

Se il livello dell'incantatore va dal 3° al 6°, l'incantatore può tracciare un tatuaggio che genera uno qualsiasi degli effetti seguenti (Artigianato con CD 10).

- Bonus di resistenza +2 a un singolo tipo di tiro salvezza (Tempra, Riflessi o Volontà).
- Bonus di fortuna +1 al tiro per colpire.
- Bonus di deviazione +1 alla CA.

Se il livello dell'incantatore va dal 7° al 12°, l'incantatore può tracciare un tatuaggio che genera uno qualsiasi degli effetti seguenti (Artigianato con CD 15).

- Bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus di competenza +2 al tiro per colpire.

Quando l'incantatore giunge al 13° livello, può aggiungere alla lista di tatuaggi che è in grado di tracciare anche i seguenti (Artigianato con CD 20).

- Resistenza agli incantesimi pari a 10 +1 per ogni sei livelli dell'incantatore.
- Bonus di potenziamento +2 a un qualsiasi punteggio di caratteristica.
- +1 livello dell'incantatore. Questo effetto incrementa il livello effettivo del soggetto, ma non il numero totale dei suoi incantesimi. Ad esempio, un incantatore di 11° livello che riceve questo tatuaggio agisce come un incantatore di 12° livello ai fini di determinare le variabili dei suoi incantesimi basate sul livello (come ad esempio, raggio di azione, area, effetto e così via), ma non riceve alcun incantesimo extra.

Una singola creatura può portare su di sé solo tre tatuaggi magici allo stesso tempo. Qualsiasi tentativo di applicarne di più fallisce automaticamente.

Un incantesimo *cancellare* applicato con successo può rimuovere un singolo tatuaggio magico. Un incantesimo *dissolvi magie* può rimuovere più tatuaggi magici, se ha come bersaglio la creatura che le porta su di sé (vedi la descrizione dell'incantesimo *dissolvi magie*, pagina 226 del *Manuale del Giocatore*).

Componente materiale: Inchiostro per tatuaggi dei colori appropriati per un valore di almeno 100 mo.

Focus: Aghi per tatuaggi.

epurazione fulgente di elminster

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una sfera assorbi-magia per livello dell'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, genera una sfera argentea fluttuante per ogni livello dell'incantatore, ognuna grande all'incirca quanto la sua testa. Le sfere fluttuano attorno a lui per proteggerlo da eventuali effetti magici. Usando un'azione standard, l'incantatore può trasferire l'effetto dell'incantesimo (e quindi tutte le sfere) su una qualsiasi altra creatura entro il raggio di azione.

Ognuna di queste sfere può assorbire e negare completamente un qualsiasi incantesimo o capacità magica mirata sul soggetto, indipendentemente dal livello dell'incantesimo in questione. Le sfere non assorbono automaticamente tutti gli incantesimi; il soggetto può scegliere di volta in volta se lasciarsi influenzare da un incantesimo mirato su di lui. (Questa opzione consente al personaggio di beneficiare di eventuali incantesimi lanciati in suo aiuto). Gli incantesimi ad area e gli incantesimi che non sono mirati su un bersaglio vero e proprio (come ad esempio *mano interposta di Bigby*) non possono essere assorbiti. Una volta che una sfera ha assorbito un incantesimo o una capacità magica, si limita a svanire. Soltanto gli incantesimi e le capacità magiche di potenza divina possono oltrepassare la protezione conferita dall'*epurazione fulgente di Elminster*.

equilibrio naturale

Trasmutazione
Livello: Druido 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore cede temporaneamente parte dei suoi punteggi di caratteristica al bersaglio.

L'incantatore subisce una penalità di -4 a un singolo punteggio di caratteristica di sua scelta e il bersaglio acquisisce un bonus di potenziamento equivalente allo stesso punteggio di caratteristica. L'incantatore non ha diritto ad alcun tiro salvezza per evitare la perdita, ma il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare il beneficio, se così desidera.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo una seconda volta nell'arco di 1 ora, subisce 2d10 danni in aggiunta ai normali effetti.

esercitare abilità

Divinazione
Livello: Iniziato di Gond 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto un tocco di ispirazione divina, conferendogli un bonus di competenza +5 a una prova di abilità a scelta dell'incantatore. Se il soggetto non possiede alcun grado nell'abilità in questione agisce come se possedesse di 1/2 grado nell'abilità e fosse quindi stato addestrato ad utilizzarla, anche se il 1/2 grado non aggiunge nulla alle prove effettuate con quell'abilità.

In alternativa, il soggetto può acquisire competenza in una singola arma (semplice, da guerra o esotica) o armatura (leggera, media, pesante o scudo) da lui selezionata, come se avesse acquisito il talento apposito.

eterno nemico della non morte

Abiurazione [Bene]
Livello: Iniziato di Lathander 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per ogni 5 livelli
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce a una o più creature delle capacità speciali che consentono loro di distruggere i non morti con efficacia.

Ciascun beneficiario di questo incantesimo subisce effetti analoghi a quelli di *protezione dall'energia negativa*, con la differenza che viene applicato un bonus sacro di +10 al tiro per resistere a tali attacchi. Il soggetto acquisisce inoltre un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi dei non morti ed è immune agli attacchi speciali dei non morti che infliggono danni o risucchi alle caratteristiche, o che contaminano il soggetto con la malattia o il veleno. Il soggetto può effettuare attacchi in mischia e a distanza contro i non morti eterei o incorporei come se stesse usando armi del *tocco fantasma* e ignora qualsiasi eventuale riduzione del danno posseduta da un non morto.

evoca non morti I

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 1, guardia nera 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, con la differenza che viene evocata una creatura non morta. *Evoca non morti I* evoca una delle creature di 1° livello dalla lista della tabella "Evoca non morti", sotto riportata. È l'incantatore a scegliere quale creatura evocare, e può cambiare il tipo di creatura ogni volta che l'incantesimo viene lanciato. I non morti evocati non contano ai fini di determinare il totale dei Dadi Vita di non morti che l'incantatore può controllare con *animare morti* oppure attraverso la capacità del chierico di comandare non morti. Nessuna creatura non morta evocata può avere un numero di Dadi Vita superiore al livello dell'incantatore +1.

Focus: Una piccola borsa, una candela (non accesa) e un osso di un umanoide coperto di incisioni.

evoca non morti II

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 2, guardia nera 2, mago/stregone 2
Effetto: Una o più creature evocate, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, con la differenza che è possibile evocare un non morto dalla lista di 2° livello o due non morti dello stesso tipo dalla lista di 1° livello.

evoca non morti III

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 3, guardia nera 3, mago/stregone 3
Effetto: Una o più creature evocate, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, con la differenza che è possibile evocare un non morto dalla lista di 3° livello, due non morti dello stesso tipo dalla lista di 2° livello o quattro non morti dello stesso tipo dalla lista di 1° livello.

evoca non morti IV

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 4, guardia nera 4, mago/stregone 4
Effetto: Una o più creature evocate, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, con la differenza che è possibile evocare un non morto dalla lista di 4° livello, due non morti dello stesso tipo dalla lista di 3° livello o quattro non morti dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

evoca non morti v

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 5, guardia nera 5, mago/stregone 5
Effetto: Una o più creature evocate, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, con la differenza che è possibile evocare un non morto dalla lista di 5° livello, due non morti dello stesso tipo dalla lista di 4° livello o quattro non morti dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Evoca non morti
1° livello
Scheletro Medio
Zombi Piccolo

2° livello
Scheletro Grande
Zombi Medio

3° livello
Ghoul
Scheletro Enorme
Zombi Grande

4° livello
Allip
Ghast
Zombi Enorme

5° livello
Mummia
Ombra
Progenie vampirica
Wight

favore di ilmater

Necromanzia
Livello: Iniziato di Ilmater 4, paladino 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio diventa immune ai danni non letali, agli effetti di charme e di compulsione e agli attacchi che funzionano infliggendo specificamente dolore. È inoltre immune a quegli effetti che lo renderebbero affaticato, barcollante, esausto, frastornato, infermo, nauseato o stordito. Il bersaglio rimane cosciente da -1 a -9 punti ferita e può eseguire una singola azione ad ogni round in cui si trova in questo stato. Se un'altra qualsiasi delle condizioni soprastanti erano applicate al bersaglio al momento del lancio, tali condizioni vengono interrotte per la durata dell'incantesimo. (Quindi, ad esempio, un bersaglio privo di sensi riacquista i sensi ed è in grado di agire). Quando l'incantesimo ha termine, qualsiasi effetto interrotto dall'incantesimo e che non si sia esaurito normalmente nel frattempo (come ad esempio l'affaticamento, che di solito richiede 8 ore di riposo per sparire) torna ad avere effetto. Quegli effetti che si esauriscono nel corso della durata di questo incantesimo non tornano in effetto quando l'incantesimo si esaurisce.

Oltre a questi effetti, il bersaglio ottiene i benefici del talento Resistenza Fisica per la durata dell'incantesimo.

filatterio magico

Trasmutazione
Livello: Iniziato di Mystra 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pergamena toccata
Durata: Permanente finché non viene attivato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore stabilisce una serie di condizioni di attivazione per una pergamena che contiene un incantesimo tra quelli presenti nella sua lista di incantesimi. L'incantesimo deve essere un incantesimo che ha effetto sulla sua persona e deve essere di un livello pari o inferiore a un quarto del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, massimo 5° livello). Qualsiasi limitazione che normalmente verrebbe applicata alla lettura della pergamena (come ad esempio un punteggio di caratteristica minimo o una prova di livello dell'incantatore) viene normalmente applicata.

Le condizioni necessarie per applicare l'effetto dell'incantesimo devono essere chiare e definite, come quelle indicate nella descrizione dell'incantesimo *contingenza*, sebbene possano essere di carattere generico. Ad esempio, un *filatterio magico* usato con una pergamena di *respirare sott'acqua* potrebbe stabilire che in qualsiasi momento in cui l'incantatore si trovi immerso nell'acqua o in un liquido analogo, l'incantesimo *respirare sott'acqua* abbia effetto immediatamente. Oppure, un *filatterio magico* usato con una pergamena di *caduta morbida* potrebbe attivarsi ogni volta che l'incantatore si trovi a cadere per più di 120 cm. Eventuali condizioni complicate o nebulose potrebbero provocare il fallimento del *filatterio magico* al momento della necessità. La pergamena viene sempre attivata al verificarsi delle condizioni specificate, anche se l'incantatore al momento non lo desidera.

Quando le condizioni specificate vengono soddisfatte, l'incantesimo sulla pergamena viene lanciato sull'incantatore come se l'incantatore avesse usato un'azione standard per usare la pergamena. Se la pergamena contiene un incantesimo che non compare sulla lista di incantesimi dell'incantatore, o se qualche limitazione dell'incantesimo ne impedisce il lancio al momento, l'incantesimo non viene lanciato al momento del verificarsi delle condizioni di attivazione e il *filatterio magico* si dissolve.

La pergamena preparata con questo incantesimo deve essere legata al braccio o alla fronte dell'incantatore (solitamente strettamente arrotolata o riposta in una scatoletta a questo scopo) e viene considerata come un bracciale o una fascia ai fini di determinare le limitazioni di spazio degli oggetti magici. Questo incantesimo deve essere lanciato una volta per ogni incantesimo che l'incantatore desidera usare su una pergamena.

Se un'altra persona indossa il *filatterio magico*, la magia dell'incantesimo ha termine. L'incantatore può rimuovere o sostituire il *filatterio magico* senza alcuna penalità, ma se passano 24 ore senza che egli lo indossi, la magia del *filatterio magico* si esaurisce. Il termine di questo incantesimo non ha effetti nocivi sull'incantesimo contenuto nella pergamena.

flotto di vipere

Evocazione (Convocazione)
Livello: Mago/stregone 7, Rettili 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: 1d4+3 creature evocate
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo evoca 1d4+3 vipere (serpenti) immonde (caotiche malvagie) o celestiali (caotiche buone) che vengono

sputate dalla bocca dell'incantatore per attaccare i suoi nemici. A partire dal round in cui l'incantesimo viene completato, l'incantatore può sputare tre vipere come azione standard o una vipera con un'azione di movimento. (Quindi, se l'incantatore si muove e poi lancia questo incantesimo, non può sputare nessuna vipera fino al suo turno successivo, ma se invece lancia questo incantesimo senza muoversi, può sputare una vipera come azione di movimento per quel round). Le vipere sputate atterrano ai piedi dell'incantatore in un quadretto a lui adiacente e agiscono nello stesso round, proprio come le creature evocate da un incantesimo *evoca mostri*.

I serpenti in realtà non sono situati nella bocca dell'incantatore, e non interferiscono con la sua respirazione. Tuttavia, finché l'incantatore non ha sputato tutti i serpenti evocati da questo incantesimo, non può parlare, lanciare incantesimi con componenti verbali o attivare oggetti che richiedono la pronuncia di parole magiche. Quando la durata dell'incantesimo si esaurisce, tutte le vipere scompaiono, e quelle che non sono ancora state sputate vanno perdute.

Quando l'incantatore usa un incantesimo di evocazione per evocare una creatura buona o malvagia, l'incantesimo in questione viene considerato un incantesimo di quel tipo.

Componente materiale: Pelle di serpente.

Forma immonda

Trasmutazione [Male]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, M
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo funziona come *metamorfosi*, fatta eccezione per quanto segue. L'incantatore può assumere la forma di qualsiasi creatura immonda, demone o diavolo che possa essere evocato attraverso un incantesimo *evoca mostri I, II, III* o *IV*. L'incantatore può assumere solo una qualsiasi forma per ogni uso dell'incantesimo, ma nel farlo acquisisce tutte le capacità straordinarie, magiche e soprannaturali della forma scelta. Il suo tipo diventa esterno, e gli incantesimi che danneggiano o allontanano gli esterni malvagi hanno effetto su di lui. Qualsiasi effetto che normalmente esilierebbe l'esterno sul suo piano nativo pone fine all'incantesimo e lascia l'incantatore barcollante per un periodo pari a 1 round per livello dell'incantatore, ma non lo invia su un altro piano.

Componente materiale: Un osso di una creatura immonda (un mezzo-immondo, un demone o un diavolo).

Forza della bestia

Trasmutazione
Livello: Iniziato di Malar 4, Iniziato di Selûne 4
Componenti: V, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Questo incantesimo funziona solo se l'incantatore è un licantropo, e l'incantatore ne trae beneficio solo quando è in forma umanoide. Mentre si trova sotto l'effetto di questo incantesimo, acquisisce alcune caratteristiche della sua forma animale anche quando rimane in forma umanoide. L'incantatore acquisisce la stessa riduzione del danno di cui gode in forma animale (solitamente 5/argento o 10/argento), la capacità speciale di olfatto acuto e i talenti a cui può accedere in forma animale. Acquisisce inoltre metà del modificatore di ogni punteggio di caratteristica che ottiene in forma animale, arrotondato per difetto al più vicino multiplo di 2. Ad esempio, se l'incantatore è un orso mannaro, acquisisce For +8 (metà del normale +16 della sua forma animale) e Cos +4 (la metà di +8), ma non acquisisce nessun modificatore alla Destrezza, perché la metà di +1, arrotondata per difetto al multiplo più vicino di 2 è 0.

Se l'incantatore deve effettuare una prova di Controllare Forma mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo, subisce una penalità di -4 alla prova.

Focus: Un ciuffo di pelo dalla propria forma animale.

Frustata mistica

Invocazione [Elettricità, Male]
Livello: Iniziato di Bane 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 4,5 m
Effetto: Frusta elettrica
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una lunga frusta fatta di energia rossastra spettrale che scaturisce dalla sua mano senza nuocergli. L'incantatore può manovrare quest'arma come se si trattasse di una frusta vera e propria, e come se fosse competente nel suo uso. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza con la *frustata mistica* per colpire un bersaglio. Qualsiasi creatura colpita subisce 1d6 danni da elettricità per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo 4d6) e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per non rimanere stordito per 1 round. L'incantatore acquisisce un bonus ai danni pari al proprio modificatore di Carisma, ma il suo modificatore di Forza non viene applicato, dal momento che la frusta è immateriale.

Se l'incantatore lascia andare la frusta dalla sua mano dopo aver colpito un bersaglio, la frusta continua ad attaccare quel bersaglio automaticamente, lasciando la mano dell'incantatore libera. Se il bersaglio della frusta diventa privo di sensi, muore o viene distrutto, la frusta fa ritorno all'incantatore. Se l'incantatore non la afferra nel round in cui fa ritorno, la frusta svanisce; altrimenti, può usare la frusta su un'altra creatura e ripetere il ciclo da capo.

Come nel caso di una frusta normale, l'incantatore può usare la *frustata mistica* per effettuare attacchi per sbilanciare o disarmare, ma solo quando la tiene in mano. La frusta non può effettuare attacchi simili da sola.

Garbato promemoria di Nybor

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo è da sempre molto popolare presso i guardiani degli schiavi e tutti coloro che desiderano spronare i propri servitori a lavorare più in fretta. I Maghi Rossi ora lo usano soprattutto come incantesimo da combattimento.

Quando l'incantesimo viene lanciato, il soggetto prova un dolore improvviso e lancinante che lo lascia frastornato per 1 round. Ad ogni round successivo, per la durata dell'incantesimo, il soggetto subisce una penalità di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove. Inoltre, un incantatore soggetto a un *garbato promemoria di Nybor* viene distratto dal dolore e deve superare una prova di Concentrazione per lanciare incantesimi fintanto che si trova sotto questo effetto (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 72 del *Manuale del Giocatore*).

Focus: Un bastone lungo almeno 30 cm.

Generale dei non morti

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 giorno per livello

Questo incantesimo aumenta il numero di Dadi Vita dei non morti che l'incantatore può controllare di un ammontare pari al quintuplo del suo livello dell'incantatore. Quando l'incantesimo si esaurisce, l'incantatore perde il controllo dei non morti in eccedenza come se avesse volontariamente rinunciato al controllo su di essi.

Globo scintillante di Nchaser

Invocazione [Luce]
Livello: Chierico 4, mago/stregone 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Una fonte di luce magica controllabile
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera una fonte di luce magica all'interno di una sfera di vetro delle dimensioni approssimative di un pugno umano. L'incantatore può controllare il livello di luce generato da un *globo scintillante di Nchaser* tramite comandi mentali, purché il globo si trovi entro 9 metri dall'incantatore. Il livello di luce varia da nessuna luce a illuminazione nel raggio di 18 metri. Non c'è limite al numero di *globi scintillanti di Nchaser* che l'incantatore può possedere, ed egli può anche controllare il loro livello di luce, separatamente o congiuntamente.

Se un *globo scintillante di Nchaser* viene frantumato, la magia va perduta. Se l'incantatore muore, invece, il globo conserva la sua magia. Qualsiasi chierico, stregone o mago in grado di lanciare incantesimi di 4° livello può acquisire il controllo del globo di un personaggio morto semplicemente toccando il globo.

Focus: La sfera di vetro in cui viene collocata la luce. Ogni globo utilizzabile a questo scopo ha durezza 0 e 2 punti ferita.

Inferno

Gloria del martire

Abiurazione [Bene]
Livello: Iniziato di Ilmater 4
Componenti: V, S, F, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Come *scudo su altri*, questo incantesimo protegge i bersagli creando una connessione mistica tra essi e l'incantatore e trasferendo parte delle loro ferite su quest'ultimo. Ogni soggetto acquisisce un bonus di deviazione +1 alla CA e un bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza. Inoltre, ogni soggetto subisce solo la metà dei danni inferti da qualsiasi attacco, e l'incantatore subisce il resto. Quelle forme di danno che non agiscono sui punti ferita, come ad esempio gli effetti di *charme*, i danni alle caratteristiche, il risucchio di livelli e le *disintegrazioni*, non vengono influenzate. Se i punti ferita di un soggetto vengono ridotti a causa di un abbassamento del punteggio di Costituzione, questa riduzione non viene condivisa con l'incantatore, in quanto non si tratta di danni in punti ferita. Quando l'incantesimo ha termine, gli eventuali danni successivi non vengono più divisi tra l'incantatore e i bersagli, ma i danni che l'incantatore ha subito fino ad allora non viene ridistribuito sui bersagli.

Se l'incantatore muore mentre *gloria del martire* ha ancora effetto, l'incantesimo ha termine con un'esplosione di energia positiva che ripristina 1d8 punti ferita a ogni soggetto.

Se un soggetto muore o si porta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, la sua connessione con l'incantatore viene interrotta, ma l'incantesimo rimane attivo su eventuali altri soggetti. Se la connessione con tutti i soggetti viene interrotta, l'incantesimo ha termine.

Focus: Un anello di platino del valore di almeno 50 mo indossato dall'incantatore e da ogni soggetto dell'incantesimo.

Inferno

Trasmutazione [Fuoco]
Livello: Druido 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa sì che una creatura prenda fuoco. Il bersaglio dell'inferno subisce 6d6 danni da fuoco e i suoi vestiti, i suoi oggetti, i suoi capelli e la sua carne vengono divorati dalle fiamme. Ad ogni round successivo, il fuoco infligge 1d6 danni in meno (minimo 1d6) finché l'incantesimo non si esaurisce o il

Illustrazione di Jeremy Jarvis

soggetto non riesce ad estinguere le fiamme. Quindi, il fuoco infligge 5d6 danni al secondo round, 4d6 al terzo round, e così via. Gli oggetti non magici infiammabili trasportati dal bersaglio falliscono automaticamente i loro tiri salvezza per resistere a questo danno.

Dopo il primo round, il bersaglio può tentare di superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 come azione di round completo per estinguere le fiamme prima di subire danni aggiuntivi. Se il bersaglio si rotola sul terreno, ottiene un bonus di +2 al suo tiro salvezza.

Gettandosi in un lago o estinguendo le fiamme grazie alla magia, l'effetto ha termine automaticamente.

Componente materiale: Un bolo di cera d'api.

Interdizione di forza

Abiurazione
Livello: Iniziato di Helm 3, paladino 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: L'incantatore e gli alleati entro un'emanazione del raggio di 3 metri centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: No; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera una sfera di forza immobile e trasparente incentrata su se stesso. L'interno della sfera e tutto ciò che si trova entro 1,5 metri da essa viene illuminato da una luce equivalente a quella di una candela.

L'incantatore e i suoi alleati possono entrare nella sfera a volontà. Qualsiasi altra creatura che provi a entrarvi deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per riuscirci. Tutte le creature possono uscire dalla sfera liberamente, ma coloro che ne escono devono superare un nuovo tiro salvezza per poter rientrare, anche se si tratta dell'incantatore o dei suoi alleati. Quelle creature che si trovano entro l'area della sfera al momento del lancio non vengono spinte fuori.

Finché l'incantatore si trova all'interno dell'*interdizione di forza*, sia lui che i suoi alleati ottengono ciascuno un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti creati dalle creature malvagie. Eventuali creature all'interno dell'area che non sono alleate dell'incantatore non ottengono alcun beneficio.

Illustrazione di Ben Thompson

L'*interdizione di forza* non impedisce agli incantesimi o agli oggetti di entrare nell'area, quindi è possibile che due creature ai due lati della sfera combattano tra loro senza alcuna penalità. Se una creatura usa attacchi senz'armi o armi naturali in questa maniera, tuttavia, deve comunque superare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round, altrimenti i suoi attacchi non potranno superare la barriera dell'*interdizione di forza*.

Mano fiammeggiante

Interdizione al fuoco

Trasmutazione
Livello: Druido 5, Iniziato della Natura 5
Area: Un cubo con spigolo di 6 metri per livello (F)
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *estinguere fuoco*, fatta eccezione per quanto sopra specificato. Inoltre, l'incantesimo è caratterizzato dai seguenti effetti. Finché *interdizione al fuoco* rimane in effetto, nessun effetto di fuoco magico può funzionare all'interno dell'area influenzata. Questo effetto è analogo a quello di un *campo anti-magia*, con la differenza che solo gli incantesimi di fuoco vengono soppressi. Anche qualsiasi fuoco non magico che viene creato o portato all'interno dell'area dell'incantesimo viene immediatamente soppresso.

Lancia di ghiaccio

Trasmutazione
Livello: Druido 4, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una lancia di ghiaccio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo trasforma una certa quantità di ghiaccio in una lunga, micidiale lancia da cavaliere che viene magicamente scagliata contro un bersaglio scelto dall'incantatore. L'incantatore deve mettere a segno un attacco a distanza per colpire un bersaglio. Viene applicato un bonus di +4 al suo tiro per colpire. Se l'attacco va a segno, la *lancia di ghiaccio* infligge 2d6 danni sul bersaglio. Metà dei danni sono danni perforanti; il resto sono danni da freddo. Inoltre, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimane stordito per 1d4 round. Indipendentemente dal risultato dell'attacco, la *lancia di ghiaccio* si frantuma dopo il suo primo uso.

Componente materiale: Almeno 5 kg di ghiaccio o di neve. Di solito i maghi lanciano questo incantesimo in un'area in cui il ghiaccio o la neve naturale sono presenti, ma in caso di necessità estrema, il ghiaccio rimasto da un incantesimo *tempesta di ghiaccio* sarà sufficiente.

Mano fiammeggiante

Invocazione [Luce]
Livello: Iniziato di Selûne 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore avvolge la sua mano con una nube di frammenti di luce simili a un nugolo di tizzoni continuamente accesi. Le luci possono essere di qualsiasi colore l'incantatore desideri, ma il colore non può essere cambiato dopo che l'incantesimo è stato lanciato. *Mano fiammeggiante* genera un'illuminazione pari a quella di una candela, ma non emana calore e non può incendiare gli oggetti.

Mano fiammeggiante può essere usato come attacco di contatto in mischia per un numero di volte pari alla metà del proprio livello dell'incantatore. Contro una creatura vivente, questo attacco infligge 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). Contro i non morti, *mano fiammeggiante* infligge 2d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). Su quei bersagli che non sono né vivi né non morti (come ad esempio i costrutti) non ha alcun effetto.

Mantello di incantesimi

Abiurazione
Livello: Iniziato di Mystra 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore crea un'aura magica attorno al soggetto al fine di proteggerlo da alcuni incantesimi. Al momento del lancio, l'incantatore deve stabilire un incantesimo di livello pari o inferiore al 4° per ogni quattro livelli dell'incantatore posseduti. Non può scegliere incantesimi da trasmettere attraverso attacchi a contatto.

Quando il soggetto di questo incantesimo diventa il bersaglio (o si trova entro l'area) di uno degli incantesimi designati, il *mantello di incantesimi* assorbe tutta l'energia dell'incantesimo in arrivo. Il bersaglio può allora riutilizzare questa energia per uno dei due scopi seguenti.

Guarigione: Il soggetto riceve immediatamente gli effetti di un incantesimo *cura ferite* dello stesso livello dell'incantesimo assorbito. L'incantesimo *cura ferite* funziona come se l'incantatore l'avesse lanciato sul bersaglio. Se il soggetto è privo di sensi, l'incantesimo in arrivo viene automaticamente convertito in un incantesimo *cura ferite*.

Ricevere incantesimo: L'energia dell'incantesimo in arrivo può attivare immediatamente un altro incantesimo sul bersaglio. Per consentire al soggetto di utilizzare questa opzione, l'incantatore deve designare un incantesimo di livello pari o inferiore al 4°, preparato al momento del lancio. L'incantesimo deve essere un incantesimo che agisce sul soggetto. Designando uno dei propri incantesimi a questo scopo, l'incantatore non perde l'incantesimo in questione, né ora né al momento in cui l'effetto viene attivato. Se il livello dell'incantesimo in arrivo è inferiore a quello dell'incantesimo designato, il soggetto non può attivare questo effetto. Altrimenti, se il soggetto sceglie questa opzione, l'incantesimo designato funziona come se fosse stato l'incantatore a lanciarlo. La durata di questo incantesimo attivato può essere superiore a quella del *mantello di incantesimi*.

Ad esempio, l'incantatore potrebbe designare *fulmine* come uno degli incantesimi assorbiti dal *mantello di incantesimi* e *cerchio magico contro il male* come l'incantesimo che il bersaglio riceverà. In questo caso, ogni volta che il soggetto si trova nell'area di un *fulmine* o di un qualsiasi altro incantesimo di livello pari o inferiore al 3°, può scegliere di essere immediatamente protetto da un *cerchio magico contro il male*.

Il *mantello di incantesimi* può assorbire da tre a nove livelli di incantesimi (1d4 +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore) dagli incantesimi in arrivo. Se il *mantello di incantesimi* non dispone della capacità sufficiente ad assorbire l'incantesimo, l'assorbimento non può avere luogo. Una volta assorbiti incantesimi per tutta la sua capacità disponibile, il mantello si dissolve.

Manto della rosa

Abiurazione
Livello: Iniziato di Lathander 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fa sì che il bersaglio risplenda di un tenue bagliore roseo di intensità pari a quella di una candela. Questo bagliore conferisce al soggetto un bonus sacro pari a +1 per livello dell'incantatore (massimo +10) ai tiri salvezza contro gli effetti che infliggono dolore (come ad esempio il *garbato promemoria di Nybor*), gli effetti che renderebbero il bersaglio infermo o nauseato, o gli effetti della paura.

Matrice di incantesimi di Simbul

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Effetto: Una matrice che racchiude un incantesimo dell'incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore prepara una matrice magica che gli consente di immagazzinare uno dei suoi incantesimi e di usarlo in seguito come azione gratuita.

Nel round dopo aver lanciato la *matrice di incantesimi di Simbul*, l'incantatore può lanciare un qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al 3° da conservare al suo interno. La matrice si chiude dopo 1 round, che l'incantatore vi abbia riposto un incantesimo o meno. Soltanto un incantesimo che possa essere alterato dal talento Incantesimi Rapidi può essere collocato nella matrice, e qualsiasi incantesimo immagazzinato al suo interno viene considerato un incantesimo preparato. Lanciando la *matrice di incantesimi di Simbul*, l'incantatore si infligge 1d6 danni, che non possono essere curati in alcun modo finché la matrice permane.

Quando la matrice è attiva, l'incantatore può lanciare l'incantesimo conservato al suo interno come azione gratuita. Una volta estratto dalla matrice, l'incantesimo è consumato.

Se un *dissolvi magie* riesce a dissolvere la matrice, dissolve anche l'incantesimo contenuto al suo interno. Se l'incantatore è influenzato da un *campo anti-magia*, la durata della matrice viene interrotta, ma l'incantesimo non si attiva. La matrice diventa di nuovo attiva quando l'incantatore emerge dal *campo anti-magia*. Se l'incantatore muore mentre la matrice racchiude ancora un incantesimo, sia l'incantesimo che la matrice si dissolvono senza infliggere danni.

Focus: Un pezzo d'ambra con un valore minimo di 500 mo.

Mazza di odo

Invocazione [Forza]
Livello: Iniziato di Helm 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Mazza di forza
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una mazza risplendente di forza che compare nella sua mano. Deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia per colpire un bersaglio con questa mazza. Se l'attacco va a segno, la *mazza di Odo* infligge 1d6 danni di forza per livello dell'incantatore (massimo 10d6). Un bersaglio non morto subisce +1 danno aggiuntivo per livello dell'incantatore (massimo +10). Qualsiasi creatura colpita dalla mazza deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimane paralizzata per 1 round. L'incantatore può attaccare una volta con la *mazza di Odo* nello stesso round in cui l'ha evocata.

La *mazza di Odo* occupa la mano dell'incantatore, ma non scompare se l'incantatore lancia un altro incantesimo. Se l'incantatore viene fatto bersaglio di un incantesimo mentre impugna la mazza, può decidere di far sì che la mazza assorba quell'incantesimo.

Quando la mazza colpisce una creatura o viene usata per assorbire un incantesimo o viene rimossa dalla presa dell'incantatore per qualsiasi motivo, svanisce. Il punto dello spazio in cui la mazza è svanita risplende come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *luce* per il resto della durata.

Miasma di Mystra

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Emanazione del raggio di 9 metri + 1,5 metri per livello
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo potente incantesimo evoca una fitta nube ribollente di nebbia che funziona come un incantesimo *nebbia solida*. Inoltre, la nebbia crea un "gorgo" nella Trama che riduce drasticamente il potere degli incantatori che si trovano in quel punto. Ogni personaggio entro l'area del *miasma di Mystra* subisce una penalità di -4 alle prove di livello dell'incantatore quando tenta di lanciare incantesimi. Superando un tiro salvezza sulla Volontà quando si entra per la prima volta nel miasma, questo effetto viene negato. Le creature che traggono l'energia dei loro incantesimi dalla Trama d'Ombra sono immuni alla penalità al livello dell'incantatore, a meno che anche l'incantatore che lancia l'incantesimo non faccia uso a sua volta della Trama d'Ombra. In quel caso l'incantesimo viene chiamato *miasma di Shar* e sono gli incantatori che fanno uso della Trama a diventare immuni alla penalità alla prova di livello dell'incantatore.

Componente materiale: Un frammento di stoffa imbottita che deve essere immersa nell'acqua al momento in cui l'incantesimo viene lanciato.

Mite ammonimento di Nybor

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mago/stregone 3
Durata: 1 round per livello

Questo incantesimo funziona come il *garbato promemoria di Nybor*, con la differenza che il soggetto viene frastornato per 1d4 round.

Molte fauci

Invocazione [Forza]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un paio di fauci fluttuanti nel vuoto per livello dell'incantatore (massimo dieci paia)
Durata: 3 round
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, evoca varie coppie di fauci mistiche, prive di corpo, che fluttuano nell'aria e attaccano i suoi nemici. È possibile ordinare alle fauci di attaccare bersagli separati, o a varie paia di fauci di attaccare un singolo avversario. Le fauci appaiono accanto all'incantatore e volano per attaccare i loro bersagli, spostandosi a una velocità di volare di 12 metri con manovrabilità perfetta. L'incantatore può impartire nuovi ordini alle fauci utilizzando un'azione standard.

Ad ogni round, al momento dell'azione dell'incantatore, ogni paio di fauci colpisce automaticamente il bersaglio e infligge 1d4 danni, o la metà di tale ammontare se il loro bersaglio supera un tiro salvezza sui Riflessi. Una creatura bersagliata da più coppie di fauci nell'arco dello stesso round effettua un unico tiro salvezza, dimezzando i danni totali subiti se lo supera.

Componente materiale: Un paio di denti.

Muro di luce lunare

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Iniziato di Selûne 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Piano verticale di un'area dal lato lungo fino a 1,5 m per livello
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo genera una cortina immobile e scintillante di luce bianca e perlacea. Non è necessario che questa parete sia ancorata a una superficie, e le creature possono attraversarla facilmente. Qualsiasi creatura non morta che entri in contatto col muro, però, subisce 4d12 danni. Una creatura di allineamento malvagio o una creatura che porti con sé il simbolo sacro di Shar o Umberlee subisce 2d10 danni. Gli oggetti magici che entrano in contatto col muro rispendono di un effetto di *luminescenza* rossastra per 1d4+1 round.

La parete emana luce intensa per 6 metri in tutte le direzioni e crea illuminazione fioca entro un raggio di 12 metri. Il *muro di luce lunare* contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di *oscurità* di livello pari o inferiore al 4° entro 12 metri o qualsiasi parte di esso.

Se l'incantatore evoca il muro in modo che appaia in un punto occupato da creature, ogni creatura subisce danni come se avesse attraversato il muro.

Muro di luce lunare può essere reso permanente tramite un incantesimo di *permanenza* lanciato da un incantatore di almeno 12° livello a un costo di 2.000 PE.

Muro di sabbia

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Chierico 4, druido 5, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M/FD
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un muro di sabbia di area del lato pari fino a 1,5 m per livello (F)
Durata: Concentrazione + 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un muro opaco e viscoso fatto di sabbia turbinante. L'incantesimo deve essere lanciato in modo che il muro poggi su una superficie solida. Una volta generato, il muro rimane immobile. La sabbia è sufficientemente fitta da bloccare gli attacchi a distanza e da fornire la normale copertura relativa alla sua taglia, ma le creature possono tentare di farsi strada attraverso di esso con la forza. Attraversare un *muro di sabbia* è difficile: farlo richiede un'azione di round completo e una prova di Forza. Una creatura si sposta di 1,5 metri attraverso il *muro di sabbia* per ogni 5 punti ottenuti oltre 15 con il risultato della prova di Forza.

Le creature all'interno del *muro di sabbia* vengono considerate accecate e assordate, e non sono in grado di parlare o respirare. Possono quindi iniziare a soffocare, se rimangono all'interno del muro troppo a lungo (vedi pagina 304 della *Guida del Dungeon Master*). Gli incantesimi dotati di componenti verbali non possono essere lanciati all'interno del muro, e per lanciare qualsiasi altro incantesimo è necessario superare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo).

È possibile attaccare un personaggio che si trovi all'interno o sul lato opposto del *muro di sabbia* con un'arma da mischia, purché vengano soddisfatti i seguenti criteri. Innanzi tutto, l'aggressore deve avere una vaga idea di dove si trovi il bersaglio all'interno del muro (vale a dire, deve avere visto il bersaglio entrare nel muro recentemente). Inoltre, il bersaglio non deve trovarsi all'interno del muro in modo da essere situato oltre la portata dell'arma dell'aggressore (o, nel caso di creature dal lato opposto del muro, il muro stesso non deve essere più profondo della portata dell'aggressore). Anche in quel caso, il bersaglio beneficia della copertura e dell'occultamento totale.

Qualsiasi fiamma scoperta e priva di protezione affondata nel *muro di sabbia* viene spenta immediatamente.

Componente materiale arcana: Una manciata di sabbia.

Non morte dopo la morte

Necromanzia [Male]
Livello: Iniziato di Bane 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente e consenziente toccata
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore strappa un frammento della forza vitale di una creatura, corrompendola con l'energia negativa e col potere della non morte, per poi vincolarla di nuovo al corpo della creatura. Questa procedura dà il via a una blasfema trasformazione quando la creatura muore.

Il soggetto di questo incantesimo perde 2 punti di Costituzione al momento del lancio. Quando muore, la sua forza vitale corrotta dà il via a un lento cambiamento nel suo corpo, provocandone il ritorno come progenie criptica al tramonto successivo (vedi Capitolo 7 di *Magia di Faerûn*). Se i resti della creatura vengono distrutti, l'incantesimo *non morte dopo la morte* non riesce a far tornare la creatura come non morto.

Anche se l'incantesimo viene dissolto prima che il soggetto muoia, egli non recupera comunque i suoi punti di Costituzione.

Componenti materiali: Un frammento di ossidiana a forma di cuore, da collocare sul petto della creatura, e una gemma d'onice nera del valore di almeno 50 mo per ogni DV posseduto dalla vittima nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato. La gemma deve essere collocata nella bocca del soggetto.

Nube disorientante

Invocazione
Livello: Bardo 2, Mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Area: Cono di 3 metri
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore esala un cono invisibile di aria tossica. Ogni creatura presente nell'area rimane nauseata per 1d6 round.

Occhi di teschio

Trasmutazione
Livello: Iniziato di Cyric 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per ogni tre livelli
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore acquisisce un attacco con lo sguardo a raggio di azione vicino (7,5 m +1,5 m per ogni 2 livelli) che rimane attivo per l'intera durata dell'incantesimo. Ogni creatura entro il raggio di azione che sia in grado di vedere l'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round all'inizio del suo turno, per evitare questo effetto. Inoltre, l'incantatore può attivamente fissare un avversario come azione di attacco, scegliendo un bersaglio entro portata.

In base ai Dadi Vita dell'avversario, l'attacco con lo sguardo può avere uno dei due effetti che seguono.

DV	Effetto
Pari o superiori al livello dell'incantatore	*Sotto charme*
Inferiori	*Confuso*

Mentre l'incantesimo ha effetto, gli occhi dell'incantatore diventano neri e le pupille assumono forma di teschio.

Occhio del potere

Invocazione
Livello: Mago/stregone 9
Effetto: Sensore magico

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo di 4° livello *occhio arcano*, ma con le differenze che seguono. L'incantatore può lanciare sull'occhio un qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al 7° che abbia un raggio di azione diverso

da "personale". Qualsiasi incantesimo lanciato in tal modo funziona come se fosse stato lanciato nel punto in cui si trova l'*occhio del potere* invece che nel punto in cui si trova l'incantatore. Lanciando un qualsiasi incantesimo di livello superiore al 7° attraverso l'occhio, non solo non si ottiene alcun effetto (anche se l'incantesimo viene comunque consumato), ma distrugge l'*occhio del potere* e pone fine all'incantesimo.

A differenza di un *occhio arcano*, un *occhio del potere* è visibile e corporeo, e può quindi essere distrutto. L'occhio è un oggetto Piccolissimo dotato di CA 18 e 77 punti ferita. Utilizza i bonus ai tiri salvezza dell'incantatore per i suoi tiri salvezza.

occhio prismatico

Invocazione
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Occhio magico
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un bulbo oculare visibile che genera dei raggi i cui effetti duplicano quelli di un incantesimo *spruzzo prismatico*. L'incantatore può spostare l'occhio a una velocità pari alla sua, usando un'azione di movimento, ma non può portarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

A partire dal round in cui l'occhio compare, l'incantatore può ordinargli di generare un raggio (portata di 15 metri) come azione gratuita una volta per round. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza, ma ogni raggio usa un bonus di +6 al tiro per colpire al posto del suo bonus di attacco a distanza.

Un bersaglio colpito dal raggio subisce gli effetti di un incantesimo *spruzzo prismatico* (tirare 1d8 per determinare l'effetto, tirando di nuovo in caso esca un 8), con la differenza che il tiro salvezza (se applicabile) è 19. Dopo che un particolare raggio colorato è stato usato, quel tipo di raggio non è più disponibile per l'occhio. Una volta che tutti e sette i raggi sono stati lanciati, l'occhio rimane fino a quando la durata dell'incantesimo non si esaurisce. L'incantatore può ancora spostarlo, ma non può più lanciare altri raggi.

L'occhio è un oggetto Piccolissimo con CA 18 (taglia +8) e 9 punti ferita. Fa uso dei bonus ai tiri salvezza dell'incantatore per i propri tiri salvezza.

Focus: Un guscio di abalone levigato dai colori dell'arcobaleno.

palla fulminante

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una palla fulminante per ogni 2 livelli
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una sfera di elettricità del diametro di 90 cm per ogni due livelli dell'incantatore (massimo otto sfere). Ogni sfera emana luce pari a quella di una candela.

Quando l'incantatore crea le sfere di elettricità, le programma mentalmente per muoversi come egli desidera, anche oltre gli angoli. Una sfera può muoversi fino a 30 metri per round e vola con manovrabilità perfetta. Quando la sfera colpisce una creatura, si ferma e rimane sul posto per il resto della durata dell'incantesimo. La sfera si dissolve se la distanza tra la sfera

Illustrazione di Joel Thomas

Occhio prismatico

e l'incantatore supera il raggio di azione dell'incantesimo. Ogni sfera è in grado di "vedere" come un umano nelle normali condizioni ambientali circostanti (tenendo conto della luce che la sfera stessa emana).

Ad esempio, l'incantatore potrebbe programmare una palla fulminante affinché segua il muro sinistro di un corridoio e colpire la prima creatura che "vede", un'altra per seguire il muro destro del corridoio e fare altrettanto, e le rimanenti per seguire l'incantatore a 1,5 metri in semicerchio. Le prime due palle fulminanti svolterebbero l'angolo avanzando lungo i muri, anche se così facendo si porterebbero oltre la linea visiva dell'incantatore, e ognuna colpirebbe la prima creatura "vista", il che cancellerebbe la sua programmazione e la farebbe fermare nel quadretto del bersaglio. Programmare le sfere è un'azione gratuita se effettuata nel round in cui l'incantesimo viene lanciato e un'azione di movimento in qualsiasi altro round.

Una creatura colpita da una palla fulminante (o una creatura che tocca una sfera con un'arma naturale o da mischia) subisce 2d6 danni da elettricità (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni). Se una creatura entra in contatto con più palle fulminanti, subisce danni individuali da ognuna e ha diritto a un tiro salvezza separato contro ognuna. Se una creatura è dotata di resistenza agli incantesimi, effettua un prova separata di resistenza agli incantesimi contro ogni palla fulminante; se la supera, quella sfera non può danneggiare la creatura.

Componente materiale: Una manciata di pallottole di ferro e rame.

passo vivace

Trasmutazione
Livello: Bardo 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Area: Emanazione del raggio di 9 metri centrata sull'incantatore
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo, la cui componente verbale è una vivace canzone da marcia, veniva usato spesso dagli elfi di Myth Drannor per accelerare il rientro a casa delle loro squadre esplorative. Una volta lanciato l'incantesimo, fintanto che l'incantatore esegue solo azioni di movimento, sia lui che i suoi alleati si muovono a una velocità superiore di 3 metri rispetto al normale. Inoltre, sia l'incantatore che i suoi alleati intensificano il loro movimento via terra di 1 ora extra al giorno per livello dell'incantatore (vedi pagina 163 del *Manuale del Giocatore*). Anche con questo incantesimo, tuttavia, l'incantatore subisce comunque le penalità della marcia forzata se tenta di camminare per più di 8 ore al giorno.

Focus: Un piccolo tamburo.

Palla fulminante

patto di martirio

Necromanzia [Bene]
Livello: Iniziato di Ilmater 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura consenziente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore scambia il totale dei suoi punti ferita con quelli di un bersaglio che ne possiede di meno. Se il bersaglio è privo di sensi e morente, l'incantatore diventa privo di sensi e morente. Se il bersaglio era privo di sensi ma stabilizzato, l'incantatore diventa privo di sensi e stabilizzato. L'incantesimo può trasferire solo punti ferita veri e propri, non punti ferita temporanei. *Patto di martirio* non funziona se l'incantatore ha meno punti ferita del bersaglio al momento del lancio dell'incantesimo.

possedere animale

Necromanzia
Livello: Iniziato di Malar 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un animale
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore proietta il proprio spirito nel corpo di un animale, costringendolo a comportarsi secondo le sue indicazioni. Il bersaglio deve essere un animale normale (non una bestia magica, un parassita o un altro tipo di mostro) e il livello dell'incantatore deve essere superiore al numero dei suoi Dadi Vita. L'anima dell'animale rimane all'interno del corpo, ma non ne conserva più il controllo finché vi permane lo spirito dell'incantatore. Il corpo dell'incantatore giace in stato comatoso per la durata dell'incantesimo.

Finché si trova nel corpo dell'animale, l'incantatore conserva la propria Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classi, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, allineamento e capacità mentali. L'incantatore può lanciare incantesimi mentre possiede l'animale, ma solo se è dotato del talento Incantesimi Naturali o un'altra capacità equivalente, e non può attivare eventuali capacità straordinarie o soprannaturali del corpo che occupa. Inoltre, per ogni 2 danni subiti dal corpo dell'animale nel corso della possessione, l'incantatore subisce 1 danno. Se il corpo dell'animale rimane ucciso mentre l'incantatore lo sta possedendo, l'incantatore deve superare un tiro salvezza con CD 10, altrimenti morirà anche lui.

Se il corpo dell'incantatore viene distrutto mentre il suo spirito si trova nel corpo dell'animale, l'incantatore muore alla fine della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una ciotola di incenso e un frammento di cibo gradito all'animale bersaglio.

Illustrazione di Carl Frank

potenziatore di incantesimi

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round

Questo incantesimo potenzia il successivo incantesimo lanciato dall'incantatore, rendendo agli avversari più difficoltoso resistergli. Dopo aver lanciato questo incantesimo, l'incantatore può lanciare un altro incantesimo nello stesso round (come se si trattasse di un incantesimo rapido) a un livello dell'incantatore +2.

Raggio rubino dell'inversione

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un pericolo magico o naturale; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Dalla punta delle dita dell'incantatore parte un sottile raggio di luce rossa che può negare uno o più pericoli normali o magici. Ogni versione di questo incantesimo agisce su uno degli pericoli sotto descritti come bersaglio e lo "corregge" nella maniera descritta. A meno che non sia specificato diversamente, questo incantesimo influenza in egual modo i pericoli magici e quelli normali. Ad esempio, un *raggio rubino dell'inversione* può eliminare sia le ragnatele di un ragno mostruoso che l'effetto di un incantesimo *ragnatela*.

- Qualsiasi trappola colpita dal raggio viene fatta scattare. Questa versione dell'incantesimo potrebbe avere conseguenze ostili per eventuali creature situate entro l'area di effetto della trappola. L'incantatore deve essere consapevole della presenza di una trappola per lanciare il *raggio rubino dell'inversione* su di essa.
- L'incantesimo scioglie nodi e apre catene, manette o altri simili strumenti di prigionia. *Intralciare* e altri effetti magici simili vengono dissolti. Eventuali porte (o forzieri, cassetti, armadi e così via) chiusi a chiave, bloccati o sotto l'effetto di un incantesimo *serratura arcana* vengono aperti.
- Un buco del raggio massimo di 30 cm viene creato all'interno di un *muro di forza*, una *gabbia di forza* o altri effetti o incantesimi simili. Questa funzione dell'incantesimo non distrugge l'effetto desiderato, ma le creature intrappolate da esso potrebbero avere una possibilità di liberarsi.
- Una creatura sottoposta a *metamorfosi*, trasformata in pietra o alterata in altri modi dal suo stato naturale viene riportata alla sua forma naturale.
- Un incantesimo *giara magica* viene dissolto se un *raggio rubino dell'inversione* colpisce il cristallo che racchiude l'anima dell'incantatore.
- Ragnatele, fanghiglie e altre sostanze che possono ostacolare il movimento vengono distrutte in un'area del raggio massimo di 6 metri. (Questo effetto viene considerato una propagazione, come descritto a pagina 176 del *Manuale del Giocatore*).

Componente materiale: Un rubino del valore di almeno 1.000 mo.

Ragnatela lunare

Abiurazione
Livello: Iniziato di Selûne 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Barriera di forza alta 3 metri in un cerchio del diametro di 1,5 metri o in una linea di 3 metri
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una barriera immobile di forza che risplende di una luce simile a quella dei raggi lunari. L'incantatore può disporre la barriera in forma di scudo circolare del diametro di 1,5 metri e alto 3 metri attorno a una creatura consenziente, o come un piano piatto, lungo e largo 3 metri, orientato orizzontalmente (per coprire una porta, ad esempio) o verticalmente (per coprire una fossa o una botola), purché possa poggiare su un supporto solido almeno su un lato.

La barriera dispone di un lato interno e di un lato esterno. Dall'interno, è opaca e praticamente impenetrabile: nessuna creatura o attacco può oltrepassarla da quella direzione. Le creature all'interno della *ragnatela lunare* beneficiano di copertura e di occultamento totale nei confronti degli attacchi provenienti dall'esterno.

Rovi intralcianti

Trasmutazione
Livello: Iniziato della Natura 4

Questo incantesimo funziona come *intralciare*, ma con le differenze di seguito specificate. I vegetali che intralciano gli avversari si trasformano in grovigli di rovi ricoperti di spine acuminate, lunghi fino a 1,8 metri. Ogni creatura intralciata subisce 1d8 danni perforanti +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore nel round in cui rimane intralciato. Ad ogni round successivo in cui il personaggio intralciato tenta di liberarsi o di muoversi attraverso i rovi, subisce un ammontare di danni equivalente. Se una creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo in mezzo ai rovi, deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo) altrimenti perderà l'incantesimo.

I rovi sono alti e fitti abbastanza da conferire copertura alle creature dietro o in mezzo ad essi.

scudo incantato

Abiurazione
Livello: Iniziato di Mystra 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard; vedi testo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto riceve un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche, ma non contro le capacità soprannaturali o straordinarie.

All'11° livello, l'incantatore può lanciare questo incantesimo su se stesso come azione gratuita.

scudo di Lathander

Abiurazione
Livello: Iniziato di Lathander 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura toccata acquisisce riduzione del danno 15/- per 1 round.

scudo di Lathander superiore

Abiurazione
Livello: Iniziato di Lathander 7

Questo incantesimo funziona come *scudo di Lathander*, con la differenza che il bersaglio acquisisce riduzione del danno 20/-, immunità all'energia negativa e ai risucchi di energia, resistenza 10 all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco e all'energia sonora.

sequenza di incantesimi di simbul

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 7
Effetto: Una matrice che contiene due incantesimi dell'incantatore

Questo incantesimo funziona come la *matrice di incantesimi di Simbul*, con la differenza che l'incantatore può conservare al suo interno fino a due incantesimi di livello pari o inferiore al 3° e che subisce 2d6 danni invece di 1d6 al momento del lancio. La matrice si richiude dopo 2 round, e non vi possono essere aggiunti altri incantesimi, anche se non è ancora piena.

Inoltre, l'incantatore può decidere di collegare i due incantesimi racchiusi nella matrice in una sequenza magica, se entrambi sono di livello pari o inferiore al 2°. Potrà poi scaricare i due incantesimi collegati con un'unica azione gratuita, come se stesse lanciando il singolo incantesimo della *matrice di incantesimi di Simbul*.

Se un *dissolvi magie* riesce a dissolvere la matrice, dissolve anche gli incantesimi contenuti al suo interno. Se l'incantatore è influenzato da un *campo anti-magia*, la durata della matrice viene interrotta, ma gli incantesimi non si attivano. La matrice diventa di nuovo attiva quando l'incantatore emerge dal *campo anti-magia*. Se l'incantatore muore, tutti gli incantesimi contenuti nella matrice si dissolvono senza infliggere danni.

Focus: Uno zaffiro del valore minimo di 1.000 mo.

Sole nascente

sole nascente

Invocazione [Luce]
Livello: Iniziato di Lathander 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Esplosione del raggio di 1,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera un'esplosione di luce abbagliante equivalente alla luce del sole naturale. Qualsiasi creatura presente nell'area per cui la luce del sole sia dannosa o innaturale rimane accecata e subisce 4d6 danni; ogni altra creatura nell'area rimane accecata e subisce 2d6 danni. Superando un tiro salvezza sui Riflessi la cecità viene negata e i danni vengono dimezzati.

Una creatura non morta investita dall'esplosione subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6). Superando un tiro salvezza sui Riflessi, la cecità viene negata e i danni vengono dimezzati. La luce ultravioletta generata dall'incantesimo infligge danni anche ai funghi, alle muffe, alle melme e alle fanghiglie come se anch'esse fossero creature non morte.

Sole nascente dissolve qualsiasi incantesimo di *oscurità* di livello pari o inferiore al 3° all'interno della propria area.

spada legale

Invocazione
Livello: Paladino 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *spada sacra*, fatta eccezione per quanto segue. L'arma funziona come un'*arma assiomatica+5* (bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e ai danni, allineamento legale, infligge 2d6 danni extra sugli avversari caotici). Genera un effetto di *cerchio magico contro il caos* (che funziona come l'incantesimo omonimo).

spada e martello

Invocazione [Forza]
Livello: Iniziato di Tyr 4

Questo incantesimo funziona come *arma spirituale*, fatta eccezione per quanto indicato di seguito. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, due armi fatte di forza si materializzano: una spada lunga e un martello da guerra. Entrambe le armi conferiscono all'incantatore un bonus di +1 al tiro per colpire. Se l'incantatore ordina alle armi di attaccare lo stesso avversario, le armi lo attaccano ai fianchi e ognuna acquisisce il relativo bonus per l'attacco ai fianchi (+2). Le armi non

Illustrazione di Rafa Garres

infliggono danni da attacchi furtivi, nemmeno se l'incantatore possiede dei livelli in una classe che conferisce la capacità di attacco furtivo.

spada e martello superiore

Invocazione [Forza]
Livello: Iniziato di Tyr 6

Questo incantesimo funziona come *spada e martello*, fatta eccezione per quanto indicato di seguito. La spada lunga e il martello da guerra sono di taglia adatta per le creature Grandi e infliggono ciascuna 2d6 danni da forza +1 danno da forza per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +10) per ogni colpo andato a segno. Ogni arma conferisce un bonus di +2 al tiro per colpire. Inoltre, ognuna minaccia un critico come se l'incantatore fosse dotato del talento Critico Migliorato (la spada lunga con un risultato di 17-20, il martello da guerra con un risultato di 19-20).

spira elettrica di gedlee

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per ogni tre livelli dell'incantatore, ognuna delle quali deve essere adiacente a un altro bersaglio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una piccola scarica elettrica che colpisce una creatura per ogni tre livelli dell'incantatore posseduti (massimo quattro creature). Ogni bersaglio deve trovarsi in un quadretto adiacente a un altro bersaglio. L'incantesimo infligge 1d6 danni da elettricità per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6) a ogni bersaglio. Se una creatura non supera il suo tiro salvezza sui Riflessi, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti rimane stordita per 1 round.

Componente materiale: Un cerchietto di filo di rame e una calamita.

spruzzo di spine

Trasmutazione
Livello: Iniziato della Natura 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a una creatura per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale

Spruzzo di spine

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scaglia un vegetale spinoso nella direzione dei bersagli. L'incantesimo trasforma le piccole spine della pianta in uno spruzzo di spine che infligge danni sui bersagli selezionati dall'incantatore.

L'incantatore effettua un normale attacco a distanza contro ogni bersaglio separatamente, senza subire alcuna penalità per la mancanza di competenza. Le spine infliggono un totale di 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6), ma il personaggio può ripartire questo danno tra i bersagli selezionati. L'incantatore deve decidere come ripartire i danni prima di effettuare i suoi tiri per colpire. Quindi, un incantatore di 8° livello può scegliere come bersaglio una singola creatura ed effettuare un attacco che infligge 8d6 danni se il colpo va a segno, due creature su cui infliggere 4d6 danni, quattro creature su cui infliggere 2d6 danni e così via. L'incantatore può ripartire i danni come meglio crede.

Una creatura che subisce danni dalle spine viene investita da spasmi di dolore come se il suo corpo fosse stato trafitto da mille aghi acuminati e rimane inferma per 2d4 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, la condizione di infermo viene negata.

sputo accecante

Trasmutazione
Livello: Druido 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un proiettile di saliva
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di sputare saliva caustica negli occhi del bersaglio mettendo a segno un attacco di contatto a distanza. Si applica una penalità di -4 al tiro per colpire. Lo sputo acceca il bersaglio finché questi non è in grado di lavarsi gli occhi con l'acqua o con qualche altro liquido purificante.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature senza occhi o su quelle creature la cui visione non dipende dagli occhi.

stella sacra

Abiurazione
Livello: Iniziato di Mystra 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Effetto: Stella protettiva di energia
Durata: 1 round per livello (I)

Illustrazione di Thom Baxa

L'incantatore crea un nucleo scintillante di energia che fluttua sopra la sua spalla, generando un'illuminazione pari a quella di una candela. La stella svolge le tre funzioni che seguono, e l'incantatore può designare quale funzione attivare come azione gratuita al momento del suo turno.

Riflettere incantesimo: La *stella sacra* può riflettere un livello totale di incantesimi da quattro a sette (1d4+3), allo stesso modo dell'incantesimo *riflettere incantesimo*. L'eventuale potenziale per riflettere consumato nel corso di questo uso rimane tale per tutta la durata dell'incantesimo; la *stella sacra* non torna al pieno delle sue capacità ogni volta che l'incantatore sceglie di usare questa funzione. Se l'intera capacità di riflettere incantesimo viene consumata, questa funzione non può più essere utilizzata, mentre le altre sì.

Protezione: La *stella sacra* conferisce all'incantatore un bonus di circostanza +10 alla CA senza influenzare le sue azioni.

Proiettile infuocato: La *stella sacra* sprigiona un raggio di energia che effettua un attacco a distanza contro una creatura entro un raggio di 27 metri. Questo attacco fa uso del bonus di attacco dell'incantatore e infliggè danni da fuoco pari a 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6).

sudario fiammeggiante

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, a volte chiamato "ammazzatroll", fa sì che una singola creatura venga avvolta dalle fiamme, subendo 2d6 danni da fuoco immediatamente se fallisce il suo tiro salvezza. Ad ogni round successivo, per tutta la durata dell'incantesimo, il bersaglio subisce altri 2d6 danni da fuoco. In qualsiasi round in cui il bersaglio effettui un'azione di movimento per estinguere le fiamme, ha diritto a un nuovo tiro salvezza. Superando un qualsiasi tiro salvezza dopo il primo round, le fiamme si estinguono e l'incantesimo ha termine.

Oltre agli effetti sopra indicati, il bersaglio sprigiona getti di fiamma attorno a sé per ogni round in cui continua a bruciare. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal bersaglio subisce 1d4 danni da fuoco per round. Superando un tiro salvezza sui Riflessi, questo danno viene negato.

Componente materiale: Un pizzico di salnitro, un frammento di fosforo e un piccolo laccio di tessuto o un frammento di ragnatela.

tempesta acida

Invocazione [Acido]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 6 m, altezza 6 m)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore provoca uno scroscio di pioggia acida. L'acido infligge 1d8 danni da acido per livello dell'incantatore (massimo 15d8) su ogni creatura presente nell'area.

Componente materiale: Un'ampolla di acido.

teschio di guardia

Necromanzia
Livello: Chierico 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un teschio umanoide
Durata: 1 ora per livello oppure finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il teschio influenzato da un incantesimo *teschio di guardia* fluttua a 1,5 metri dal terreno, orientato in una direzione scelta dall'incantatore. Sorveglia un'area larga 6 metri e lunga 27, anche se eventuali pareti o barriere solide possono interrompere la sua visuale. Se qualsiasi creatura vivente entra nell'area sorvegliata dal teschio, il teschio emette un urlo stridulo, che può essere sentito fino a una distanza di 375 metri, e poi cade a terra, privo di qualsiasi energia magica. Ogni creatura entro 18 metri dal teschio nel momento in cui l'urlo viene lanciato deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarrà assordata per 1d6 round. A prescindere che riesca a sentire o meno l'urlo, l'incantatore viene immediatamente a sapere se uno dei suoi *teschi di guardia* è stato attivato, purché si trovi sullo stesso piano di esistenza dei teschi.

Il teschio può essere spostato dalla sua posizione originale da chiunque possa raggiungerlo senza entrare nell'area da esso sorvegliata. Il teschio ha CA 12, durezza 1 e 1 punto ferita per livello dell'incantatore. L'incantatore non viene avvertito magicamente della distruzione del teschio, se il teschio non è stato attivato.

Il *teschio di guardia* può essere reso permanente attraverso l'incantesimo *permanenza*. Un *teschio di guardia* permanente si ripristina 1d4 round dopo essere stato disattivato.

Focus: Il teschio umanoide su cui *teschio di guardia* viene lanciato.

teschio dei segreti

Illusione (Ombra)
Livello: Iniziato di Cyric 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un teschio intangibile
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un'immagine intangibile di un teschio fluttuante che lascia una scia di fiamme nere. Il teschio e le fiamme sono illusorie, quindi non infliggono danni e non subiscono danni dagli attacchi. Il teschio ha una velocità di volare di 12 metri (perfetta), ma non può spostarsi a più di 6 metri dal suo punto di origine. Si limita a fluttuare senza una meta con aria minacciosa nello spazio che gli è consentito finché l'incantesimo non si esaurisce.

Al momento del lancio di questo incantesimo, l'incantatore definisce due condizioni di attivazione del teschio. La prima attiva un messaggio che il teschio riferisce come tramite l'incantesimo *bocca magica*. La seconda fa sì che il

teschio sputi un getto di fiamme lungo 3 metri che infligge 1d8 danni da fuoco per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) sulla creatura che l'ha attivato. Un bersaglio può tentare di superare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. Chiunque fallisca questo tiro salvezza deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per non rimanere frastornato per 1 round.

Le condizioni di attivazione per i due effetti possono essere diverse, oppure possono coincidere. Nel secondo caso, il teschio pronuncia il messaggio e sputa il getto di fiamme contemporaneamente. Quando entrambe le condizioni di attivazione sono state fatte scattare, il teschio sparisce. Il teschio può produrre ciascun effetto solo una volta, quindi se ha già pronunciato il suo messaggio, non lo pronuncia una seconda volta, nemmeno se le condizioni di attivazione si verificano di nuovo.

Tocco della muffa

Evocazione [Creazione]
Livello: Iniziato della Natura 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Chiazza di muffa marrone
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa comparire una chiazza di muffa marrone del diametro di 1,5 metri, incentrata nel punto da lui toccato. Può far sì che compaia su un bersaglio vivente mettendo a segno un attacco di contatto in mischia contro la creatura.

Come descritto a pagina 77 della *Guida del Dungeon Master*, ogni creatura vivente entro 1,5 metri dalla muffa marrone subisce 3d6 danni non letali da freddo ad ogni round. Se del fuoco viene avvicinato a meno di 1,5 metri da essa, la muffa raddoppia immediatamente di taglia, mentre i danni da freddo la distruggono immediatamente.

Trascrivere simbolo

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 8, Rune 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Simbolo magico toccato
Durata: 10 minuti oppure finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore lancia un incantesimo protettivo sulla sua mano che gli consente di toccare un sigillo magico non ancora attivato (come ad esempio un *glifo di interdizione* o un *simbolo di morte*) senza farlo scattare. Il sigillo toccato viene rimosso dalla sua locazione e incamerato come potenziale magico nella mano dell'incantatore, come se si trattasse di un incantesimo a contatto.

Per raccogliere l'incantesimo in questa maniera, l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova non viene superata, il *glifo* o il *simbolo* si attiva. Se il sigillo viene trasferito con successo nella mano dell'incantatore, egli può usare un'azione standard per collocarlo su una superficie (ma non su una creatura) che sia in grado di ospitarlo normalmente. Il sigillo così trasferito funziona poi normalmente e conserva tutte le sue condizioni originali di attivazione, anche se la sua attuale locazione potrebbe rendere la sua attivazione più difficile o impossibile da ottenere.

L'incantatore può conservare il sigillo magico sulla sua mano fintanto che mantiene la concentrazione. Se l'incantatore abbandona la concentrazione o se la durata dell'incantesimo si esaurisce mentre il sigillo viene immagazzinato come potenziale, si attiva immediatamente sull'incantatore (e soltanto su di esso), anche se normalmente le sue condizioni di attivazione non si sarebbero verificate. L'effetto fa uso degli stessi tiri salvezza e resistenza agli incantesimi dell'incantesimo originale. L'unico modo sicuro di liberarsi dell'incantesimo immagazzinato è di collocarlo su una superficie adatta.

Focus: Un frammento di ardesia che sia stato lavorato e lisciato su un lato.

Tripla maschera

Illusione (Ombra)
Livello: Iniziato di Cyric 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Tre duplicati d'ombra
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea tre duplicati d'ombra di se stesso. Queste immagini hanno l'aspetto, il suono e l'odore dell'incantatore, ma sono intangibili. L'incantatore può trasferire la propria percezione in una delle tre ombre o nel proprio corpo come azione gratuita al suo turno. Quando l'incantatore usa le percezioni di un'ombra, l'ombra imita le sue azioni (comprese le parole pronunciate) a meno che non si concentri per farle apparire diversamente. Tutte le ombre che non vengono controllate rimangono immobili e non reagiscono. Se l'incantatore lo desidera, qualsiasi incantesimo da lui lanciato il cui raggio di azione sia contatto o superiore, può essere originato da un'ombra controllata invece che da se stesso. (Le ombre sono quasi-reali, vale a dire reali quel che basta da lanciare gli incantesimi originati dall'incantatore). Un'ombra può lanciare su se stessa solo quegli incantesimi che hanno effetto sulle ombre.

Le ombre si comportano come il servitore evocato da *servitore inosservato*. Sono prive di intelligenza, quindi, sebbene siano in grado di eseguire azioni semplici come aprire porte, non possono eseguire quelle complesse come, ad esempio, risolvere enigmi.

Un'ombra controllata può anche essere programmata per spostarsi in una direzione in particolare o verso un punto preciso, noto all'incantatore. Si sposta alla stessa velocità dell'incantatore e continua a spostarsi in quel modo finché non arriva a destinazione o finché l'incantatore non sposta le sue percezioni in quell'ombra e non la programma per andare altrove.

Se l'incantatore usa *porta dimensionale, spostamento planare, teletrasporto* o un incantesimo analogo che lo rimuove dallo stesso piano in cui si trova l'ombra, anche soltanto momentaneamente, l'incantesimo ha termine.

Normalmente questo incantesimo viene usato per conferire all'incantatore vari falsi corpi: uno che funga come ripiego sicuro per lanciare incantesimi (simile a *immagine proiettata*) e gli altri due come distrazioni.

valanga obbediente

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Freddo 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Valanga di neve del raggio di 6 metri, centrata in un punto qualsiasi entro il raggio di azione; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza oppure Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore genera una valanga di neve da uno squarcio a mezz'aria, seppellendo gli avversari e condannandoli a una morte gelida.

L'effetto di una *valanga obbediente* su una creatura dipende dalla sua posizione rispetto al punto di origine dell'incantesimo, in base a quanto segue.

Entro 6 metri dal punto di origine: Ogni creatura in questa area subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d8), più altri 1d6 danni da freddo aggiuntivi per ogni due livelli dell'incantatore. Se una creatura non supera il suo tiro salvezza rimane anche sepolta dalla neve (come indicato a pagina 90 della *Guida del Dungeon Master*), che permane come una qualsiasi normale valanga.

Tra 6 metri e 12 metri dal punto di origine: Una creatura in questa area subisce metà dei danni da impatto della valanga rispetto a quanti ne subirebbe se si trovasse più vicina al punto di origine (tiro salvezza sui Riflessi per negare i danni). Se il tiro salvezza non viene superato, la neve esercita anche l'effetto aggiuntivo di un'azione di spingere, con un bonus di +13 (+5 per una Forza effettiva di 20 e +8 per una taglia effettiva Enorme) alla prova richiesta. Se la spinta ha successo, le creature vengono spinte lontano dal punto di origine dell'incantesimo. Tutti i quadretti nella fascia circolare da 6 a 12 metri dal punto centrale sono ricoperti di neve, che permane come una qualsiasi normale valanga di neve.

Terreno e strutture: La valanga sradica automaticamente piccoli alberi e altra vegetazione e lascia una scia di detriti sparsi (come descritto a pagina 91 della *Guida del Dungeon Master*) anche dopo che la neve si è sciolta. Una struttura colpita da una *valanga obbediente* subisce 1d6x10 danni.

Una *valanga obbediente* estingue tutte le fiamme che tocca.

vista cieca

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, druido 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo conferisce al soggetto la capacità di vista cieca entro 9 metri (per ulteriori dettagli vedi a pagina 299 della *Guida del Dungeon Master*).

vita certa

Abiurazione
Livello: Riposo 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo protegge l'incantatore da alcune determinate condizioni (come ad esempio essere immerso nell'olio bollente o essere seppellito sotto una valanga) che normalmente ne provocherebbero la morte certa. L'incantatore può proteggere solo se stesso, e solo contro una circostanza naturale o non magica, e non contro un incantesimo o l'attacco diretto di una creatura (come il soffio di un drago o le spade di un gruppo di banditi). Al momento del lancio, l'incantatore deve specificare la condizione dalla quale desidera proteggersi. Se dovesse essere soggetto a tale condizione nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore non prova alcun disagio e non subisce alcun danno dalla condizione in questione, sebbene l'incantesimo non protegga eventuali oggetti che egli porta addosso. Se l'incantatore è ancora soggetto alla condizione specifica nel momento in cui la durata dell'incantesimo si esaurisce, ne subisce tutti gli effetti normalmente.

Componente materiale: Un unguento fatto di succo di pesca e cinabro.

Oggetti magici

In un'ambientazione ricca di magia come il Faerûn, accade spesso che gli oggetti di grande potere finiscano nelle mani degli eroi e dei malvagi in lotta fra loro. Questo capitolo descrive vari oggetti magici, dai veleni di bassa lega agli artefatti in grado di devastare il mondo, pronti a portare ancora più magia nella campagna di gioco di Forgotten Realms.

Capacità speciali delle armature

Questa capacità speciale delle armature va ad aggiungersi alle altre capacità descritte nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*.

Interdizione alla morte: La magia di questa armatura infonde un effetto di *interdizione alla morte* una volta al giorno, per una durata di 7 minuti. Questa protezione ha effetto automaticamente la prima volta che il portatore viene esposto a un effetto di energia negativa o di morte nell'arco della giornata.

Questa capacità delle armature si sostituisce alle capacità speciali *interdizione alla morte* e *protezione dall'energia negativa*, descritte in *Magia di Faerûn*.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *interdizione alla morte*; Prezzo bonus +2.

Armature e scudi magici

Queste armature e scudi specifici vanno ad aggiungersi a quelli descritte nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*.

Armatura cuordidrago: Questa armatura nanica, un tempo indossata da uno degli ultimi re di Ammarindar, è una *corazza di scaglie in pelle di drago rosso+1*. Oltre alle sue normali proprietà protettive, conferisce resistenza al fuoco 10 a colui che la indossa.

Abiurazione debole; LI 3°, Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo 25.400 mo; Costo 12.900 mo + 1.000 PE; Peso 15 kg.

Scudo del Capitano Aerad: Si dice che questo scudo, un tempo impugnato da un leggendario nano eroe di Ammarindar, sia nascosto ad Hellgate Keep. Le leggende dicono che lo *scudo del Capitano Aerad* possa frantumare qualsiasi arma che lo colpisca, ma in realtà si tratta di un semplice *scudo pesante di metallo+3*. La sua leggendaria capacità di infrangere le armi era dovuta alle pessime armi di bronzo che impugnavano i nemici di Aerad, e non a qualche potente magia.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche; il creatore deve essere di 9° livello; Prezzo 9.170 mo; Costo 4.670 mo + 360 PE; Peso 7,5 kg.

Capacità speciali delle armi

Queste capacità speciali delle armi vanno ad aggiungersi alle altre capacità descritte nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*.

Colpo sicuro: Un'arma del colpo sicuro oltrepassa la riduzione del danno come se fosse di allineamento buono, malvagio, legale o caotico, come più appropriato contro l'avversario in questione.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche; *allineare arma*; Prezzo bonus +1.

Dissolvente: Per una volta al giorno, come azione gratuita, chi impugna un'arma dissolvente può applicare un effetto di *dissolvi magie* a bersaglio su una creatura colpita dall'arma. Chi impugna l'arma può decidere di utilizzare questo potere dopo che il colpo è andato a segno, ma l'effetto di *dissolvi magie* deve essere usato nello stesso round in cui l'arma colpisce.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi magie*; Prezzo 6.000 mo.

Dissolvente superiore: Per tre volte al giorno, come azione gratuita, chi impugna un'arma dissolvente superiore può applicare un effetto di *dissolvi magie superiore* a bersaglio su una creatura colpita dall'arma. Chi impugna l'arma può decidere di utilizzare questo potere dopo che il colpo è andato a segno, ma l'effetto di *dissolvi magie superiore* deve essere usato nello stesso round in cui l'arma colpisce.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi magie superiore*; Prezzo 79.200 mo.

Guardia del fato: Le armi dotate di questa capacità a volte vengono concesse agli avventurieri devoti alla chiesa di Tymora. Solitamente, ogni arma di questo tipo viene creata con 7 cariche. Chi la impugna può usare una carica nel suo turno (come azione gratuita) per effettuare un attacco extra con l'arma. Può anche usare 1 carica in qualsiasi momento, ma non più di una volta per round, per effettuare di nuovo un tiro già fatto. Il proprietario della spada può decidere di usare una carica per tirare di nuovo un dado dopo aver visto il risultato del tiro originale.

Trasmutazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio limitato*; Prezzo 38.500 mo; Costo 14.000 +3.220 PE.

Imperiosa: Una creatura colpita da un'arma imperiosa deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, altrimenti rimarrà scossa.

Ammaliamento moderato; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *paura*; Prezzo bonus +2.

Lama incantata: Chi impugna una lama incantata è immune a un singolo incantesimo scelto al momento della creazione dell'arma. L'incantesimo selezionato deve essere un incantesimo a bersaglio mirato su colui che impugna la lama, non uno che influenza un'area o crea un effetto. Quando colui che impugna la lama è soggetto a tale incantesimo per la prima volta, l'arma lo assorbe. Al turno successivo, chi impugna la lama può decidere se lasciar scaricare l'incantesimo senza danni o se indirizzarlo contro un nuovo bersaglio come azione gratuita.

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *riflettere incantesimo*; Prezzo 6.000 mo.

Lame anatema di Demron

Armi magiche specifiche

Queste armi specifiche vanno ad aggiungersi a quelle descritte nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Cheldaorn Katar: Questo *pugnale da mischia*, ricavato dal dente di un drago nero, funziona esattamente come un *pugnale del veleno*. La prima di queste armi venne creata da un elfo rinnegato, un assassino proveniente dalla città di Ascalhorn, ora conosciuta come Hellgate Keep. Dopo la distruzione di Hellgate Keep, varie copie di quest'arma hanno iniziato ad apparire nelle mani dei sicari prezzolati di tutto il Faerûn.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*; Prezzo 8.302 mo; Costo 4.302 mo + 320 PE; Peso 0,5 kg.

Lama corrosiva: Questi *pugnali+1* sembrano sempre logori e arrugginiti, sebbene non subiscano alcun effetto negativo dalla corrosione. Qualsiasi oggetto fatto in ferro o in lega di ferro che viene toccato da una *lama corrosiva* si sbriciola come se subisse l'effetto di un incantesimo *stretta corrosiva*.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *stretta corrosiva*; Prezzo 58.302 mo; Costo 29.302 mo + 2.320 PE; Peso 0,5 kg.

Lame anatema di Demron: Le sei potenti lame conosciute come le *lame anatema di Demron* furono create nell'arco di 300 anni. Anche se è all'arcimago Demron che solitamente viene attribuita la loro creazione, le armi furono in realtà il risultato di uno sforzo collettivo da parte di rappresentanti di tutte le razze che abitavano a Myth Drannor prima della sua caduta. Ognuna delle lame era destinata ad essere impugnata da un tipo di creatura diverso (in termini di gioco, soltanto i membri di una razza o di una classe specifica possono usare una determinata lama anatema). Una *lama anatema* funziona come un'arma perfetta non magica, se colui che la impugna non appartiene alla razza e/o alla classe appropriata.

Tutte le lame anatema sono *spade sacre anatema dei non morti e degli esterni malvagi+4*. Ognuna proietta una luce pari a quella di una torcia, ma colui che la impugna può sopprimere la fonte di luce con un comando mentale. Ogni singola lama possiede anche dei poteri particolari, come descritto più sotto. Se non viene specificato diversamente, ogni potere di una lama anatema viene attivato da una parola di comando.

Illustrazione di Wayne England

Evaelathil: Questa spada corta è di taglia adatta alle creature Piccole e può essere utilizzata solo dagli halfling. Risplende di un soffuso bagliore verdastro quando viene sfoderata.

Oltre alle normali capacità delle lame anatema, *Evaelathil* conferisce a chi la impugna resistenza al fuoco 10 e gli consente di utilizzare *charme su persone* e *localizza creatura* una volta al giorno ciascuna.

Invocazione forte [bene]; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *charme su persone, localizza creatura, punizione sacra, resistere all'energia*, il creatore deve essere buono; Prezzo 161.045 mo; Costo 161.045 mo + 6.429 PE; Peso 0,5 kg.

Mhaorathil: Questa spada corta è di taglia adatta per le creature Medie e può essere utilizzata solo dai nani. Un tempo era stata ideata per i difensori nanici di Myth Drannor; emana un'intensa luce arancione quando viene sfoderata.

Oltre alle normali capacità delle lame anatema, *Mhaorathil* consente a chi la impugna di usare *arma distruttiva, cura ferite leggere, punizione sacra* e *rimuovi malattia* una volta al giorno ciascuna.

Invocazione forte [bene]; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma distruttiva, cura ferite leggere, punizione sacra, rimuovi malattia*, il creatore deve essere buono; Prezzo 150.297 mo; Costo 75.303 mo + 5.999 PE; Peso 1 kg.

Morvian: Questo imponente spadone è di taglia adatta a una creatura Media. A differenza dei suoi predecessori, l'uso di *Mor-*

vian non è limitato agli appartenenti a un'unica razza. L'unica restrizione riguarda l'allineamento: chi lo impugna deve essere di allineamento legale buono. Quando viene estratto dal fodero, *Morvian* risplende di un intensa luce gialla simile a quella del sole.

Morvian possiede le proprietà standard di tutte le armi anatema ed è inoltre un'arma assiomatica che consente a colui che la impugna di usare *luce diurna* per una volta al giorno.

Invocazione forte [bene, legale]; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *ira dell'ordine, luce diurna, punizione sacra*, il creatore deve essere legale buono; Prezzo 158.389 mo; Costo 79.369 mo + 6.321 PE; Peso 4 kg.

Faervian: Questa spada lunga è di taglia adatta alle creature Medie e può essere impugnata soltanto da un incantatore arcano. *Faervian* sembra essere stata forgiata da un unico pezzo di acciaio brunito e risplende di una forte luce violacea quando viene estratta. La fattura di questa spada, a differenza delle altre, è palesemente elfica.

Faervian possiede i poteri standard sopra descritti ed è anche un'arma accumula incantesimi. Consente inoltre a colui che la impugna di lanciare fino a tre incantesimi al giorno come se fossero influenzati dal talento di metamagia Incantesimi Immobili.

Invocazione forte (più aura dell'incantesimo accumulato) [bene]; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *punizione sacra*, Incantesimi Immobili; Prezzo 134.970 mo; Costo 67.642 mo + 5.386 PE; Peso 2 kg.

Dragathil: Questo stocco leggermente ricurvo è di taglia adatta alle creature Medie. Porta una fila di piccoli rubini incastonati al centro della lama e ha una grossa elsa ricurva a forma di rose avviluppate attorno a un'arpa. *Dragathil* risplende di un'intensa luce rossa quando viene sguainata, ma nonostante il suo aspetto temibile, è stata ideata per sconfiggere gli avversari in modo pacifico, invece che punirli attraverso il fuoco arcano o l'acciaio affilato.

Dragathil possiede le capacità standard delle armi anatema, ed è anche una lama pietosa che consente a colui che la impugna di usare *blocca persone* una volta al giorno. Soltanto un personaggio abile nell'arte della persuasione e del negoziato (che sia dotato di almeno 5 gradi in Diplomazia) può impugnare *Dragathil*.

Invocazione forte [bene]; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *blocca persone, cura ferite leggere, punizione sacra*, il creatore deve essere buono; Prezzo 125.720 mo; Costo 63.020 mo + 5.016 PE; Peso 1 kg.

Keryvian: L'ultima delle lame anatema, *Keryvian*, è anche la più potente delle spade di Demron. La lama di questa spada bastarda è tinta di una debole patina bluastra e la sua impugnatura è scolpita a forma di un grande drago blu che stringe la lama tra i "denti". Quando *Keryvian* viene impugnata in battaglia, la lama risplende e crepita di energia azzurra. Soltanto un guerriero, un paladino o un ranger di allineamento buono può impugnare questa lama. *Keryvian* possiede i poteri standard delle lame anatema ed è anche un'arma affilata che consente a colui che la impugna di usare *allarme, caduta morbida* e *saltare* a volontà. L'*allarme* è sempre del tipo auditivo e viene attivato solo quando qualcun altro oltre il proprietario tenta di toccare *Keryvian*. Inoltre, ogni volta che *Keryvian* mette a segno un colpo critico, infonde nel bersaglio un livello negativo. Un giorno dopo essere stata colpita, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 per ogni livello negativo, altrimenti perderà un livello del personaggio.

Invocazione forte [bene]; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *allarme, caduta morbida, debilitazione, punizione sacra, riflettere incantesimo, saltare*; Prezzo 207.070 mo; Costo 103.692 mo + 8.270 PE; Peso 2 kg.

Lame gemelle lucenti: Questa ascia da battaglia a doppia lama è stata forgiata per metà in ferro freddo e per metà in adamantio, ed è in grado di oltrepassare la riduzione del danno delle creature resistenti a entrambi i materiali. Nelle mani di un nano legale buono, risplende debolmente e funziona come un'*ascia da battaglia sacra assiomatica+2*. Nelle mani di chiunque altro, è semplicemente un'*ascia da battaglia+2* che non emette alcun bagliore.

Necromanzia e trasmutazione forte; LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *cerchio di morte, estremità affilata*; Prezzo 82.215 mo; Costo 40.515 mo + 3.216 PE; Peso 2 kg.

Lancia guaritrice di Nychyaella: Quesa *lancia+2* ha un'impugnatura fatta di legno di chiomanera e la punta di argento alterato alchemicamente. Per tre volte al giorno, quando un attacco va a segno, colui che la impugna può risucchiare punti ferita dalla vittima e guarire se stesso dello stesso ammontare di danni, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *tocco del vampiro*. Può scegliere di usare questa capacità dopo che un attacco è andato a segno.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *tocco del vampiro*; Prezzo 44.392 mo; Costo 22.392 mo + 1.760 PE; Peso 3 kg.

Martello di Craemmol: Questo *martello da guerra+3*, un tempo di proprietà di un nano combattente famoso sia per la sua prodezza in battaglia che per la sua avidità, emana una luce gialla intensa equivalente a quella di una torcia. Quando un drow arriva a meno di 18 metri da colui che impugna l'arma, il martello emette un forte rintocco, simile a quello di una terribile campana. Se colui che impugna il *martello* si concentra per 1 round completo, apprende l'ubicazione precisa del drow più vicino e il numero totale dei drow entro il raggio di individuazione dell'arma.

Invocazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *visione del vero*; Prezzo 43.312 mo; Costo 21.812 mo + 1.720 PE; Peso 2,5 kg.

Rintocco della tirannia: Questo martello da guerra dorato funziona come un *martello nanico da lancio* dotato delle seguenti capacità aggiuntive. Una volta ogni dieci giorni, colui che impugna il *rintocco della tirannia* può colpire il terreno col martello (un'azione standard) e creare un effetto identico a quello dell'incantesimo *terremoto*. Ogni volta che il martello colpisce una creatura appartenente al tipo dei giganti, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16, altrimenti subirà l'effetto di un incantesimo *ridurre persone* (anche se quell'incantesimo normalmente ha effetto solo sugli umanoidi).

Invocazione e trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *ridurre persone*, il creatore deve essere un nano o aver raggiunto almeno il 10° livello; Prezzo 154.312 mo; Costo 77.312 mo + 6.160 PE; Peso 2,5 kg.

Spaccacuore: Questa temibile *ascia da battaglia vorpal+2*, originariamente impugnata da Galgauth, un signore dei nycaloth, è di taglia adatta a una creatura Grande. La lama di *Spaccacuore* è perennemente cosparsa di un liquame verdastro che inibisce la guarigione magica delle ferite che infligge.

Qualsiasi personaggio che tenti di lanciare un incantesimo di evocazione (guarigione) su una creatura colpita da *Spaccacuore* deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, altrimenti l'incantesimo non ha efficacia. Questo effetto inibente svanisce quando la creatura colpita da *Spaccacuore* è tornata al totale completo dei suoi normali punti ferita (tramite il riposo e la guarigione naturale oppure tramite quegli effetti di guarigione magica che oltrepassano il potere speciale dell'arma).

Spaccacuore è stata vista l'ultima volta nelle mani di un grande eroe che è morto alla Difesa Finale della Stella del Vespro, quando

la città di Myth Drannor cadde. Si crede che l'arma sia nascosta da qualche parte in mezzo ai detriti in quella città.

Invocazione forte; LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *cerchio di morte, estremità affilata, scagliare maledizione*; Prezzo 314.320 mo; Costo 157.320 mo + 12.560 PE; Peso 6 kg.

Spada sferzante di Samos il Frantumateschi: Questa particolare *spada corta+1*, un tempo di proprietà di un nano cacciatore di non morti, lascia dietro di sé, a partire dalla sua impugnatura, un arco di energia azzurra simile a una frusta. Questa frusta è innocua e incorporea e passa attraverso la maggior parte delle creature senza trasmettere alcun effetto, ma risulta devastante sui non morti. Colui che impugna la *spada sferzante* può usare questa "frusta" di energia per effettuare un attacco di contatto contro una creatura non morta, che deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17, altrimenti verrà distrutta. Un personaggio non deve necessariamente avere competenza nell'uso della frusta per effettuare questo attacco.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma distruttiva*; Prezzo 56.310 mo; Costo 27.310 mo + 2.160 PE; Peso 1 kg.

Anelli

Questi anelli vanno ad aggiungersi a quelli descritti nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Anello delle lame da battaglia di Akkabar: A un esame ravvicinato, questo anello di metallo contorto sembra una sequenza infinita di spade, le cui lame si intrecciano tra loro come liane. Per una volta al giorno, il portatore di questo anello può pronunciare una parola di comando per far sì che l'anello prenda il volo dal suo dito, ingrandendosi fino a diventare una barriera di lame taglienti che va a collocarsi come desiderato dall'incantatore, come descritto nell'incantesimo *barriera di lame*. Quando la durata dell'incantesimo si esaurisce o quando il portatore interrompe l'effetto, l'*anello delle lame da battaglia di Akkabar* si rimpicciolisce e torna alla sua taglia normale. Fa ritorno al dito del portatore 1 round dopo, purché il portatore sia ancora vivo, si trovi a meno di 18 metri e tra l'incantatore e l'anello non vi sia alcun oggetto che l'anello non possa aggirare (come ad esempio un muro o una porta). Se l'anello non può fare ritorno al portatore, cade a terra nel luogo in cui era incentrata la *barriera di lame*.

Invocazione moderata [forza]; LI 12°; Forgiare Anelli, *barriera di lame*; Prezzo 25.920 mo.

Annulus conflagros: Questo anello di rame contorto assomiglia a un cerchio di fiamme danzanti; i rubini e i topazi incastonati su di esso sembrano risplendere di colori infuocati diversi. Ogni anello *annulus conflagros* conferisce al suo portatore resistenza al fuoco 10 e gli consente di attivare le seguenti capacità pronunciando le parole di comando appropriate.

Pirotecnica (a volontà)
Mani brucianti (3 volte al giorno)
Palla di fuoco (2 volte al giorno)
Muro di fuoco (1 volta al giorno)

Invocazione moderata [fuoco]; LI 6°; Forgiare Anelli, *mani brucianti, muro di fuoco, palla di fuoco, pirotecnica, resistere all'energia*; Prezzo 92.340 mo.

Legame di Velsharoon: Questo particolare oggetto è in realtà costituito da un paio di anelli da indossare al mignolo e all'indice, sebbene venga conteggiato come un unico anello ai fini di determinare il limite degli oggetti magici. Una sottile catena d'argento collega i due anelli. L'*anello del legame di Velsharoon* protegge il suo portatore dalle creature non morte, con gli stessi effetti di un incantesimo *protezione dal male*, con la differenza che i bonus vengono applicati contro i non morti anziché contro le creature malvagie. Il portatore acquisisce anche un bonus di resistenza ai tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola di necromanzia.

Abiurazione debole; LI 5°; Forgiare Anelli, *fermare non morti*; Prezzo 33.500 mo.

Verghe

Queste verghe vanno ad aggiungersi a quelle descritte nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Verga della divergenza: Su ognuna di queste verghe sono state incise varie rune protettive sormontate da una gemma. Il tipo di gemma dipende dalla forma di energia che la *verga della divergenza* deve respingere (uno smeraldo per l'acido, uno zaffiro per il freddo, un topazio per l'elettricità, un rubino per il fuoco o un diamante per il suono). Quando un effetto del tipo di energia appropriato viene incentrato su colui che impugna la verga o su un qualsiasi punto a 3 metri da lui, il portatore può usare 3 cariche della verga come azione gratuita per reindirizzare l'attacco verso un qualsiasi punto di sua scelta, entro 18 metri. Un incantesimo ad area deve essere incentrato su un punto entro 3 metri dal portatore della verga, affinché possa essere reindirizzato. (In altre parole, una *palla di fuoco* lanciata a un punto a 4,5 metri di distanza non potrebbe essere reindirizzata, nemmeno se parte dell'effetto arrivasse a 3 metri dal portatore della verga). Inoltre, una *verga della divergenza* può riprodurre gli effetti di un incantesimo *luminescenza*. L'uso di questa capacità non costa alcuna carica. Una *verga della divergenza* possiede 50 cariche al momento della creazione.

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Verghe, *luminescenza, riflettere incantesimo*; Prezzo 117.000 mo.

Verga delle sfere: Si dice che sia stato Elminster a ideare per primo queste strane e rare verghe, ma da allora i maghi di tutto il Toril ne hanno fatte varie copie. L'unica funzione di una *verga delle sfere* è quella di creare grosse bolle trasparenti, ognuna del raggio di 90 cm. Le bolle emanano un debole bagliore, equivalente a quello di una candela. Le bolle fluttuano dolcemente a una velocità di 6 metri per round, su indicazione del proprietario della verga, e ciascuna può contenere fino a 70 kg tra creature e oggetti. Qualsiasi oggetto all'interno di una bolla è al riparo dagli elementi (pioggia, vento, neve e simili, sebbene le bolle non forniscano alcun bonus o resistenza speciale contro gli attacchi ad energia) ed è influenzato da un incantesimo di *caduta morbida*, qualora dovesse cadere per più di 3 metri. La bolla dura fino a 8 ore o finché non viene infranta.

Una bolla non è una prigione; qualsiasi creatura intelligente che non sia saldamente vincolata può facilmente infrangere una bolla. La *verga delle sfere* possiede 50 cariche al momento della creazione, e la formazione di ciascuna bolla consuma una carica.

Invocazione moderata [forza]; LI 9°; Creare Verghe, *caduta morbida, disco fluttuante di Tenser*; Prezzo 25.000 mo.

Bastoni

Questi bastoni vanno ad aggiungersi a quelli descritti nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Bastone del tuono: Si crede che esistano almeno una dozzina di *bastoni del tuono*, tra cui uno di proprietà di Khelben "Bastone Nero"

Arunsun. Ogni *bastone del tuono* è un'asta di legno del crepuscolo alta 180 cm, sormontata da una scultura in mithral a forma di testa di drago blu sulla cima e da una lunga punta acuminata di mithral alla base, che consente di usare il bastone come lancia in caso di necessità. Un *bastone del tuono* contiene vari incantesimi basati sul tuono, sul fulmine e sul controllo del tempo atmosferico, solitamente un incantesimo per ciascun livello. Si dice che ogni *bastone del tuono* racchiuda una serie diversa di poteri. Quello che segue è solo un esempio dei poteri che potrebbero essere contenuti in un *bastone del tuono.*

Fulmine (1 carica)
Spira elettrica di Gedlee (1 carica)
Stretta folgorante (1 carica)
Catena di fulmini (2 cariche)
Lancia del tuono (2 cariche)
Palla fulminante (2 cariche)
Anello di fulmini (3 cariche)
Grande tuono (3 cariche)
Trasformazione (solo drago blu) (3 cariche)

Invocazione forte [forza]; LI 17°; Creare Bastoni, *anello di fulmini, catena di fulmini, fulmine, grande tuono, lancia del tuono, palla fulminante, spira elettrica di Gedlee, stretta folgorante, trasformazione*; Prezzo 83.841 mo; Peso 2 kg.

oggetti meravigliosi

Questi oggetti meravigliosi vanno ad aggiungersi a quelli descritti nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER.*

Illustrazione di Jim Pavelec

Acquamarina degli incantesimi estesi: Questa pietra azzurra è stata montata al centro di una clessidra d'oro e d'argento. Per una volta al giorno, il proprietario può beneficiare degli effetti del talento Incantesimi Estesi per qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al 6° da lui lanciato. L'incantesimo influenzato usa il suo normale slot incantesimo (non uno slot superiore di un livello, come richiederebbe l'uso del talento). Un incantatore che non prepara i suoi incantesimi deve comunque pagare la penalità del tempo di lancio esteso da applicare quando usa questo oggetto. L'incantatore deve tenere l'oggetto in mano per poter beneficiare di questo effetto.

Forte (nessuna scuola); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi; Prezzo 3.700 mo; Peso 0,5 kg.

Bracciale di Ynloeth: Questo singolo bracciale d'argento, di proprietà del Coronal Ynloeth di Shantel Othreier, va indossato al braccio sinistro e funziona come un *bracciale dell'armatura+8.* Inoltre, colui che porta questo bracciale è immune all'effetto di morte delle *spade frantumate del Coronal Ynloeth* (vedi "artefatti minori", di seguito).

Elmo di pegaso di Kloeth Ironstar

Abiurazione forte; LI 16°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, interdizione alla morte,* il creatore deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 70.000 mo.

Corona sudario: Questo diadema di bronzo tempestato d'agata esercita un grande potere sui non morti. Il portatore della *corona sudario* può scacciare non morti come un chierico di 10° livello e conferisce un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche delle creature non morte. Inoltre, il portatore è costantemente sotto l'effetto di un incantesimo *nascondersi ai non morti.* Anche se la *corona sudario* non porta su di sé una maledizione vera e propria, i suoi proprietari hanno la tendenza ad andare incontro a una brutta fine proprio per mano delle creature dalle quali dovrebbe offrire protezione.

Abiurazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *nascondersi ai non morti, resistenza,* il creatore deve essere un chierico di almeno 10° livello; Prezzo 113.600 mo.

Cravatta di Symrustar: Questa cravatta decorata, della misura e dello stile adatto al collo di un'elfa, funziona come un libro di incantesimi. Fintanto che è un mago a indossarla, egli può studiare e preparare qualsiasi incantesimo "scritto" nell'oggetto. La *cravatta di Symrustar* può contenere fino a trentasei incantesimi, ma non più di quattro per ciascun livello. La cravatta viene considerata un libro di incantesimi ai fini di decifrare gli incantesimi contenuti al suo interno, di "trascrivere" i nuovi incantesimi e così via. Per determinare casualmente quanti incantesimi sono contenuti in una determinata cravatta, tirare 1d4-1 per ogni livello di incantesimo, poi tirare casualmente come se si stesse generando una pergamena per determinare gli incantesimi specifici.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pagina segreta*; Prezzo 15.000 mo.

Cuore di Tasmia: Questo elaborato busto a collo alto è decorato e foderato con seta nera e tempestato di zaffiri e beljuril. Funziona sia come un *elmo del movimento subacqueo* che come un *anello della libertà di movimento.* Allunga inoltre la vita del portatore, raddoppiando il numero di anni che compongono ogni categoria di età rimanente nella vita del personaggio, nonché la sua età massima. Ad esempio, se un umano adulto indossa il *cuore di Tamia,* raggiungerà la mezz'età a 70 anni, la vecchiaia a 106, l'età venerabile a 140 e l'età massima a 2d20x2 anni successivi. Il *cuore di Tasmia* viene considerato una camicia ai fini di determinare i limiti degli oggetti magici indossati (vedi pagina 214 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento, respirare sott'acqua,* il creatore deve essere almeno di 10° livello; Prezzo 127.000 mo.

Elmo di pegaso di Kloeth Ironstar: Questo magnifico elmo alato consente al portatore di evocare un pegaso celestiale per due volte al giorno, che funga da cavalcatura o da supporto in battaglia. Ogni evocazione richiede una parola di comando, e la creatura evocata rimane per un massimo di 3 ore, anche se il portatore può allontanarla prima, se lo desidera.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri IV*; Prezzo 20.160 mo.

Flauto di Ruehar: Questo flauto d'argento finemente lavorato assomiglia a una pergamena per incantesimi arrotolata, con i fori aperti lungo il dorso. Raramente è stato visto in mani diverse da quelle dei discendenti di Ruehar, un elfo verde mago che visse negli ultimi giorni di Myth Drannor.

Quando dal flauto vengono suonate due note brevi, il flauto emana *luce*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, e dissolve automaticamente tutti i seguenti effetti eventualmente presenti nel raggio di azione della *luce*: *foschia occultante, nebbia acida, nube mortale, nube di nebbia, nebbia solida* e *nube maleodorante*.

La seconda capacità del *flauto* viene attivata da una parola di comando nota solo ai discendenti di Ruehar. Quando questa parola viene pronunciata, il flauto si srotola come una pergamena, rivelando un piccolo libro di incantesimi in grado di contenere venti livelli di incantesimi. Il *flauto di Ruehar* originale contiene i seguenti incantesimi: 1° - *dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, spruzzo colorato, ventriloquio*; 2° - *frastornare mostri, passo vivace, polvere luccicante*; 3° - *capanna di Leomund, destriero fantomatico*; 4° - *metamorfosi*. I discendenti di Ruehar, tuttavia, hanno fabbricato altri flauti dopo la sua morte, e i relativi libri di incantesimi potrebbero contenere incantesimi diversi o essere vuoti. Qualsiasi mago che sia riuscito a capire il libro di incantesimi all'interno del *flauto di Ruehar* (vedi pagina 179 e 180 del *Manuale del Giocatore*) può studiare e preparare questi incantesimi normalmente.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *folata di vento, luce*; Prezzo 15.000 mo.

Guanti d'arme dell'arma arcana: Questi pesanti guanti d'arme in cuoio e in argento coprono le mani e gli avambracci del portatore. Le dita e i bracciali in cuoio sono decorati con complessi disegni in argento, e ogni anello della cotta di maglia che protegge il palmo è ricoperta da minuscole rune scolpite. Qualsiasi arma (anche un'arma non metallica, come ad esempio un bastone ferrato) afferrata dal portatore mentre indossa i guanti d'arme è in grado di oltrepassare la riduzione del danno come se fosse un'arma magica d'argento. Se l'arma è già magica e d'argento, i *guanti d'arme* non conferiscono alcun effetto aggiuntivo.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *arma magica*; Prezzo 9.000 mo; Peso 0,5 kg.

Guanto di Taarnahm il Vigile: Questo guanto d'arme in cotta di maglia consente a chi lo indossa di scagliare qualsiasi arma da mischia impugnata come se fosse dotata delle capacità *lancio* e *ritornante*.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pietra magica, telecinesi*; Prezzo 10.000 mo.

Kiira N'Vaelahr: Queste gemme di colore verde brillante, ognuna delle dimensioni di un pugno, furono create dalle più abili spie della città di Myth Drannor prima della sua caduta. Quando una *kiira N'Vaelahr* viene piazzata a contatto con la pelle, affonda nella carne senza infliggere dolore, assestandosi solidamente in modo da non poter essere più rimossa. Tradizionalmente, queste gemme vengono collocate sul cuore, ma è possibile collocarle in qualsiasi punto desiderato dal proprietario. Una volta impiantata, la gemma può essere spostata lungo il corpo del proprietario attraverso la concentrazione mentale. Una *kiira N'Vaelahr* così vincolata conferisce i poteri seguenti.

- La *kiira N'Vaelahr* funziona come una sorta di registratore, immagazzinando automaticamente i ricordi del suo attuale proprietario. I ricordi racchiusi all'interno della gemma possono essere esaminati in forma di visione. La visualizzazione di queste informazioni è visibile e udibile solo al portatore della *kiira*, a meno che egli non usi un'altra delle sue capacità (vedi sotto) per renderli visibili anche agli altri. I ricordi assumono solo forma di immagini e di suoni, ma sono indistinti e difficili da mettere a fuoco. (Ogni tentativo di vedere o sentire un evento particolare all'interno della visione subisce una penalità di -2 alle prove di Ascoltare e Osservare). Il proprietario della gemma, con un'azione standard, può esaminare i ricordi racchiusi nella gemma in maggior dettaglio. La gemma può racchiudere fino a 10 ore di ricordi dettagliati, che non richiedono nessuna penalità nelle visioni successive. Se il proprietario lo desidera, tali ricordi dettagliati possono includere anche i suoi pensieri e i suoi sentimenti.
- Il proprietario può usare *individuazione dei pensieri* a volontà. Può anche inviare messaggi telepatici (compresi i ricordi conservati nella *kiira N'Vaelahr*, se lo desidera, a colui di cui il proprietario sta leggendo i pensieri.
- Il portatore acquisisce un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.
- Il proprietario della gemma può usare *immagine maggiore* per una volta al giorno. Soltanto i ricordi conservati nella *kiira N'Vaelahr* possono essere proiettati in questo modo.
- Il proprietario della gemma può usare *volo giornaliero* per una volta al giorno.

Divinazione, illusione e trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore, individuazione dei pensieri, volo giornaliero*; Prezzo 75.040 mo.

Mantello pietroso di Vhyridaan: Questa piccola gemma assomiglia a una *pietra magica* sotto molti aspetti. La gemma fluttua seguendo un'orbita irregolare alla distanza di 1d3 x 30 cm dalla testa di colui che la usa, e può essere separata dal proprietario solo afferrandola o imprigionandola. Il *mantello pietroso di Vhyridaan* possiede CA 26, 10 punti ferita e durezza 5. Per tre volte al giorno, chi ne fa uso può pronunciare una parola di comando per acquisire protezione dagli incantesimi. Questo effetto funziona come l'incantesimo *riflettere incantesimo*, con la differenza che un *mantello pietroso* assorbe sempre cinque livelli di incantesimi prima di esaurirsi, invece dei normali 1d4+6.

Inoltre, il proprietario del *mantello pietroso* può infondere in esso fino a tre livelli di incantesimo al giorno, come se fosse una *pietra magica porpora vibrante* (descritta a pagina 262 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *infondere capacità magiche, riflettere incantesimo*, Incantesimi Rapidi; Prezzo 232.560 mo.

Manto delle armi di Najjar: Questo elaborato manto di lino bianco, creato da un mago/guerriero Calishita per aiutarsi in battaglia contro il suo rivale Vycaena, è foderato con la pelliccia tinta di una belva distorcente. Per una volta al giorno, il portatore può infilare la mano nelle pieghe del mantello ed estrarne un'arma che aveva nascosto in precedenza al suo interno. Il *manto delle armi di Najjar* funziona come una *borsa conservante*, con la differenza che può conservare solo 12,5 kg di materiale non vivente e di un volume che potrebbe ragionevolmente essere contenuto all'interno di un mantello lungo 1,8 metri. Molte armi a due mani non sono abbastanza piccole, a meno che non possano essere arrotolate o piegate in qualche modo, mentre le armi leggere, a una mano o altri oggetti di taglia analoga possono facilmente essere contenuti nel mantello. Dal momento che il mantello fu ideato per contenere le armi, non subisce gli effetti negativi della perforazione che subirebbe una *borsa conservante*.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *capanna di Leomund*; Prezzo 2.500 mo.

Pietra fatale: Questi frammenti di vetro sfaccettato dall'aspetto apparentemente innocuo sono in realtà alcuni tra gli oggetti più ambiti di tutto il Faerûn. Sono particolarmente amati da quei maghi che danno grande valore alla loro riservatezza e da quelle creature malvagie che desiderano tenere segreti i loro piani, che spesso inviano i loro servi o i gruppi di avventurieri a recuperarli.

Quando una pietra viene collocata su una superficie e attivata attraverso un comando mentale, la *pietra fatale* fluttua a circa 90 cm in aria risplendendo ed emanando un debole suono. Quando è attiva, blocca tutti gli effetti seguenti nel raggio di 9 km (anche verso l'alto e nel terreno sottostante).

- Tutti i viaggi astrali ed eterei.
- Tutti gli incantesimi di divinazione (e di scrutamento).
- Tutti gli incantesimi di evocazione (teletrasporto).
- Tutte le capacità magiche, soprannaturali o straordinari, i poteri psionici o altri poteri analoghi che riproducano questi effetti.

La *pietra fatale* ostacola solo gli effetti che si manifestano all'interno dell'area. Gli incantesimi o le capacità attivate entro l'area della *pietra fatale* ma che hanno come bersaglio un'area al di fuori del raggio di 9 km non ne vengono influenzati. Ad esempio, un mago accanto a una *pietra fatale* potrebbe lanciare *scrutare* per spiare una creatura lontana più di 9 km, ma non potrebbe effettuare *teletrasporto* nella stanza accanto, perché la *pietra fatale* blocca le magie di teletrasporto entro il suo raggio di azione.

Abiurazione forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione, serratura dimensionale,* il creatore deve essere almeno di 20° livello; Prezzo 250.000 mo.

Strumento dei venti: Questo raffinato strumento è un liuto perfetto (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [strumenti a corda]). Per una volta al giorno, chi lo usa può tentare di suonare col liuto una determinata melodia. Se supera una prova di Intrattenere (strumenti a corda) con CD 15, lo *strumento dei venti* evoca un elementale dell'aria Grande, con gli stessi effetti dell'incantesimo *evoca mostri VI.*

Evocazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*; Prezzo 22.000 mo; Peso 1,5 kg.

Armi magiche uniche

A differenza delle armi magiche specifiche descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER,* le armi descritte in questa sezione sono uniche: vale a dire che esiste, ad esempio, soltanto una *Calathangas* in tutto il Faerûn. Alcune di queste armi uniche sono intelligenti (vedi le regole relative agli oggetti intelligenti a pagina 268 della *Guida del DUNGEON MASTER*), mentre altre invece non lo sono.

Calathangas: Questo *stocco+1,* chiamato anche la *lama dei topi* e il *pungiglione di Xerastos,* apparve per la prima volta nelle Valli circa un secolo fa. Qualsiasi umanoide che tenti di impugnarlo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 ogni dieci giorni in cui la lama rimane in suo possesso; se fallisce, contrae la licantropia e diventa un topo mannaro contagiato. Analogamente, qualsiasi umanoide colpito dalla lama deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti contrarrà la licantropia dello stesso tipo.

Calathangas risplende quando si avvicinano dei ratti a meno di 15 metri. Per una volta al giorno, colui che la impugna può richiamare 1d6+1 sciami di topi o un branco di 3d6 topi crudeli come azione standard. Queste creature arrivano in 2d6 round e servono il portatore della spada per un massimo di 1 ora.

Evocazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca alleato naturale III*; Prezzo 15.800 mo; Costo 8.060 mo + 620 PE.

Dyerwaen: Questa *spada bastarda+2,* forgiata dagli elfi di Myth Drannor, venne offerta come pegno di amicizia ai primi colonizzatori umani delle Valli. Conferisce al suo portatore numerose capacità magiche. Nelle foreste, un personaggio che impugna *Dyerwaen* è considerato mimetizzato e acquisisce un bonus di competenza +5 alle prove di Nascondersi. Inoltre, può usare *passare senza tracce* a volontà in questo ambiente. Acquisisce inoltre un bonus di competenza +2 alle prove di Sopravvivenza. A comando, *Dyerwaen* può proiettare un effetto di *nascondersi agli animali* (utilizzabile a volontà) e un effetto di *parlare con i vegetali* (utilizzabile una volta al giorno). Infine, il portatore acquisisce un bonus di competenza +2 alle prove di Diplomazia contro gli elfi, i folletti e le creature boschive di allineamento buono. *Dyerwaen* è un'arma buona e caotica, ed è quindi in grado di oltrepassare la riduzione del danno di alcuni esterni legali o malvagi.

Abiurazione moderata; LI 11°; il creatore deve essere un druido; Prezzo 29.335 mo; Costo 14.667 mo e 5 ma + 1.173 PE.

Elqillar: Un illusionista Calishita chiamato Akhir Ahad, intenzionato a sfuggire all'assassinio per mano dei suoi rivali politici, creò questa *scimitarra+1.* Su comando di colui che la impugna, Elqillar può trasformarsi in una scimitarra, un pugnale, un kukri, una spada o una qualsiasi altra arma adatta a un creatura Piccola, Media o Grande. A prescindere dalla sua forma, conserva il suo bonus di potenziamento +1 e le rune multicolori che compongono il suo nome, incise sulla sua lama.

Un personaggio che porta *Elqillar* con sé può usare *camuffare se stesso* a volontà. Quando tiene in mano l'arma, è immune a *individuazione dei pensieri, rivela bugie* e a qualsiasi tentativo di individuare magicamente il suo allineamento, come se indossasse un *anello dello scudo mentale.* Infine, quando *Elqillar* colpisce una creatura in forma diversa da quella naturale, quella creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 altrimenti tornerà immediatamente alla sua forma naturale (la forma umanoide o di gigante è la forma naturale sia dei licantropi contagiati che di quelli naturali).

Illusione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *anti-individuazione, camuffare se stesso, metamorfosi*; Prezzo 167.315 mo; Costo 83.815 mo + 6.680 PE.

Ilbratha, Signora della Battaglia: Questa *spada lunga+1* venne forgiata su richiesta di Re Azoun I del Cormyr, ma andò poi perduta in mare nel corso di una tempesta. Oltre al suo bonus di potenziamento, *Ilbratha* consente a colui che la impugna di usare *saltare* tre volte al giorno, *intermittenza* una volta al giorno e *immagine speculare* una volta al giorno attraverso le parole di comando appropriate. Emette inoltre il suono di un campanello ogni volta che tocca oggetti magici o effetti di incantesimi.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *immagine speculare, individuazione del magico, intermittenza, saltare*; Prezzo 31.115 mo; Costo 15.715 mo + 1.232 PE.

Lama di Evithyan: Questa *spada lunga+3* venne forgiata a Myth Drannor dall'antico eroe elfico di cui porta il nome, per poi essere usata per combattere i drow nel Sottosuolo. La *lama di Evithyan* simile a un'arma anatema, diventa una *spada lunga+5* contro i drow. Invece che infliggere i danni extra come farebbe un'arma anatema, tuttavia, infligge 2d4 danni alla Costituzione a qualsiasi drow colpito. È necessario superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 per ridurre il danno alla Costituzione della metà.

Invocazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *spada di Mordenkainen*; Prezzo 72.315 mo: Costo 36.315 mo + 2.880 PE.

Osservatrice notturna: Questa *spada lunga+3* di adamantio è una reliquia dell'antica Netheril. La sua lama è nera e la sua impugnatura e d'argento, rifinito in avorio e decorato con una grossa perla nera. Il portatore di *Osservatrice Notturna* acquisisce visione crepuscolare e la lama dissolve l'oscurità magica nel raggio di 9 metri, se supera una prova di livello dell'incantatore (come se avesse lanciato *dissolvi magie*). Quando viene piantata saldamente a terra, *Osservatrice Notturna* emana un forte ronzio se qualcuno con intenzioni ostili si avvicina a meno di 18 metri.

Invocazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *allarme, dissolvi magie, luce*; Prezzo 89.315 mo; Costo 44.815 mo + 3.560 PE.

Shazzellim: Questa *scimitarra affilata+1* è stata creata dai Maghi Rossi di Thay per combattere gli Arpisti. L'incrocio dell'elsa è decorato in modo da sembrare due serpenti intrecciati che inarcano il collo. Le sue statistiche sono le seguenti.

AL NM; Int 17, Sag 10, Car 17; Parlare e telepatia, scurovisione 36 m e udito; punteggio di Ego 17.

Poteri inferiori: Individuazione del magico a volontà, *localizza oggetto* 3 volte al giorno, 10 gradi a Cercare (modificatore totale +13).

Scopo speciale: Uccidere membri degli Arpisti.

Potere dedicato: Palla di fuoco (10d6 danni da fuoco).

Personalità: Shazzellim è aspra e scontrosa. Sembra quasi detestare la sua esistenza e la sua natura senziente, e di sicuro disprezza la poca cura con cui è stata trattata dopo la sua forgiatura, come dimostrato dai vari soprannomi incisi sulla lama e da alcuni danni sull'ornamento dell'impugnatura. *Shazzellim* parla Comune, Orchesco, Abissale e Infernale.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *individuazione del magico, localizza oggetto, palla di fuoco*; Prezzo 92.415 mo; Costo 46.365 mo + 3.684 PE.

Spada nera: Questo oggetto è una *spada bastarda+3* creata all'apice della potenza dell'Impero Imaskari per spodestare l'imperatore. Le sue statistiche sono le seguenti:

AL LN; Int 10, Sag 14, Car 14; Parlare, vista 36 m e udito; punteggio di Ego 15.

Poteri inferiori: Oscurità 3 volte al giorno, *silenzio* 3 volte al giorno.

Poteri superiori: Dissolvi magie 3 volte al giorno.

Scopo speciale: Spodestare i tiranni.

Potere dedicato: Chi impugna l'arma ottiene un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Personalità: La *spada nera* è altezzosa e ossessiva. Non ama essere impugnata da creature che considera inferiori (il che vale per la maggior parte dei personaggi), e parla poco quando si trova in circostanze sgradevoli. Se messa in condizione di poter combattere un tiranno, tuttavia, si fa estremamente concitata e spinge continuamente colui che la impugna a farsi sotto.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi magie, favore divino, oscurità, silenzio*; Prezzo 131.335 mo; Costo 55.835 mo + 5.240 PE.

Taragarth, la Sanguinaria: Questa *spada corta+1* venne forgiata a Silverymoon nei primi giorni della conquista del Nord e venne inaugurata in battaglia contro i troll della Brughiera Sterminata. Quando la spada è sfoderata, colui che la impugna acquisisce resistenza al fuoco 10 ed è immune a *individuazione dei pensieri, rivela bugie* e a qualsiasi tentativo magico di discernere il suo allineamento.

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *anti-individuazione, resistere all'energia*; Prezzo 42.310 mo; Costo 21.310 mo + 1.680 PE.

Artefatti minori

Questo artefatto esiste solo nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS. I segreti della sua costruzione sono andati perduti nel tempo.

Spade frantumate del Coronal Ynloeth: Questo artefatto consiste in realtà in una coppia di *spade lunghe sacre della velocità+5*, un tempo di proprietà del Coronal di Shantel Othreier nel corso delle Guerre delle Corone. Anche se molte antiche ballate e poemi epici elfici parlano del Coronal Ynloeth e delle sue potenti lame, la sorte finale delle spade rimane un mistero. È noto che le lame furono impugnate in molte grandi battaglie delle Guerre delle Corone, compresa la Battaglia del Teatro degli Dei, nel -10.700 CV. Ynloeth morì misteriosamente nel -10.600 CV, poco prima che Shantel Othreier cadde sotto il giogo dell'Impero Vyshaantar. Il destino finale delle *spade frantumate* non è stato mai accertato, ma si crede che siano nascoste in un luogo imprecisato di Hellgate Keep.

Quando vengono impugnate singolarmente, le *spade frantumate del Coronal Ynloeth* funzionano come due semplici *spade lunghe+2*. Se impugnate simultaneamente, acquisiscono le capacità complete sopra descritte e colui che le impugna può ricorrere al potere più grande delle lame. Per una volta all'anno, le lame possono essere incrociate l'una contro l'altra, frantumandole. Le schegge della lama si moltiplicano e diventano una tempesta di frammenti affilati d'acciaio, che si espande per un'esplosione del raggio di 150 metri incentrato su colui che impugnava le spade, uccidendo qualsiasi creatura che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30. Chi supera il tiro salvezza subisce invece 15d6 danni. Purtroppo, questo effetto uccide anche colui che impugna le *spade frantumate* (senza alcun tiro salvezza) e distrugge il suo corpo al punto che è necessario un incantesimo *resurrezione pura* per riportarlo in vita. Le *spade frantumate del Coronal Ynloeth* si ricompongono in una locazione casuale nel Faerûn, 24 ore dopo essere state frantumate.

Trasmutazione forte; LI 20°; Peso 2 kg ciascuna.

Livelli Epici nel Faerûn

Dopo l'uscita della Terza Edizione del gioco di Dungeons & Dragons, sono stati pubblicati vari supplementi che hanno ampliato le scelte a disposizione dei giocatori in una campagna di D&D. Libri come il *Manuale dei Livelli Epici, il Manuale dei Piani, il Manuale Completo delle Arti Psioniche, il Libro delle Fosche Tenebre* e il *Libro delle Imprese Eroiche* hanno offerto una vasta gamma di regole e informazioni aggiuntive, spesso senza fornire indicazioni su come incorporare tale materiale in una campagna di Forgotten Realms. Questo capitolo, il successivo e l'appendice del volume applicano queste opzioni alla terra di Faerûn, fornendo regole specifiche di Faerûn per il gioco a livelli epici, per le avventure planari, per gli psionici e per condurre campagne a temi adulti.

Classi di prestigio epiche

Questa sezione presenta le progressioni epiche relative alle classi di prestigio a dieci livelli descritte nel Capitolo 2 di questo libro. Vengono inoltre introdotte due classi di prestigio che non sono disponibili per i personaggi al di sotto dei livelli epici. Ogni classe di prestigio epica comprende una lista di talenti bonus che deve essere usata dal personaggio che acquisisce nuovi livelli epici per riempire i suoi slot dei talenti bonus. Vedi la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Livelli Epici* per le descrizioni di quei talenti non inclusi in questo volume, nel *Manuale del Giocatore* o nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Adepto d'ombra epico

I benefici della Trama d'Ombra sono tanto potenti quanto seducenti. Sono pochi coloro che seguono questo sentiero che raggiungono i livelli epici, e chi conosce i loro nomi li sussurra soltanto a bassa voce... e solo alla luce del giorno.

In quanto incantatore, un adepto d'ombra epico deve concentrarsi su quei talenti che rafforzano i suoi poteri da incantatore, come ad esempio il popolarissimo Capienza di Incantesimi Migliorata. Incantesimo Focalizzato Epico, specialmente relativo all'ammaliamento, all'illusione o alla necromanzia, è a sua volta estremamente utile. Visione Crepuscolare Migliorata amplifica la vista acuta dell'adepto d'ombra nelle condizioni buie che solitamente predilige.

Un adepto d'ombra epico che sia soddisfatto della sua potenza come incantatore potrebbe prendere in considerazione la scelta di quei talenti che potenziano le sue altre capacità. Se possiede i prerequisiti adatti, Auto-Occultamento si adatta bene alla figura dell'adepto d'ombra. Colpo Spettrale è un'altra scelta molto interessante per quegli adepti d'ombra che prima di abbracciare la Trama d'Ombra erano chierici.

Come per tutti gli incantatori epici, un adepto d'ombra epico dovrebbe migliorare il punteggio di caratteristica che governa le sue doti di incantatore. Oltre a questo, Destrezza è una buona scelta, specialmente se solitamente agisce senza armatura.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore dell'adepto d'ombra epico aumenta di 1 per ogni livello oltre il 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello.

Difesa d'ombra: Il bonus profano dell'adepto d'ombra epico ai tiri salvezza contro gli incantesimi delle scuole di ammaliamento, illusione e necromanzia, oltre che agli incantesimi contrassegnati dal descrittore dell'oscurità, aumenta di 1 per ogni tre livelli oltre il 9° (+4 al 12° livello, +5 al 15° livello e +6 al 18° livello).

Talenti bonus: L'adepto d'ombra epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni quattro livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti dell'adepto d'ombra epico: Capienza di Incantesimi Migliorata, Colpo Spettrale, Conoscenza di Incantesimi, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Multincantesimo, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Visione Crepuscolare Migliorata.

Tabella 5-1: Adepto d'ombra epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	Difesa d'ombra +4
13°	–
14°	Talento bonus
15°	Difesa d'ombra +5
16°	–
17°	–
18°	Difesa d'ombra +6, talento bonus
19°	–
20°	–

cacciatore shaaryan epico

Il cacciatore Shaaryan epico e la sua cavalcatura sono una cosa sola. È un cavaliere, un segugio e un maestro della sopravvivenza le cui doti sono ineguagliate.

Un cacciatore Shaaryan epico dovrebbe concentrarsi su quei talenti relativi al cavalcare e al tirare con l'arco, i suoi due principali punti di forza. Abilità Focalizzata (Cavalcare) e Cavalcatore Leggendario migliorano la sua capacità di cavalcare e lo aiutano a superare le prove di Cavalcare con CD molto alta per imprese come ad esempio attaccare mentre rimane appeso al ventre della sua cavalcatura. Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Sciame di Frecce, Tiro Distante e Tiro Multiplo Migliorato sono tutti talenti che migliorano la sua bravura con l'arco.

Dado Vita: d10.

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

Bonus di Cavalcare: Il bonus di competenza alle prove di Cavalcare del cacciatore Shaaryan epico aumenta di 2 per ogni tre livelli oltre il 10° (+10 al 13° livello, +12 al 15° livello e +14 al 18° livello).

Talenti bonus: Il cacciatore Shaaryan epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni tre livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti del cacciatore Shaaryan epico: Abilità Focalizzata Epica, Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Arma Focalizzata Epica, Cavalcatore Leggendario, Guarigione Rapida, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Resistenza Fisica Epica, Robustezza Epica, Sciame di Frecce, Segugio Leggendario, Tiro Distante, Tiro Multiplo Migliorato, Velocità Accecante, Velocità Epica.

Tabella 5-2: Cacciatore Shaaryan epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	–
13°	Bonus di Cavalcare +10, talento bonus
14°	–
15°	–
16°	Bonus di Cavalcare +12, talento bonus
17°	–
18°	–
19°	Bonus di Cavalcare +14, talento bonus
20°	–

giustiziere di Tyr epico

Il giustiziere di Tyr epico, un eminente campione della legge, e poi un campione del bene, è molto simile al paladino epico: un campione della giustizia e della rettitudine la cui spada significa sventura per i perversi.

È la fede del giustiziere di Tyr epico ad alimentare la sua potenza in combattimento. Colpo Assiomatico è lo sviluppo più logico per la sua capacità di punire l'anarchia, e anche Punire Possente migliora questa capacità. Arma Specializzata Preferita è un altro buon talento di combattimento per il giustiziere di Tyr epico, e sia Autorità Epica che Comandante Leggendario si adattano bene a questo modello esemplare di giustizia.

Il Carisma, la Forza e la Saggezza sono tutte ottime scelte per gli incrementi dei punteggi di caratteristica.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore del giustiziere di Tyr epico aumenta di 1 per ogni livello oltre il 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello, a meno che la somma dei suoi livelli di classe che contribuiscono a determinare il suo livello dell'incantatore non sia pari o inferiore a 20.

Punire l'anarchia (Sop): Il giustiziere di Tyr epico acquisisce un ulteriore uso al giorno della sua capacità di punire l'anarchia per ogni cinque livelli superiori al decimo. Quindi, può farne uso per quattro volte al giorno al 15° livello e cinque volte al giorno al 20° livello.

Talenti bonus: Il giustiziere di Tyr epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni tre livelli oltre il 9°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti del giustiziere di Tyr epico: Arma Focalizzata Epica, Arma Specializzata Preferita*, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Colpo Assiomatico*, Comandante Leggendario, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Emanazione Permanente, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Punire Possente, Reputazione Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta.

*Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Tabella 5-3: Giustiziere di Tyr epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	–
13°	Talento bonus
14°	–
15°	Punire l'anarchia 4 volte al giorno
16°	Talento bonus
17°	–
18°	–
19°	Talento bonus
20°	Punire l'anarchia 5 volte al giorno

hathran epica

Per quanto ne sanno gli stranieri, non esistono hathran superiori al grado di othlor tra le Streghe di Rashemen... ma gli stranieri si sbagliano. Quelle rare hathran che superano questo livello di potere tengono nascosta la propria identità e spesso scompaiono dalla vita pubblica. Continuano a lavorare da dietro le quinte, e molto spesso

viaggiano in incognito fino a terre lontane o su altri piani di esistenza in cerca di ulteriore conoscenza.

La hathran epica dispone forse della lista più ampia di talenti bonus disponibili tra tutte le classi. La scelta dei suoi talenti dipende soprattutto dalle sue preferenze come incantatrice (arcana o divina). Le ex-chieriche possono scegliere Dominio Bonus o Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, mentre quelle hathran che un tempo erano incantatrici arcane di solito tendono a migliorare le loro capacità di metamagia. Indipendentemente dall'attività passata della hathran, alcuni talenti generici come Incantesimo Focalizzato Epico e Incantesimo Inarrestabile Epico ritornano sempre utili; Capienza di Incantesimi Migliorata, poi, è sempre una scelta vincente.

Una hathran epica dovrebbe concentrarsi a incrementare il punteggio di caratteristica che determina i suoi incantesimi, sia che si tratti di Intelligenza, di Saggezza o di Carisma. Dal momento che le hathran sono personaggi multiclasse, un incremento al suo punteggio di caratteristica di incantatore secondario, di tanto in tanto, è una scelta assennata.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore della hathran epica aumenta di 1 per ogni livello oltre al 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello.

Magia degli spiriti universale: La hathran epica acquisisce un uso aggiuntivo al giorno di questa capacità ogni tre livelli superiori al 9° (quattro volte al giorno al 12° livello, cinque volte al giorno al 15° livello e sei volte al giorno al 18° livello).

Talenti bonus: La hathran epica acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni due livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti della hathran epica: Accesso Spontaneo al Dominio, Alchimia Accresciuta, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Scrivere Pergamene Epiche.

Tabella 5–4: Hathran epica

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	Magia degli spiriti universale 4 volte al giorno, talento bonus
13°	–
14°	Talento bonus
15°	Magia degli spiriti universale 5 volte al giorno
16°	Talento bonus
17°	–
18°	Magia degli spiriti universale 6 volte al giorno, talento bonus
19°	–
20°	Talento bonus

Incantatrix epica

L'incantatrix epica è ancora più solitaria della tipica rappresentante di questa classe di prestigio.

Metamagia Migliorata aumenta ulteriormente le prodigiose capacità metamagiche dell'incantatrix, e i suoi benefici sono cumulativi a quelli conferiti dalla sua omonima capacità di classe. Qualsiasi talento epico di metamagia (come Incantesimi Intensificati Migliorati) le tornerà senz'altro utile.

L'incantatrix dovrebbe concentrare gli incrementi del suo punteggio di caratteristica sulla capacità che controlla le sue doti di incantatrice (solitamente l'Intelligenza o il Carisma). Oltre a questo, la Destrezza o la Costituzione sono sempre un'ottima scelta.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore dell'incantatrix epica aumenta di 1 per ogni livello oltre al 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello, a meno che la somma dei suoi livelli di classe che contribuiscono a determinare il suo livello dell'incantatore non sia pari o inferiore a 20.

Metamagia istantanea (Sop): L'incantatrix acquisisce un ulteriore uso al giorno della sua capacità di metamagia istantanea per ogni due livelli superiori al 9°. Quindi, può farne uso per tre volte al giorno all'11° livello, quattro volte al giorno al 13° livello, cinque volte al giorno al 15° livello, sei volte al giorno al 17° livello e sette volte al giorno al 19° livello.

Talenti bonus: L'incantatrix epica acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni tre livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti dell'incantatrix epica: Afferrare Incantesimo Migliorato*, Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Controincantesimo Epico*, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Collaborativa Migliorata*, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza dei Bastoni, Padronanza delle Bacchette, Potenziare Effetto*, Volontà Epica.

*Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Tabella 5–5: Incantatrix epica

Livello di classe	Speciale
11°	Metamagia istantanea 3 volte al giorno
12°	–
13°	Metamagia istantanea 4 volte al giorno, talento bonus
14°	–
15°	Metamagia istantanea 5 volte al giorno
16°	Talento bonus
17°	Metamagia istantanea 6 volte al giorno
18°	–
19°	Metamagia istantanea 7 volte al giorno, talento bonus
20°	–

Maestro delle rune epico

I maestri delle rune epici sono particolarmente diffusi tra i nani e i giganti, coloro che diedero origine a questa forma di magia. Un maestro delle rune di livello epico è solitamente una leggenda tra la sua gente, e il potere delle sue rune arriva a livelli indescrivibili.

Il maestro delle rune epico dovrebbe scegliere Iscrivere Rune Epico (nuovo talento, vedi pagina 139) non appena possibile. Oltre a questo, qualsiasi talento che renda i suoi incantesimi più potenti è una buona scelta, da Incantesimi Aumentati a Incantesimo Clandestino a Metamagia Migliorata. Robustezza Epica è una buona scelta per quei maestri delle rune epici che desiderano emulare i loro insegnanti, nani o giganti che siano. I giocatori possono anche accordarsi con il DM per creare altri talenti epici basati sulle rune che imitino gli effetti dei talenti di metamagia.

Se le doti di incantatore divino del maestro delle rune epico sono basate sulla Saggezza, quella è la scelta migliore per il suo incremento dei punteggi di caratteristica. La Costituzione è una buona seconda scelta, dal momento che molti maestri delle rune vanno fieri delle loro robustezza fisica.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore divino del maestro delle rune epico aumenta di 1 per ogni livello oltre il 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello.

Artigianato runico: Il bonus del maestro delle rune epico alle prove di Artigianato effettuate per tracciare le rune aumenta di 1 per ogni tre livelli oltre il 10° (+4 al 13° livello, +5 al 16° livello e +6 al 19° livello).

Potere runico: Relativamente alle rune create dal maestro delle rune, la CD del tiro salvezza per tutti i tentativi di cancellare, dissolvere o disattivare le rune, e per tutte le prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio aumenta di 1 per ogni tre livelli oltre il 9° (+4 al 12° livello, +5 al 15° livello e +6 al 18° livello).

Creare rune epiche: Un maestro delle rune epico non può creare rune con un livello di incantesimo superiore al 10° o con un livello effettivo dell'incantatore superiore al 20° senza usare il talento Iscrivere Rune Epico.

Talenti bonus: Il maestro delle rune epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni tre livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti del maestro delle rune epico: Abilità Focalizzata Epica (Artigianato [qualsiasi]), Accesso Spontaneo al Dominio, Arma Specializzata Preferita*, Capienza di Incantesimi Migliorata, Creazione Oggetto Efficiente, Devozione Epica*, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Inarrestabili Divini*, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Iscrivere Rune Epico*, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Robustezza Epica.

*Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Tabella 5-6: Maestro delle rune epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	Potere runico +4
13°	Artigianato runico +4, talento bonus
14°	–
15°	Potere runico +5
16°	Artigianato runico +5, talento bonus
17°	–
18°	Potere runico +6
19°	Artigianato runico +6, talento bonus
20°	–

Martello di Moradin epico

Il martello di Moradin epico è un poderoso campione della razza nanica, la perfetta raffigurazione della sua divinità sul campo di battaglia.

Un martello di Moradin epico ha due obiettivi: migliorare le sua capacità da incantatore su base regolare e incrementare al contempo la sua potenza brutale in combattimento. Il talento Arma Specializzata Preferita fa uso della sua devozione religiosa, mentre l'intera serie dei talenti da combattimento, da Arma Focalizzata Epica a Critico Soverchiante, può migliorare la sua efficacia in battaglia. Devozione Epica, Incantesimi Inarrestabili Divini e Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento sottolineano il suo ruolo come campione della legge e del bene. Anche Pelle Corazzata, Resistenza Fisica Epica, Riduzione del Danno e Robustezza Epica si adattano bene alla tipologia del nano.

Forza, Saggezza e Costituzione sono tutti importanti per il martello di Moradin epico, e non necessariamente nell'ordine qui indicato. Attacchi migliori, incantesimi migliori, ulteriori punti ferita: c'è bisogno di tutte e tre le cose, quindi è consigliabile migliorare queste tre caratteristiche di pari passo.

Dado Vita: d8.

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

Talenti bonus: Il martello di Moradin epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni due livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti del martello di Moradin epico: Accesso Spontaneo al Dominio, Arma Focalizzata Epica, Arma Specializzata Preferita*, Attacco Turbinante Migliorato, Aura di Coraggio Ampliata, Aura di Coraggio Migliorata, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Comandante Leggendario, Critico

Tabella 5-7: Martello di Moradin epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	Talento bonus
13°	–
14°	Talento bonus
15°	–
16°	Talento bonus
17°	–
18°	Talento bonus
19°	–
20°	Talento bonus

Devastante, Critico Soverchiante, Devozione Epica*, Dominio Bonus, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Inarrestabili Divini*, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Iniziativa Superiore, Pelle Corazzata, Penetrare Riduzione del Danno, Prodezza Epica, Resistenza Fisica Epica, Riduzione del Danno, Robustezza Epica.

*Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Monaco della lunga morte epico

Il monaco della lunga morte epico, avvolto in un'aura letale, ha raggiunto un livello di comprensione del concetto di morte che la maggior parte dei mortali non riuscirà mai a raggiungere.

I monaci della lunga morte epici possono scegliere tra buona parte delle opzioni disponibili per i monaci regolari, compresa una varietà di modi per migliorare la loro capacità di combattere senz'armi, le loro difese superiori e la loro velocità. Quei monaci della lunga morte che provengono da classi diverse dovrebbero consultare i sentieri epici delle relative classi per esaminare ulteriori opzioni.

Un monaco della lunga morte ha bisogno di migliorare quasi tutti i suoi punteggi di caratteristica. Dal momento che il suo attacco mortale è basato sul punteggio di Intelligenza, il Carisma è il solo punteggio di Caratteristica di cui non deve preoccuparsi troppo.

Dado Vita: d8.

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

Attacco mortale: La CD del tiro salvezza per questa capacità aumenta di +1 per ogni due livelli oltre il 10°.

Vigilanza sulla morte: I bonus del monaco della lunga morte epico ai tiri salvezza contro gli effetti di morte aumentano di 1 per ogni due livelli oltre il 9° (+6 all'11° livello, +7 al 13° livello, +8 al 15° livello, +9 al 17° livello e +10 al 19° livello).

Talenti bonus: Il monaco della lunga morte epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni quattro livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti del monaco della lunga morte epico: Auto-Occultamento, Colpo Affilato, Colpo Frantumatore, Colpo Vorpal, Guarigione Rapida, Iniziativa Superiore, Lottatore Leggendario, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Resistenza all'Energia, Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Scalatore Leggendario, Velocità Accecante, Velocità Epica.

Tabella 5-8: Monaco della lunga morte epico

Livello di classe	Speciale
11°	Vigilanza sulla morte +6
12°	–
13°	Vigilanza sulla morte +7
14°	Talento bonus
15°	Vigilanza sulla morte +8
16°	–
17°	Vigilanza sulla morte +9
18°	Talento bonus
19°	Vigilanza sulla morte +10
20°	–

Occhio di Horus-Re epico

L'occhio di Horus-Re epico è l'incarnazione stessa della luce e della determinazione della divinità a combattere il male. Un occhio di Horus-Re epico dovrebbe coltivare innanzi tutto la sua capacità di seminare la devastazione tra i non morti e le altre creature malvagie, concentrandosi su talenti epici come Arma Specializzata Preferita, Aura di Energia Positiva e Scacciare Planare. È inoltre sempre lieto di poter migliorare le sue doti di incantatore, con talenti come Accesso Spontaneo al Dominio, Dominio Bonus, Incantesimi Inarrestabili Divini, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento e altri talenti che possono migliorare il suo uso della metamagia. Una buona selezione di talenti difensivi, come ad esempio Devozione Epica e Pelle Corazzata, torna sempre utile.

L'occhio di Horus-Re epico dovrebbe incrementare la sua Saggezza per quanto gli è possibile, sebbene anche il Carisma gli sia utile per scacciare non morti.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore dell'occhio di Horus-Re epico aumenta di 1 per ogni livello oltre il 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello, a meno che la somma dei suoi livelli di classe che contribuiscono a determinare il suo livello dell'incantatore non sia pari o inferiore a 20.

Esplosione di energia positiva: La CD di questa capacità aumenta di 1 per ogni due livelli al di sopra del 10°.

Talenti bonus: L'occhio di Horus-Re epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni due livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti dell'occhio di Horus-Re epico: Accesso Spontaneo al Dominio, Arma Specializzata Preferita*, Aura di Energia Positiva, Capienza di Incantesimi Migliorata, Colpo Spettrale, Controincantesimo Epico*, Devozione Epica*, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Inarrestabili Divini*, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Pelle Corazzata, Scacciare Planare.

*Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Tabella 5-9: Occhio di Horus-Re epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	Talento bonus
13°	–
14°	Talento bonus
15°	–
16°	Talento bonus
17°	–
18°	Talento bonus
19°	–
20°	Talento bonus

signore del mattino di Lathander epico

Il signore del mattino di Lathander epico risplende della luce rosea dell'alba e si erge come raggio di speranza in un mondo oscuro e pericoloso.

Analogamente ai chierici, i signori del mattino epici dovrebbero concentrarsi sul miglioramento delle loro capacità da incantatori, di scacciare e di guarigione. Dal momento che sono individui estremamente creativi, molti signori del mattino epici scelgono Abilità Focalizzata Epica (Artigianato o Intrattenere).

Un signore del mattino epico dovrebbe migliorare la sua Saggezza per potenziare le sue doti di incantatore e il suo Carisma per potenziare il suo scacciare.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore del signore del mattino di Lahander epico aumenta di 1 per ogni livello oltre il 10°. I suoi incantesimi al giorno e i suoi incantesimi conosciuti non aumentano dopo il 10° livello, a meno che la somma dei suoi livelli di classe che contribuiscono a determinare il suo livello dell'incantatore non sia pari o inferiore a 20.

Scacciare superiore: Il signore del mattino di Lathander epico acquisisce un ulteriore uso al giorno di questa capacità per ogni quattro livelli oltre il 9°. Quindi, può farne uso per tre volte al giorno al 13° livello e quattro volte al giorno al 17° livello.

Talenti bonus: Il signore del mattino di Lathander epico acquisisce un talento bonus, selezionato dalla lista sottostante, per ogni tre livelli oltre il 10°. Deve soddisfare tutti i prerequisiti richiesti dal talento al fine di poterlo selezionare.

Lista dei talenti del signore del mattino di Lathander epico: Accesso Spontaneo al Dominio, Arma Specializzata Preferita*, Aura di Energia Positiva, Capienza di Incantesimi Migliorata, Colpo Spettrale, Controincantesimo Epico*, Devozione Epica*, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Inarrestabili Divini*, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Pelle Corazzata, Scacciare Planare.

*Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Tabella 5–10: Signore del mattino di Lathander epico

Livello di classe	Speciale
11°	–
12°	–
13°	Scacciare superiore 3 volte al giorno, talento bonus
14°	–
15°	–
16°	Talento bonus
17°	Scacciare superiore 4 volte al giorno
18°	–
19°	Talento bonus
20°	–

Arcanista Netherese

Gli arcimaghi dell'antica Netheril furono probabilmente i più grandi incantatori della storia di Faerûn, anche se gli elfi spesso fanno notare che i Netheresi appresero tutto ciò che sapevano dai maghi elfici. Ma anche se così fosse, gli incantatori di Netheril divennero famosi per le possenti magie a cui ricorrevano: incantesimi che potevano strappare le cime delle montagne da terra e farle fluttuare in aria per utilizzarle come insediamenti sospesi. Alcuni dicono che questi arcimaghi conoscessero perfino degli incantesimi in grado di trasformare un uomo in un dio.

L'arcanista Netherese è un ricercatore della magia epica che concentra i suoi sforzi sul dominio di quegli incantesimi che si spingono oltre i limiti ordinari. Molti membri di questa classe di prestigio morirono quando le loro città volanti precipitarono al suolo e il loro potente impero si sbriciolò in polvere nel Deserto dell'Anauroch, anche se almeno uno di essi riuscì a sopravvivere come lich. Esistono due metodi moderni attraverso i quali i maghi e gli stregoni dei tempi odierni possono fare ricorso alle tecniche dell'antica Netheril. Possono esplorare le perdute rovine Netheresi e trovare trascrizioni dei segreti perduti degli arcanisti, oppure possono fare visita agli eredi viventi di quei potenti incantatori: le tenebre. A capo delle tenebre, gli arcanisti Netheresi sono in procinto di assumere di nuovo una posizione prominente nella società, con grande preoccupazione dei loro vicini.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un arcanista Netherese, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umano (compresi i non morti umani) o tenebra.

Abilità: Conoscenze (arcane) 25 gradi, Sapienza Magica 25 gradi.

Talenti: Capienza di Incantesimi Migliorata, Metamagia Migliorata.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 13° livello.

Speciale: *Tradizioni di Netheril:* Il candidato deve avere accesso alle antiche tradizioni magiche di Netheril. Un lich o una tenebra dell'Impero di Shade soddisfa questo prerequisito, ma anche (a discrezione del DM) un altro personaggio che abbia rinvenuto antiche conoscenze Netheresi potrebbe essere considerato adeguato.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arcanista Netherese (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Parlare Linguaggi (n/a) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcanisti Netheresi non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascon-

dersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantatore Epico: Al 1° livello, l'arcanista Netherese acquisisce Incantatore Epico come talento bonus, se già non lo possedeva.

Specializzazione in un campo: Ogni arcanista Netherese sceglie uno dei tre "campi" della magia (invenzione, mentalismo o variazione) come suo campo principale di ricerca. Sceglie anche uno dei due campi rimanenti come campo minore. Non potrà lanciare incantesimi basati sui semi appartenenti al terzo campo.

Semi dei campi

Invenzione	*affliggere, armatura, convocare, distruggere, energia, evocare, uccidere.*
Mentalismo	*contattare, costringere, esiliare, ingannare, occultare, prevedere, rivelare*
Variazione	*animare, animare morti, dissolvere, fortificare, interdire, riflettere, trasformare, trasportare*

La CD base di Sapienza Magica per lo sviluppo degli incantesimi nel campo maggiore di specializzazione viene ridotta di 5, come se fosse parte della scuola di specializzazione dell'incantatore. Se è già parte della scuola di specializzazione del mago, non ottiene alcun beneficio aggiuntivo.

Incantesimi focalizzati (Epico): Al 2° livello, la CD del tiro salvezza per ciascuno degli incantesimi epici di un arcanista Netherese aumenta di 1, ma la CD di Sapienza Magica non aumenta.

Resistenza al contraccolpo (Sop): Al 3° livello, un arcanista Netherese acquisisce resistenza 5 ai danni da contraccolpo per il lancio di incantesimi epici. Ogni volta che lancia un incantesimo epico dotato di contraccolpo, il danno viene ridotto di 5. Se il danno da contraccolpo continua per più di 1 round, la riduzione di 5 viene applicata ad ogni round.

Artigiano magico epico: Al 4° livello, un arcanista Netherese acquisisce la capacità di sviluppare incantesimi epici con un costo minore in tempo e risorse. Al momento di determinare il costo dei materiali grezzi per la ricerca di un incantesimo epico, moltiplica la CD di Sapienza Magica per 7.000 mo invece dei normali 9.000 mo e riduce il tempo di sviluppo e il costo in PE di conseguenza.

Incantesimi focalizzati superiore (Epico): Al 5° livello, la CD del tiro salvezza per ognuno degli incantesimi epici di un arcanista Netherese aumenta di 1, ma la CD di Sapienza Magica non aumenta. L'incremento è cumulativo a quello conferito dalla sua capacità di incantesimi focalizzati (epico), conferendo un incremento complessivo di +2.

Illustrazione di Raven Mimura

Arcanista Netherese

Tabella 5-11: Arcanista Netherese

Livello di classe	Speciale
1°	Incantatore Epico, specializzazione in un campo
2°	Incantesimi focalizzati (epico)
3°	Resistenza al contraccolpo 5
4°	Artigiano magico epico
5°	Incantesimi focalizzati superiore (epico)

Gerofante del fuoco magico

Anche se sono molti i personaggi che si proclamano maestri del fuoco magico (l'energia della Trama allo stato grezzo), tutti sono poco più che semplici studenti in confronto al gerofante del fuoco magico. Questo maestro della Trama è in grado di intuire metodi per controllare e plasmare il fuoco magico che i mortali inferiori possono a malapena comprendere.

Un gerofante del fuoco magico può provenire da quasi qualsiasi esperienza passata, anche se molti hanno già beneficiato di una qualche forma di addestramento nell'uso del fuoco magico.

La stragrande maggioranza dei candidati a questa classe di prestigio proviene dalla classe di prestigio del canalizzatore del fuoco magico (vedi *Magia di Faerûn*); in ogni caso, sono sempre gli incantatori coloro che più facilmente possono soddisfare i prerequisiti di accesso.

Considerata la natura dei manipolatori del fuoco magico, quasi sempre solitaria, non è una sorpresa il fatto che i gerofanti del fuoco magico tendano a tenersi al di fuori della società normale. Coloro che escono dai loro rifugi nascosti per addentrarsi nelle terre selvagge o su altri piani solitamente si affidano ai travestimenti e ai sotterfugi per raggiungere i loro scopi.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un gerofante del fuoco magico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 24 gradi, Conoscenze (arcane) 12 gradi, Sapienza Magica 12 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (fuoco magico), Dono del Fuoco Magico, Dono del Fuoco Magico Epico, Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del gerofante del fuoco magico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza

(Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del gerofante del fuoco magico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I gerofanti del fuoco magico non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Risucchiare oggetto carico superiore **(Mag):** Un gerofante del fuoco magico può risucchiare un determinato numero di cariche da un oggetto carico che stia toccando (compresi gli oggetti a uso singolo come pozioni e pergamene) e trasformare quell'energia in livelli di energia di fuoco magico accumulati. Può risucchiare un numero di cariche pari al suo bonus di Carisma (minimo 1) ma non può risucchiare più cariche di quelle rimanenti nell'oggetto (ogni incantesimo contenuto in una pergamena conta come 1 carica). Un oggetto completamente prosciugato non possiede nessuna proprietà magica: una pozione diventa acqua, una pergamena diventa un foglio bianco. Se questi oggetti sono impugnati o trasportati da una creatura, tale creatura può tentare di superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20 + 1/2 del livello di gerofante del fuoco magico + il modificatore di Car del gerofante del fuoco magico) per impedire all'oggetto di essere risucchiato.

Guarigione a distanza (Sop): Al 2° livello, il gerofante del fuoco magico può liberare i livelli di energia del fuoco magico accumulati per guarire un soggetto entro un raggio di 7,5 m +1,5 m per ogni due livelli dell'incantatore. Per usare questa capacità è necessario un attacco di contatto a distanza. L'ammontare di danni guariti è quello normale per il personaggio (2 punti ferita per ogni livello di energia del fuoco magico consumato, oppure 1d4+1 punti ferita per ogni livello di energia del fuoco magico consumato se il personaggio possiede il privilegio di classe di guarigione migliorata del canalizzatore del fuoco magico).

Velocità (Sop): Per una volta al giorno, un gerofante del fuoco magico di livello pari o superiore al 3° può usare i suoi livelli di energia del fuoco magico per accelerare le sue azioni, come se avesse appena lanciato su se stesso l'incantesimo *velocità*. Deve decidere quanti livelli usare nel momento in cui attiva la sua capacità. Ogni livello di energia del fuoco magico consumato gli consente di agire sotto gli effetti dell'incantesimo *velocità* per 1 round, e fintanto che questa capacità rimane attiva, il personaggio risplende di un alone di luce. Il gerofante del fuoco magico può usare questa capacità per due volte al giorno al 6° livello e per tre volte al giorno al 9° livello.

Talenti bonus: Al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, il gerofante del fuoco magico acquisisce un talento bonus da scegliere tra la lista seguente: Abilità Focalizzata Epica (Concentrazione), Arma Focalizzata Epica (fuoco magico), Deflettere Frecce*, Deviare Straordinario*, Deviazione Infinita*, Dono del Fuoco Magico Epico**, Guarigione Rapida, Resistenza all'Energia, Robustezza Epica.

*Il gerofante del fuoco magico può ignorare il prerequisito di Colpo Senz'Armi Migliorato per questi talenti.

**Nuovo talento epico; vedi pagina 139.

Risucchiare oggetto permanente migliorato **(Mag):** Al 5° livello, un gerofante del fuoco magico può risucchiare energia da un oggetto magico permanente toccato con un'azione standard. Un oggetto che crea un effetto magico (come ad esempio gli *stivali della velocità*) perde questa funzione per 24 ore e il gerofante del fuoco magico acquisisce un numero di livelli di energia del fuoco magico pari al livello dell'incantatore dell'oggetto. Se l'oggetto è impugnato o trasportato da una creatura, tale creatura può tentare di superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20 + 1/2 del livello di gerofante del fuoco magico + il modificatore di Car del gerofante del fuoco magico) per impedire all'oggetto di essere risucchiato. Se dall'oggetto vengono risucchiate tutte le capacità permanenti, l'oggetto rimane comunque un oggetto magico ai fini di effettuare tiri salvezza quando viene danneggiato e così via.

Riserva di fuoco magico (Str): Al 7° livello, il gerofante del fuoco magico impara ad immagazzinare livelli di energia del fuoco magico in una riserva nascosta in profondità. Questi livelli di energia non contano come parte della sua normale capienza di immagazzinaggio, ma non possono nemmeno essere usati per alimentare un effetto di fuoco magico se prima non vengono rimossi da questa riserva. I livelli di energia del fuoco magico nascosti nella riserva non vengono individuati come magici, quindi la vera natura di un gerofante del fuoco magico non può essere determinata attraverso la loro individuazione. Il gerofante del fuoco magico può conservare nella sua riserva un numero massimo di livelli di energia del fuoco magico pari al suo livello di gerofante del fuoco magico più il suo bonus di Costituzione (se ne possiede uno).

Esplosione di fuoco magico (Sop): Al 10° livello, il gerofante del fuoco magico può sostituire un normale getto di fiamma del fuoco magico con un'esplosione di fuoco magico. Il raggio di azione rimane lo stesso, ma invece di richiedere un attacco di contatto, l'energia del fuoco magico si diffonde in un'esplosione del raggio di 1,5 metri dal punto bersaglio, infliggendo danni appropriati a tutte le creature all'interno dell'area. Ogni creatura influenzata può tentare di superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20 + 1/2 del livello di gerofante del fuoco magico + il modificatore di Car del gerofante del fuoco magico) per dimezzare i danni. Il personaggio può sostituire le esplosioni a tutti i getti di fiamma che potrebbe lanciare in un round, ma può usare questa capacità solo per 1 round al giorno. Per ogni 5 livelli acquisiti successivamente, il gerofante del fuoco magico può usare questa capacità per 1 round aggiuntivo al giorno (2 round al 15°, 3 round al 20° e così via).

Se il personaggio possiede anche il privilegio di classe di maelstrom di fuoco del canalizzatore di fuoco magico, l'area dell'esplosione ha un raggio di 3 metri.

Tabella 5–12: Gerofante del fuoco magico

Livello di classe	Speciale
1°	*Risucchiare oggetto carico superiore*
2°	Guarigione a distanza
3°	Velocità 1 volta al giorno
4°	Talento bonus
5°	*Risucchiare oggetto permanente migliorato*
6°	Velocità 2 volte al giorno
7°	Riserva di fuoco magico
8°	Talento bonus
9°	Velocità 3 volte al giorno
10°	Esplosione di fuoco magico 1 volta al giorno

Nuovi talenti epici

Questi talenti seguono tutte le normali regole per i talenti epici descritte nel *Manuale dei Livelli Epici*, compreso il prerequisito implicito di essere giunti almeno al 21° livello per acquisire un talento epico.

Accesso alla polla magica migliorato [epico]

Il personaggio può usare il suo accesso alla polla magica per richiamare incantesimi di potere superiore al normale.

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 30 gradi, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi da una polla magica.

Benefici: La probabilità che la polla magica disponga di un incantesimo desiderato nell'arco di 24 ore è pari al 90% meno il 5% per livello dell'incantesimo (fino a un minimo del 5% per gli incantesimi di livello pari o superiore al 17°).

Normale: La probabilità che un incantesimo sia disponibile è pari al 65% meno il 5% per livello dell'incantesimo (fino a un minimo del 5% per gli incantesimi di livello pari o superiore al 12°).

Speciale: Questo talento dovrebbe essere considerato parte della lista dei talenti bonus epici per qualsiasi classe che conferisca ai suoi membri l'accesso a una polla magica.

Afferrare incantesimo migliorato [epico]

Quando il personaggio si impadronisce dell'incantesimo di un altro incantatore, acquisisce un controllo maggiore su di esso.

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 40 gradi, Sapienza Magica 40 gradi, Abilità Focalizzata Epica (Sapienza Magica), capacità di classe di afferrare incantesimo.

Benefici: Quando il personaggio usa la sua capacità di afferrare concentrazione o afferrare incantesimo, può potenziare e controllare gli effetti dell'incantesimo in questione come se egli stesso lo avesse lanciato. Può sostituire il proprio livello dell'incantatore al livello dell'incantatore originale, se lo desidera, e può cambiare qualsiasi altra variabile determinata dall'incantatore originale.

Arma specializzata preferita [epico]

Il personaggio infligge più danni del normale quando impugna l'arma preferita della divinità.

Prerequisiti: Dominio della Guerra, Prodezza Epica, Arma Focalizzata relativo all'arma preferita della divinità.

Benefici: Il personaggio acquisisce un bonus di +2 ai tiri per i danni quando impugna l'arma preferita della sua divinità.

Colpo assiomatico [epico]

Gli attacchi del personaggio infliggono un incredibile ammontare di danni alle creature caotiche.

Prerequisiti: Privilegio di classe di punire l'anarchia, qualsiasi allineamento legale.

Benefici: Qualsiasi arma impugnata dal personaggio viene considerata un'arma assiomatica (di allineamento legale, infligge 2d6 danni alle creature di allineamento caotico). Se l'arma possiede già un allineamento, questo talento non ha alcun effetto su di essa.

Controincantesimo epico [epico]

Il personaggio è in grado di effettuare molteplici controincantesimi ad ogni round.

Prerequisiti: Sapienza Magica 30 gradi, Riflessi in Combattimento, Controincantesimo Migliorato, Iniziativa Migliorata, Incantesimi Rapidi, Controincantesimo Reattivo.

Benefici: Per un numero qualsiasi di volte ad ogni round, l'incantatore può effettuare un controincantesimo contro l'incantesimo di un avversario, anche se non ha preparato un'azione per farlo. Un tale controincantesimo non viene conteggiato tra le sue azioni eseguite in quel round. Può usare questo talento perfino quando viene colto alla sprovvista.

Normale: Senza questo talento, un personaggio deve preparare un'azione in ogni round in cui desidera usare un controincantesimo. Un personaggio dotato del talento Controincantesimo Reattivo può effettuare un controincantesimo nei confronti di un incantesimo lanciato da un avversario anche se non ha preparato un'azione, ma solo una volta per turno e non quando viene colto alla sprovvista.

Speciale: Questo talento dovrebbe essere considerato parte della lista di talenti bonus epici per qualsiasi classe che conferisca accesso agli incantesimi di almeno 6° livello come parte di una normale (non epica) progressione di classe (come ad esempio quella del bardo, del chierico, del druido, del mago e dello stregone), nonché per qualsiasi classe di prestigio che conferisca una progressione di incantesimi "+1 livello alla classe esistente" a tutti i livelli.

Devozione epica [epico]

Il personaggio sceglie una componente di allineamento (buono, caotico, legale o malvagio) che non sia tra quelle che egli possiede. Diventa particolarmente resistente agli incantesimi contrassegnati da quel descrittore.

Prerequisiti: Sag 21, Volontà di Ferro, allineamento differente dalla componente scelta, divinità patrona che non accetti chierici con la componente scelta.

Benefici: Il personaggio acquisisce un bonus divino di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi della componente di allineamento selezionata. Ad esempio, un paladino legale buono di Helm che abbia scelto come componente per questo talento il caos acquisirebbe un bonus divino di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi caotici. Il paladino non può selezionare bene o legge, dal momento che tali componenti fanno parte del suo allineamento. Inoltre non può selezionare il male come componente, in quanto Helm accetta i chierici malvagi.

Speciale: Il personaggio può acquisire Devozione Epica più di una volta. Ogni volta che acquisisce questo talento deve selezionare una componente di allineamento diversa.

Dono del fuoco magico epico [epico]

Il personaggio può immagazzinare più livelli di energia del fuoco magico rispetto al normale.

Prerequisiti: Concentrazione 20 gradi, Resistenza Fisica, Dono del Fuoco Magico.

Benefici: Ai fini di determinare il proprio limite di livelli di energia del fuoco magico conservati, il personaggio considera il proprio punteggio di Costituzione come se fosse incrementato di 4 punti.

Normale: Senza questo talento, il limite di livelli di energia del fuoco magico del personaggio è pari al suo punteggio di Costituzione.

Speciale: È possibile selezionare Dono del Fuoco Magico Epico più volte. Ogni volta che questo talento viene scelto, il limite di energia del fuoco magico accumulata dal personaggio aumenta di 4.

Incantesimi inarrestabili divini [Epico]

Il personaggio seleziona una componente del suo allineamento (buono, caotico, legale o malvagio). Qualsiasi incantesimo divino appartenente a quell'allineamento da lui lanciato ha maggiori possibilità di oltrepassare la resistenza agli incantesimi.

Prerequisiti: Sag 21, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, dominio dell'allineamento selezionato, allineamento corrispondente alla componente selezionata, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

Benefici: Quando il personaggio lancia incantesimi dell'allineamento selezionato, acquisisce un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi.

Iscrivere Rune Epico [Epico]

Il personaggio è in grado di tracciare rune dal potere di proporzioni epiche.

Prerequisiti: Int 19, Artigianato (una qualsiasi voce adatta a tracciare rune) 24 gradi, Iscrivere Rune.

Benefici: Il personaggio può tracciare rune che vanno oltre i normali limiti consentiti (vedi la classe di prestigio del maestro delle rune). Ad esempio, può tracciare una runa contenente un incantesimo superiore al 9° livello o una runa con un livello dell'incantatore superiore al 20°.

Nemmeno questo talento consente al personaggio di tracciare una runa contenente un incantesimo epico (vedi Capitolo 2: "Incantesimi epici" nel *Manuale dei Livelli Epici*). Tali magie vanno oltre il potere della parola scritta e non possono essere contenute in una forma runica.

Metamagia collaborativa migliorata [Epico]

La capacità del personaggio di potenziare l'incantesimo di un alleato quando viene lanciato viene ampliata.

Prerequisiti: Sapienza Magica 30 gradi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, privilegio di classe di metamagia collaborativa.

Benefici: Il personaggio può usare la sua capacità di metamagia collaborativa e applicare il talento Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili o Incantesimi Rapidi all'incantesimo di un suo alleato. Se applica all'incantesimo il talento Incantesimi Rapidi, sia la sua azione che quella dell'alleato vengono considerate azioni gratuite. Il personaggio deve comunque preparare un'azione per usare questa capacità quando l'alleato inizia a lanciare l'incantesimo, ma può anche preparare un'altra azione standard allo stesso tempo.

Inoltre, il personaggio può usare la sua capacità di metamagia collaborativa per due volte extra al giorno.

Normale: Senza questo talento, un personaggio non può usare metamagia collaborativa per applicare il talento Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili o Incantesimi Rapidi all'incantesimo di un alleato.

Potenziare effetto [Epico]

Il personaggio può cambiare le caratteristiche di un effetto di incantesimo persistente che sia stato già applicato.

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 30 gradi, Sapienza Magica 30 gradi, Abilità Focalizzata (Sapienza Magica); capacità di classe di effetto di metamagia.

Benefici: L'incantatore può cambiare qualsiasi variabile di un effetto di incantesimo persistente che sia già stato applicato (fatta eccezione per il punto di origine, il centro o l'effetto dell'incantesimo) come se egli stesso avesse lanciato l'incantesimo, anche se normalmente non sarebbe in grado di lanciare un tale incantesimo. Ad esempio, potrebbe cambiare il raggio di un *muro di fuoco* a forma circolare, ma non potrebbe cambiare il suo punto di origine.

Il personaggio può sostituire il suo livello dell'incantatore a quello dell'incantatore originario, se lo desidera. Può anche plasmare l'effetto come meglio desidera, purché rimanga nei parametri definiti dall'incantesimo. Come nel caso della capacità di effetto di metamagia, l'incantatore deve trovarsi adiacente all'effetto dell'incantesimo o al suo interno, e superare una prova di Sapienza Magica, in questo caso contro una CD pari a 30 + (3 x il livello dell'incantesimo).

Il personaggio può usare questa capacità e la propria capacità di effetto di metamagia per un numero totale di volte al giorno pari a 5 + il suo modificatore di Intelligenza. Come nel caso di effetto di metamagia, l'uso di questa capacità è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Nuovi incantesimi epici

Questi nuovi incantesimi epici comprendono alcuni incantesimi provenienti dal vasto e potente repertorio degli arcimaghi di Netheril e dagli alti maghi elfici. Vengono inclusi inoltre alcuni incantesimi considerati molto utili per gli incantatori epici di Faerûn.

Incantesimi epici

Canto di Enevahr: Il canto dell'incantatore conferisce un bonus morale di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà per gli alleati e -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza dei nemici.

Dono dell'alleanza: Evoca qualsiasi tipo di creatura con un massimo di 12 DV per ogni 10 minuti di lancio, che combattono per l'incantatore.

Esercito orribile dei morti: Uccide fino a 80 DV di creature e le rianima come scheletri.

Luce gloriosa del rinnovamento: Riporta in vita fino a cinque creature morte.

Luce stellare sul gruppo: Cura tutte le creature in una propagazione del raggio di 12 m dalle malattie, dalla cecità, dalla sordità, dai danni ai punti ferita, dai danni alle caratteristiche, dal veleno, dalla regressione mentale, dai disordini mentali e dalle

penalità alle capacità magiche, conferice un bonus morale di +1 ai tiri per colpire.

Spostare montagne di Proctiv: Strappa la cima di una montagna, la capovolge e la mantiene sospesa.

Vento assassino di Tolodine: Una nube infligge 10d6 danni da acido.

Canto di Enevahr

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 39
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 90 m
Area: Tutte le creature entro 90 m
Durata: 20 minuti
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 351.000 mo; 8 giorni; 14.040 PE. Semi: *affliggere* nemici (CD 14), *fortificare* alleati (CD 23). Fattori: Ridurre il tempo di lancio a 1 azione standard (+20 alla CD), cambiare da bersaglio ad area del raggio di 6 m (+10 alla CD), incrementare l'area del 1.500% (+60 alla CD), *fortificare* alleati con un bonus morale di +3 (+12 alla CD). Fattori attenuanti: Bruciare 10.000 PE (-100 alla CD).

Cantando nel corso di un combattimento, l'incantatore infonde coraggio nei suoi alleati e paura nei suoi avversari. Ogni alleato nell'area dell'incantesimo acquisisce un bonus morale di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà e ogni nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza.

Dono dell'alleanza

Evocazione (Convocazione) (Alta Magia Elfica)
CD di Sapienza Magica: 80
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 10 minuti o più; vedi testo
Raggio di azione: 22,5 m
Effetto: Una o più creature evocate; vedi testo
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 720.000 mo; 15 giorni; 28.800 PE. Seme: *convocare* (CD 14). Fattori: Rendere permanente (CD x 5), qualsiasi tipo di creatura (ad hoc +40 alla CD), GS 25 (+46 alla CD). Fattori attenuanti: Incremento del tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD), bruciare 6.600 PE (-66 alla CD).

L'incantatore evoca una o più creature di qualsiasi tipo in suo aiuto, di solito in difesa di un reame elfico. Le creature giungono dall'area circostante e appartengono a un tipo appropriato al terreno e alla locazione specifica. Per ogni dieci minuti che passa a lanciare l'incantesimo, l'incantatore può evocare creature pari a 12 Dadi Vita. Quindi, se l'incantatore lancia questo incantesimo per 1 ora, può evocare sei deva astrali (creature da 12 DV) o due grandi dragoni di bronzo (creature da 36 DV). Nessuna singola creatura può avere un Grado di Sfida superiore a 25.

Costo in PE: 6.600 PE per dieci minuti di tempo di lancio.

Esercito orribile dei morti

Necromanzia [Male, Morte]
CD di Sapienza Magica: 112
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: 90 m
Area: Raggio di 90 m
Bersaglio: Una o più creature viventi
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 1.008.000 mo; 21 giorni; 40.320 PE. Semi: *animare morti* (CD 23), *uccidere* (CD 25). Fattori: Ridurre il tempo di lancio di 9 round (+18 alla CD), creare 60 DV aggiuntivi di non morti (+60 alla CD), creare scheletri (-12 alla CD). Fattori attenuanti: Bruciare 1.000 PE (-10 alla CD).

Tutte le creature viventi all'interno dell'area (massimo 80 DV) avvizziscono e muoiono, e la loro carne si sbriciola in polvere nel giro di pochi secondi. Al round successivo, le creature si animano come scheletri. L'incantatore può controllare 1 DV di non morti per livello dell'incantatore; qualsiasi non morto oltre questo numero rimane privo di controllo. (Dal momento che probabilmente l'incantatore crea gli scheletri nel bel mezzo di un esercito nemico, tuttavia, anche questi creeranno un considerevole caos). Nessuna singola creatura con più di 10 DV può essere influenzata da questo incantesimo.

Costo in PE: 1.000 PE.

Luce gloriosa del rinnovamento

Evocazione (Guarigione)
CD di Sapienza Magica: 80
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 30 m
Bersaglio: Fino a cinque creature morte
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 720.000 mo; 15 giorni; 28.800 PE. Seme: *vita* (CD 27). Fattori: Cambiare da contatto a bersaglio (+4 alla CD), cambiare da bersaglio ad area (+10 alla CD), incremento del raggio di azione del 400% (+8 alla CD), aggiungere 4 bersagli extra (+40 alla CD). Fattori attenuanti: 9d6 di contraccolpo (-9 alla CD).

Fino a cinque creature morte vengono riportate in vita e in completa salute, purché una qualsiasi parte del corpo di ogni creatura rimanga disponibile. I bersagli devono essere morti da non più di duecento anni.

Il vasto ammontare di energia positiva incanalata da questo incantesimo infligge 9d6 danni di contraccolpo all'incantatore.

Luce stellare sul gruppo

Evocazione [Guarigione] (Alta Magia Elfica)
CD di Sapienza Magica: 44
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 12 m

Area: Tutte le creature entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea oppure 20 ore; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 396.000 mo; 8 giorni; 15.840 PE. Semi: *fortificare* (CD 23), *guarire* (CD 25). Fattori: Cambiare da bersaglio ad area del raggio di 6 m (+10 alla CD), incrementare l'area del 100% (+4 alla CD). Fattori attenuanti: Incremento del tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD).

L'incantatore guida un gruppo di suoi alleati nella celebrazione di un rituale composto da canti e danze che purifica i partecipanti sia fisicamente che spiritualmente. Una pioggia di polvere di stelle scintillante scende sull'area investendo i partecipanti e incanalando l'energia positiva per guarirli e potenziarli. La luce stellare rimuove tutta la sporcizia e i segni di usura dalle creature e dall'equipaggiamento all'interno dell'area di effetto. Inoltre cura tutte le forme di malattia, cecità, sordità, danni ai punti ferita e danni temporanei alle caratteristiche che affliggono i soggetti, pone fine alle regressioni mentali e cura i disordini mentali provocati da incantesimi o ferite al cervello. Inoltre neutralizza eventuali veleni presenti nei soggetti, in modo che non subiscano danni aggiuntivi o effetti negativi dalle tossine. Inoltre dissolve tutti quegli effetti magici che penalizzano le caratteristiche dei soggetti, anche quegli effetti causati dagli incantesimi epici sviluppati dal seme *affliggere*.

Una volta che il rituale è completo, una benedizione scende su tutti i partecipanti, conferendo ad ognuno di essi un bonus morale di +1 al tiro per colpire per le 20 ore successive.

spostare montagne di proctiv

Trasmutazione (Netherese)
CD di Sapienza Magica: 280
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 giorno
Raggio di azione: 1,5 km
Bersaglio: Montagna (un cono di terra alto 1,5 km e del raggio di 1,5 km alla base)
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 2.520.000 mo; 51 giorni; 100.800 PE. Semi: *trasformare* (CD 21), *trasportare* (per spostare la montagna in aria, CD 27). Fattori: Incrementare il raggio di azione (+34 alla CD), durezza della pietra (+4 alla CD), rendere *trasportare* permanente (x5 alla CD), aumentare la massa di *trasportare* (ad hoc +40 alla CD). Fattori attenuanti: Incremento del tempo di lancio (-20 alla CD), bruciare 5.000 PE (-50 alla CD).

L'incantatore strappa la cima di una montagna, la fa fluttuare nell'aria e la capovolge, creando una massa sospesa di terra con una superficie piatta sulla cima, adatta ad ospitare costruzioni. Gli antichi arcimaghi di Netheril usavano questo incantesimo per creare le loro famose città sospese. È l'incantatore a controllare il movimento della montagna fluttuante, sia orizzontalmente che verticalmente.

Costo in PE: 5.000 PE.

vento assassino di tolodine

Invocazione [Acido] (Netherese)
CD di Sapienza Magica: 70
Componenti: V, PE
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 300 m
Effetto: Nube di nebbia acida fino a un massimo di 100 cubi con spigolo di 3 m (F)
Durata: 20 ore (I)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 630.000 mo; 13 giorni; 25.200 PE. Seme: *energia* (CD 19). Fattori: Incrementare i danni di 18d6 (+36 alla CD), incrementare il raggio di azione del 400% (+8 alla CD), cambiare l'area in cubi (+2 alla CD), incrementare l'area del 2.500% (+100 alla CD), possibilità di interrompere l'incantesimo (+2 alla CD), incremento della CD al volo (ad hoc +3). Fattori attenuanti: Bruciare 10.000 PE (-100 alla CD).

L'incantatore crea una nube di esalazioni acide che si diffondono a gran velocità in tutta l'area da lui designata. I vapori infliggono 20d6 danni da acido su ogni creatura che investono. L'incantatore può rimodellare l'area usando un'azione standard in ogni round nel corso della durata dell'incantesimo, se lo desidera.

Come privilegio speciale di questo incantesimo, l'incantatore può aumentare la CD del tiro salvezza al momento del lancio sacrificando più PE. Per ogni 1.000 PE che sacrifica oltre i 10.000 PE richiesti per lanciare l'incantesimo, la CD del tiro salvezza aumenta di 5.

Costo in PE: 10.000 PE o più.

Cosmologia di Toril

Come indicato nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, la cosmologia planare che comprende il mondo di Toril è diversa e separata dalla normale cosmologia di D&D descritta nella *Guida del Dungeon Master* e nel *Manuale dei Piani*. Mentre la cosmologia di D&D è facilmente paragonabile a una grande ruota, i piani di Toril sono disposti in modo analogo a un albero dai molti rami.

Il Piano Materiale, il Piano delle Ombre e il Piano Etereo, che sono coesistenti tra loro, costituiscono il tronco dell'albero. I suoi rami sono i Piani Interni (i piani elementali e quelli dell'energia) e i Piani Esterni. Quasi tutti i rami dei piani esterni dispongono a loro volta di ulteriori diramazioni, costituite dai reami divini delle varie divinità. Tali reami sono considerati dei semipiani separati sotto quasi ogni aspetto.

Nella cosmologia di D&D, il Piano Astrale circonda tutti gli altri piani e li avvolge in una nube senza forma, consentendo i viaggi astrali direttamente da un piano all'altro. Ma il Piano Astrale di Toril condivide la forma ad albero della cosmologia in tutto e per tutto. Questa disposizione fa sì che sia molto difficile (anche se non impossibile) saltare da un ramo all'altro dell'albero, vale a dire passare direttamente da un Piano Interno (o un Piano Esterno) all'altro (vedi "Viaggiare tra i piani", sotto, per ulteriori dettagli). È più naturale (e anche molto più sicuro) spostarsi dai Piani Interni o Esterni in questione attraverso il tronco (il Piano Materiale). Come parte della sua capacità di alterare un reame, una divinità può forgiare un collegamento diretto con il reame di un'altra divinità, purché entrambe le due divinità siano d'accordo. Fatta eccezione per le varie forme di influenza divina, per il resto tali connessioni dirette sono impossibili.

Tre dei piani della cosmologia di Toril si distinguono per delle connotazioni insolite: l'Abisso, i Nove Inferi e la Crepa Sanguinosa. Nessuno di questi piani ospita delle divinità (anche se alcuni considerano gli arci-immondi che vi risiedono delle vere e proprie divinità, o almeno delle semi-divinità) e i tre piani sono adiacenti tra loro. A tutti gli effetti, questi piani immondi compongono un unico ramo inconsueto della cosmologia planare: il luogo di una guerra senza fine tra le creature native dei Nove Inferi e quelle dell'Abisso, chiamate rispettivamente diavoli e demoni. Gli yugoloth, nativi della Crepa Sanguinosa, fungono da mercenari all'interno di questa guerra eterna e nel frattempo perseguono i loro misteriosi obiettivi personali.

La *Guida del Dungeon Master* fornisce informazioni a sufficienza sul viaggio planare da consentire l'uso di questa sezione in qualsiasi campagna di Forgotten Realms. Il *Manuale dei Piani*, tuttavia, racchiude una vasta mole di materiale relativo ai piani, dagli incantesimi alle classi di prestigio ai mostri, che può risultare utile per arricchire le avventure ambientate sui vari piani di Toril. Questo capitolo comprende ulteriori informazioni specifiche su Toril per meglio utilizzare il materiale del *Manuale dei Piani*.

Viaggiare tra i piani

Il particolare Piano Astrale di Toril rende gli spostamenti planari più facili e più difficili allo stesso tempo. Passare dal Piano Materiale a un altro piano è abbastanza facile, e la procedura funziona esattamente nel modo descritto nella tradizionale cosmologia di D&D. Un personaggio deve solo lanciare l'incantesimo appropriato (*spostamento planare* o *proiezione astrale*) per raggiungere il Piano Astrale, trovare una pozza di colore che conduca al piano desiderato e attraversarla per giungere sul piano di destinazione. L'unica differenza consiste nel fatto che quando un personaggio si dirige verso un determinato piano, appaiono solo delle pozze di colore che conducono a quel piano sul suo cammino. Questo effetto è simile a quello di un Piano Astrale canalizzato, come descritto nel *Manuale dei Piani*. Una volta che un personaggio parte verso un certo piano, non può cambiare idea, tornare sui suoi passi e dirigersi verso un altro piano di destinazione. Per alterare il suo cammino dovrebbe rientrare sul Piano Materiale, e poi iniziare un nuovo viaggio astrale verso un piano diverso.

Lo spostamento da un Piano Esterno a un altro è leggermente più complicato. I normali viaggi astrali non possono portare un personaggio direttamente da un piano all'altro se prima non passando per il Piano Materiale. Un personaggio o un mostro possono usare *spostamento planare* per passare direttamente dal Piano Materiale a un altro piano e viceversa, ma non da un Piano Interno o Piano Esterno verso un altro Piano Interno o Piano Esterno.

Come descritto nel *Manuale dei Piani*, il Piano delle Ombre costituisce il collegamento primario tra la cosmologia planare di Toril e quelle degli altri mondi. Il Piano delle Ombre collega il

Piano Materiale di Toril a quello degli altri mondi, compreso il mondo dei manuali base di D&D, il Mondo di Greyhawk. Naturalmente, in una terra ricca di *portali* magici come il Faerûn, non è escluso che esistano dei portali insoliti che si aprano su altri Piani Materiali attraverso dei condotti lungo il Piano delle Ombre. Alcuni saggi portano a conferma di questa teoria l'esistenza di incantesimi che portano i nomi dei grandi maghi di Greyhawk, come ad esempio *danza irresistibile di Otto, sfera congelante di Otiluke, trasformazione di Tenser* e i vari incantesimi della *mano di Bigby*.

connotazioni interplanari

Alcune connotazioni planari in realtà si estendono da un piano all'altro, formando connessioni che non si confanno alla struttura ad albero del Piano Astrale. Ironicamente, una di queste strutture è proprio un albero: il cosiddetto Albero del Mondo, che collega tutti i piani celestiali. L'altro è un fiume, il Fiume di Sangue, che scorre su quasi tutti i piani immondi. Questo corso d'acqua è simile al Fiume Stige, descritto nel *Manuale dei Piani*.

L'Albero del Mondo

Questo "albero" cosmico collega molti rami celestiali dell'albero astrale. Dalle sue radici ad Arvandor e alla Casa dei Nani, l'Albero del Mondo si innalza attraverso tutti i piani celestiali fino ai Portali della Luna stessi. Acquelucenti, Colline Dorate e la Casa della Conoscenza sono collegati al tronco dell'albero, mentre i suoi rami più bassi si allungano fino a diventare Cuore del Dweomer, la Casa della Triade e Campi Verdi. I viaggiatori planari più coraggiosi possono usare l'Albero del Mondo per viaggiare sui piani celestiali senza dover fare ritorno al Piano Materiale, come si ritiene che facciano gli angeli e i servitori delle divinità buone. Ma si tratta comunque di un sentiero pericoloso, dal momento che l'albero è un essere senziente e a quanto pare non ama essere usato come scalinata planare. Gli aspiranti viaggiatori hanno incontrato treant e driadi celestiali pronti a bloccare il loro cammino, ma anche questi guardiani a volte hanno lasciato passare i viaggiatori, se la ragione è buona.

Il Fiume di Sangue

Un fiume ampio e nauseabondo scorre attraverso buona parte dei piani immondi, formando un collegamento simile a quello che l'Albero del Mondo crea tra i piani celestiali. Si dice che la sua sorgente si trovi in un punto imprecisato dell'Abisso, e il fiume vero e proprio scorre per buona parte del suo tragitto attraverso l'Abisso, la Crepa Sanguinosa e i Nove Inferi. Scorre anche attraverso le Distese della Rovina e della Disperazione, Clangore, Cuore della Furia, Hammergrim e Nishrek prima di riversarsi nelle acque torbide delle Profondità Fatali. Tra tutti i piani immondi, soltanto il Trono Supremo e le Fosse delle Ragnatele Demoniache rimangono intoccate dal Fiume di Sangue. Come nel caso dell'Albero del Mondo, i viaggiatori più astuti possono usare il Fiume di Sangue per passare da un piano immondo all'altro, ma il cammino è costellato di grandi pericoli. Immondi di ogni genere nuotano nel fiume o si nascondono in agguato sulle rive, nella speranza di cogliere di sorpresa i viaggiatori più incauti; alcuni si mettono perfino alla guida di piccole imbarcazioni lungo le acque viscose del fiume. Qualsiasi mortale che cada nel Fiume di Sangue o che nuoti nelle sue acque perde completamente la memoria.

destinazioni planari casuali

La tabella seguente svolge la stessa funzione della Tabella 5-7 nella *Guida del Dungeon Master*.

Tabella 6–1: Destinazioni planari casuali

d%	Piano
01	Cynosure
02-03	Piano del Fato
Piani esterni celestiali	
04-07	Acquelucenti
08-10	Arvandor
11-13	Campi Verdi
14-16	Casa dei Nani
17-20	Casa della Conoscenza
21-24	Casa della Triade
25-27	Colline Dorate
28-30	Cuore del Dweomer
31-34	Portali della Luna
Piani esterni immondi	
35-36	Abisso
37-39	Caverne Profonde
40-42	Clangore
43-44	Crepa Sanguinosa
45-48	Cuore della Furia
49-52	Distese della Rovina e della Disperazione
53-56	Fosse delle Ragnatele Demoniache
57-59	Hammergrim
60-62	Nishrek
63-64	Nove Inferi
65-67	Profondità Fatali
68-70	Trono Supremo
Piani esterni neutrali	
71-74	Casa della Natura
75-77	Covo dei draghi
78-81	Heliopolis
82-85	Jotunheim
86-88	Riposo del Guerriero
Piani interni	
89-90	Piano Elementale dell'Aria
91-92	Piano Elementale della Terra
93-94	Piano Elementale del Fuoco
95-96	Piano Elementale dell'Acqua
97-98	Piano dell'Energia Positiva
99-100	Piano dell'Energia Negativa

tratti planari

Mentre i piani della cosmologia standard di D&D vengono identificati innanzitutto dall'allineamento, i Piani Esterni di Toril vengono identificati esclusivamente dalle divinità che vi dimorano. Ogni piano funge da dimora per un piccolo gruppo di divinità, per un pantheon razziale o, in un singolo caso, di una sola divinità. Se su un piano sono presenti tratti di allineamento, essi derivano dalle divinità che vi abitano, e non viceversa.

Cosmologia dei Reami

Oltre ai tipi di tratti planari descritti nella *Guida del Dungeon Master*, quasi ogni piano sulla cosmologia di Toril ha un tratto di fede, spesso al posto del tratto di allineamento. Su un piano dotato di un tratto di fede leggera, qualsiasi visitatore che non consideri una delle divinità che vivono su quel piano come sua patrona subisce una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma. Su un piano dotato di un tratto di fede forte, viene applicata la stessa penalità. Inoltre, se un personaggio adora una divinità opposta a coloro che abitano su quel piano (come specificato nella descrizione del piano), subisce la stessa penalità anche alle prove basate sulla Saggezza e sull'Intelligenza.

Descrizioni dei piani

Questa sezione fornisce una breve descrizione di ogni piano della cosmologia di Toril, compresi alcuni tratti planari (come descritto nella *Guida del Dungeon Master*) e una lista di creature tratte dal *Manuale dei Mostri*, dall'*Ambientazione di Forgotten Realms* e dai *Mostri di Faerûn* che sono native di quel piano specifico. Ad alcune voci sono stati inclusi alcuni mostri provenienti anche da altre fonti. In tal caso, vengono indicati separatamente dagli altri mostri, in un paragrafo apposito.

Il Piano Etereo di Toril e i suoi Piani Interni sono identici a quelli descritti nella *Guida del Dungeon Master*, e quindi non vengono qui descritti. Il Piano Astrale è diverso soltanto nella sua forma, come descritto all'inizio di questo capitolo. La sola differenza di funzione tra il Piano Astrale descritto nella *Guida del Dungeon Master* e quello della cosmologia di Toril è che il passaggio diretto da un piano all'altro senza passare per il Piano Materiale è impossibile nel secondo caso.

I signori degli elementali Grumbar, Akadi, Istishia e Kossuth, detengono un reame ciascuno sui vari piani elementali.

Abisso

L'Abisso è composto da una serie infinita di manifestazioni del male, strato su strato, mondo su mondo, in cui la stessa aria, la terra e l'acqua trasudano corruzione e veleno. La dimora dei demoni di Toril è variegata quanto i demoni stessi, in cui ogni strato è caratterizzato da un unico tipo di terreno, in apparenza concepito per infliggere più dolore e tormento possibile su coloro che lo attraversano.

A differenza di molti piani di Toril, l'Abisso non è composto da un'unica area comune con vari reami divini che si diramano da essa. È invece una seria apparentemente infinita di strati, ognuno caratterizzato da peculiarità diverse. Nessun "tronco" centrale o area neutrale collega questi reami tra loro. I viaggiatori possono entrare nell'Abisso in qualsiasi strato, e potrebbero imbattersi in vari portali verso un qualsiasi altro strato. Ogni strato è adiacente a vari altri strati, ma tali connessioni sembrano mutare in continuazione, come una massa di bolle che pulsano e ruotano le une attorno alle altre. La sola presenza costante in questo marasma caotico è quella della Crepa Sanguinosa adiacente, dove i demoni si scontrano con i loro nemici giurati, i diavoli.

La vicinanza della Crepa Sanguinosa sia all'Abisso che ai Nove Inferi consente ai demoni di condurre una guerra senza tregua contro i diavoli. Mentre la Crepa Sanguinosa tocca sempre un preciso strato dei Nove Inferi (il primo strato, chiamato Avernus), la natura in perenne mutamento dell'Abisso porta vari strati nelle vicinanze della Crepa Sanguinosa in momenti diversi, consentendo ai demoni di far fluire costantemente nuove forze nella cosiddetta Guerra Sanguinosa.

Tratti dell'Abisso

L'Abisso è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità normale. Alcuni strati dell'Abisso possono essere dotati di tratti gravitazionali diversi.
- Plasmabile alterabile.
- Tratti elementali e di energia misti. Questi tratti variano ampiamente da uno strato all'altro. Nell'Abisso nella sua interezza, non esiste alcun elemento o energia che domini costantemente sugli altri, anche se alcuni strati possono disporre di un elemento o di un'energia dominante, o di una combinazione di due o più di essi.
- Allineamento caotico leggero e allineamento malvagio leggero.

Collegamenti all'Abisso

Vari strati dell'Abisso sono dotati di *portali* verso le Fosse delle Ragnatele Demoniache, al reame di Beshaba nelle Distese della Rovina e della Disperazione, al reame di Hruggek su Clangore, al reame di Urdlen ad Hammergrim e al Piano del Fato. Inoltre, spesso si aprono dei *portali* per collegare l'Abisso alle Caverne Profonde e alle Profondità Fatali. Si dice che la sorgente del Fiume di Sangue sia nascosta da qualche parte nell'Abisso, e che gli affluenti di molti strati Abissali alimentino le sue acque putride. Il Fiume di Sangue collega l'Abisso a buona parte degli altri piani immondi.

Abitanti dell'Abisso

Prima di ogni altra cosa, l'Abisso è la dimora dei demoni. Qualsiasi demone decritto nel *Manuale dei Mostri* o in altre fonti risiede nell'Abisso. Altri abitanti dell'Abisso descritti nel *Manuale dei Mostri* comprendono i bodak, le streghe notturne e gli incubi.

Abissi e Inferi: Abrian, ghoul abissale, golem di carne demoniaca, mascella ferrea, olocausto vivente, roveto sanguinoso, sciame di formiche abissali, sciame di locuste immonde di sangue, varrangoin (tutti), vorr, vultivor (canomorfo).

Supplicanti dell'Abisso: Quando i demoni rubano le anime dal Piano del Fato e le portano nell'Abisso, tali anime diventano supplicanti chiamati mani. I mani hanno pelle bianca e pallida, artigli adunchi, denti aguzzi, capelli radi e occhi bianchi. Quei mani che sopravvivono per alcuni anni di solito vengono "promossi" a tipi di demoni minori, anche se conservano il ricordo delle loro vite passate. I mani possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.

Resistenze: Acido 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Vapore acido, nessuna appartenenza planare.

Vapore acido (Sop): Quando un mane viene ucciso, si dissolve in una nube di vapore acido. Chiunque si trovi entro 3 metri dal mane ucciso deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per non subire 1d6 danni da acido.

Nessuna appartenenza planare (Str): A differenza di molti altri supplicanti, i mani possono lasciare il piano in cui risiedono.

Caratteristiche dell'Abisso

Utilizzare la tabella nella pagina seguente per generare le caratteristiche di un qualsiasi strato Abissale. L'Abisso non ospita alcun reame divino e nessuna vera divinità vi ha ricavato la sua dimora. Tuttavia, molti grandi principi dei demoni (probabilmente tanti quanti gli strati dell'Abisso) si contendono il potere

Tabella 6–2: Strati abissali casuali

d%	Tipo di strato
01-05	Acqua dominante
06-10	Aria dominante
11-15	Campo di battaglia della Guerra Sanguinosa (demoni contro diavoli)
16-20	Città demoniaca
21-25	Deserto di sabbia, ghiaccio, sale o cenere
26-30	Elemento dominante misto
31-35	Energia negativa dominante (maggiore o minore)
36-40	Fuoco dominante
41-45	Mare di acido
46-50	Mare di insetti
51-55	Mare di magma
56-60	Montagnoso
61-65	Normale (come il Piano Materiale)
66-70	Oceano d'acqua
71-75	Pianura erbosa (popolata da predatori)
76-80	Reame di non morti
81-85	Reame di una potente entità abissale
86-90	Sotterraneo
91-95	Terra dominante
96-100	Terreno infernale infuocato (misto di magma e pietra)

e il territorio di questo piano. Alcuni dei principali principi dei demoni sono Demogorgon, Eltab, Yeenoghu, Orcus, Graz'zt, Baphomet e Kostchtchie, molti dei quali sono descritti nel *Libro delle Fosche Tenebre*.

acquelucenti

Acquelucenti è un luogo splendido quanto Arvandor, un reame ben curato di tranquille fattorie ed eleganti castelli. Mentre su Arvandor un viaggiatore planare potrebbe passare giorni interi senza vedere nessun altro essere senziente, su Acquelucenti l'attività è frenetica... e sempre divertente. Il reame è pervaso dalla gioia, dalla buona sorte e dalla bellezza e l'energia di queste forze risplende in ogni volto e in ogni edificio.

Il piano nella sua interezza è permeato da una sensazione di libertà, di avventura e di attività festose. Acquelucenti è un luogo dove cogliere l'opportunità, vivere le proprie giornate al massimo e la vita nella sua pienezza. Anche se espressioni come queste, nel Faerûn, vengono ormai pronunciate solo con cinismo, su Acquelucenti sono l'essenza stessa del piano.

Tratti di Acquelucenti

Acquelucenti è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino è plasmabile divino.
- Allineamento buono leggero e allineamento caotico leggero.
- Fede leggera.

Collegamenti ad Acquelucenti

Sune mantiene aperto un *portale* verso il reame di Hanali Celanil ad Arvandor e Tymora fa uso di un *portale* che si apre sui Campi Verdi. Sharess governa un piccolo reame ad Heliopolis, e un altro *portale* collega i suoi due domini. Acquelucenti è collegato al tronco dell'Albero del Mondo, e attraverso di esso a tutti gli altri piani celestiali.

Abitanti di Acquelucenti

Gli unici esterni nativi di Acquelucenti sono le schiere di angeli che servono le cinque dee che vivono quaggiù. Tuttavia, celestiali di ogni tipo e molte altre creature planari frequentano Acquelucenti e godono delle molte delizie di questo piano.

Abissi e Inferi: Baccante.

Supplicanti di Acquelucenti: I supplicanti di Acquelucenti, come i baccanti descritti in *Abissi e Inferi*, sono degli eterni festaioli, divisi a metà tra la loro natura umana e i loro istinti animaleschi. Sono caotici almeno quanto sono buoni e si godono la loro vita eterna fino all'ultima goccia. Sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, metamorfosi.

Resistenze: Acido 10.

Altre qualità speciali: Coinvolgere.

Coinvolgere: Un viaggiatore che si trovi a meno di 30 metri da una banda di supplicanti di Acquelucenti deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero di supplicanti entro portata; CD massima 20), altrimenti si uniranno al gruppo. Coloro che falliscono il tiro salvezza iniziano a festeggiare assieme ai supplicanti: mangiano, bevono e si danno a ogni tipo di scherzo e di baldoria. Tuttavia, coloro che festeggiano in questo modo non traggono alcun sostentamento, e così subiscono le penalità provocate dall'assenza di cibo e di acqua. La condizione dura per 101 giorni o finché il personaggio coinvolto non crolla a terra a causa della carenza di sostentamento. Allontanando il personaggio influenzato a più di 30 metri dal gruppo, l'effetto ha fine, ma il personaggio non lascerà il gruppo di festaioli di sua spontanea volontà.

Caratteristiche di Acquelucenti

Come le grandi città del Piano Materiali, Acquelucenti è divisa in quartieri e signorie, ognuno dei quali funge a reame di una divinità.

Lliira: Il reame di Nostra Signora della Gioia è il Quartiere delle Lanterne Arancioni, un luogo di festeggiamenti continui, dove la vita è un unico, grande carnevale. Feste, musica, balli, bevande e celebrazioni di ogni tipo non hanno mai termine. Di giorno, i supplicanti pasteggiano sui prati e ballano nei saloni adiacenti alle strade. Di notte, il quartiere si trasforma in una grande festa animata da musicisti, danzatori e celebranti.

Sharess: Fervore, il reame della Dama Danzante, è situato tra i reami di Lliira e di Sune, sia geograficamente che filosoficamente. Fervore è il quartiere più oscuro della città: un distretto pieno di vicoli intricati ed edifici misteriosi.

Sune: Il Quartiere del Cuore Infuocato è il reame di Sune. È più tranquillo di tanti altri posti ad Acquelucenti ed è composto da piccole camere e cortili nascosti, dove l'aria notturna è satura del profumo degli incensi e della luce delle candele. Il Quartiere del Cuore Infuocato è anche un luogo di sottili misteri, dove le anime più contemplative si recano a meditare quando cercano qualcosa che vada oltre l'amore o il piacere fisico, attirati dal sorriso enigmatico della Dama Chiomadifuoco.

Tymora: Il Quartiere della Grande Ruota è il reame di Tymora. Giochi d'azzardo, corse, giochi di fortuna e di casualità animano il quartiere in abbondanza. Le strade sono ampie e ben tenute, gli edifici sono eleganti e sfarzosi e gli abitanti sono audaci... e a volte addirittura scapestrati.

Waukeen: Il Mercato Eterno, la dimora della dea Waukeen, è situato al centro di Acquelucenti. Il Mercato Eterno è l'unico quartiere dedicato agli affari piuttosto che al piacere, e ospita una

miriade di attività commerciali. Le sue vie sono sempre affollate, sia di giorno che di notte, e i compratori e i venditori riempiono l'aria del clamore delle loro grida. La stessa arte del commercio può rivelarsi un piacere inebriante, almeno nel reame di Waukeen.

Arvandor

La dimora dei Seldarine (il pantheon elfico) è un luogo di rigogliose bellezze naturali: foreste verdeggianti, montagne titaniche, corsi d'acqua cristallini, laghi di pura acqua azzurra e mari del verde scuro più profondo. Ognuna delle varie divinità del pantheon elfico possiede un reame personale all'interno di questa terra bella da mozzare il fiato, ma ognuno dei regni fluisce gradualmente verso quelli attigui, senza alcuna barriera o confine definito.

Tratti di Arvandor

Arvandor è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino è considerato plasmabile divino.
- Allineamento buono leggero e allineamento caotico leggero.
- Fede leggera (pantheon elfico e Eilistraee). Il reame di Eilistraee è caratterizzato dal tratto di fede forte, quindi i seguaci delle altre divinità del pantheon drow subiscono penalità maggiori in quel luogo.

Collegamenti ad Arvandor

Hanali Celanil può utilizzare un *portale* che conduce verso il reame di Sune ad Acquelucenti ed Erevan Ilesere ne possiede uno che conduce al reame di Hlal nel Covo dei Draghi. Un *portale* verso la Casa della Natura, mantenuto dall'intero pantheon, si erge sulle rive del Mare Luccicante. Gli eladrin possiedono anche un *portale* che conduce ai Portali della Luna.

Abitanti di Arvandor

I reami celestiali di Arvandor e i Portali della Luna sono gli unici due piani in cui gli eladrin, creature dall'aspetto simile agli elfi, vivono in grandi numeri. Gli eladrin di Arvandor non sono servitori del pantheon elfico, anche se rispettano le divinità elfiche e in genere collaborano con loro nel far fronte alle questioni quotidiane o ai problemi più urgenti. Ma quando le divinità elfiche hanno bisogno di potenti servitori per viaggiare verso altri piani, solitamente si rivolgono agli angeli piuttosto che agli eladrin, quindi su questo piano vivono angeli di ogni tipo.

Supplicanti di Arvandor: I supplicanti di Arvandor, anche quei pochi che in vita non erano degli elfi, appaiono tutti come elfi di splendido aspetto su questo piano. I supplicanti hanno lineamenti vagamente più simili ai folletti rispetto agli elfi del Piano Materiale, dal momento che le loro fattezze elfiche sono leggermente accentuate. I supplicanti passano i loro giorni a festeggiare godendo delle ricchezze naturali di Arvandor e immergendosi nella loro natura incontaminata. I supplicanti di Arvandor sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.

Resistenze: Freddo 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, tratti degli elfi (come descritto nel *Manuale dei Mostri*).

Caratteristiche di Arvandor

Arvandor è una vasta distesa, apparentemente infinita, di terre selvagge rigogliose e incontaminate, che si estendono da un oceano sconfinato fino a una catena di alti picchi innevati. Anche se ogni divinità del pantheon elfico si è ricavato un reame personale all'interno delle terre selvagge, buona parte del piano viene in realtà condivisa da tutto il pantheon, che ne usufruisce in comune assieme agli eladrin.

Aerdrie Faenya: Il reame di questa dea, chiamato il Nido, è un palazzo di scintillante fatto di nuvole che fluttua nei cieli cristallini al di sopra delle foreste e delle montagne di Arvandor. Aquile celestiali e roc condividono questo reame con elfi supplicanti e avariel, elfi celestiali e angeli.

Corellon Larethian/Sehanine Moonbow: Il centro di Arvandor è considerato, metaforicamente se non letteralmente, il grande palazzo chiamato Bosco della Luna Crescente, la dimora di Corellon Larethian e Sehanine Moonbow. Il Bosco della Luna Crescente, una perfetta unione di natura e opere d'arte, è una mescolanza di colonne di marmo bianco, passerelle e alberi torreggianti dalla corteccia bianca. Al suo centro si innalza una grande torre, chiamata la Guglia Panoramica, dalla quale è possibile avere una visuale mozzafiato dell'intero piano. I visitatori possono perdersi nella contemplazione del paesaggio osservabile dalla Guglia Panoramica, passeggiare tra le colonne e gli alberi o semplicemente crogiolarsi nella gloria lucente della presenza di Corellon e Sehanine.

Deep Sashelas: Il Principe dei Delfini vive nelle profondità del verde oceano di Arvandor, chiamato il Mare Luccicante. Delfini e balene celestiali, grandi branchi di pesci e di tritoni nuotano assieme agli elfi supplicanti di questo piano. Deep Sashelas vive in un palazzo fatto di corallo, oro e marmo striato. Il palazzo è chiamato Elavandor ed è situato nel fondo di un crepaccio che si apre sul fondale del Mare Luccicante.

Eilistraee: Eilistraee dimora ad Arvandor assieme ai suoi cugini Seldarine. Il suo reame è piuttosto piccolo, dal momento che parte della sua energia divina è vincolata al suo reame pressoché abbandonato nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache. Entro i confini del reame di Eilistraee è sempre notte e la luna piena risplende nel blu intenso del cielo notturno.

Erevan Ilesere: Una delle grandi radici dell'Albero del Mondo poggia su Arvandor, sorgendo dal suo suolo fertile per poi riunirsi ai piani celestiali alla base del suo gigantesco tronco. Nei pressi della grande radice, in un villaggio chiamato Nodoso, vive un gruppo di elfi celestiali. A poca distanza dal villaggio si erge un vasto palazzo in perenne mutamento, fatto di legno, pietra, cristallo e altri materiali naturali, il cui signore è Erevan Ilesere. Tuttavia, il dio raramente visita il suo reame, preferendo invece vagare per i piani a divertirsi e organizzare scherzi. In sua assenza, il palazzo è ben sorvegliato e protetto da quella che forse è la più grande collezione di trappole e trabocchetti di tutti i piani.

Fenmarel Mestarine/Shevarash: Fennimar, il reame del Lupo Solitario, è nascosto tra le aspre vette di Arvandor. Questa silenziosa radura di boschi deserti, vallate silenziose e corsi d'acqua cristallini è un luogo perfetto per coloro che cercano rifugio e solitudine. Gli eremiti e gli animali celestiali, assieme a un piccolo contingente di ranger al servizio di Fenmarel, sono gli unici abitanti del reame oltre al suo sovrano divino. Anche il dio Shevarash, che non ha un regno personale vero e proprio, vive quassù nella solitudine.

Hanali Celanil: Al centro di un lago chiamato Sempredoro si erge il Palazzo di Cristallo di Hanali Celanil, una splendida struttura dalle linee perfette e dai materiali immacolati. Una singola candela collocata al punto giusto all'interno del palazzo può illuminare l'intera struttura. Il cuore del Palazzo di Cristallo è una fontana, anch'essa chiamata Sempredoro, che si crede essere la fonte della giovinezza e della bellezza. La fontana in realtà esiste su due piani simultaneamente: quaggiù e nel reame di Sune su Acquelu-

centi. In virtù della sua duplice esistenza planare, la fontana funge anche da *portale* tra i due reami, anche se di solito soltanto Hanali Celanil, Sune, Sharess e i loro servitori la possono usare.

Labelas Enoreth: Uno dei luoghi più misteriosi di Arvandor è la Torre Evanescente, che si dice sia la dimora di Labelas Enoreth. Per la maggior parte del tempo, la torre non può essere vista; forse è soltanto invisibile, ma più probabilmente è situata in qualche semipiano o sacca dimensionale. Quando si manifesta, può apparire in qualsiasi punto di Arvandor, fatta eccezione per i reami delle altre divinità. Il suo arrivo viene spesso considerato un segno di futuri eventi portentosi, se non addirittura un presagio di sventura.

Rillifane Rallathil: Tra i tanti boschi selvaggi di Arvandor se ne distingue uno composto da querce enormi e antiche chiamato il Bosco Sacro delle Querce. Questo è il reame di Rillifane Rallathil, anche se nessuna struttura o segno ne indica i suoi confini. Il dio degli elfi dei boschi vi abita in armonia totale con le sue querce, senza imporre nessun artifizio alla loro crescita e perfezione naturale.

Solonor Thelandira: Nella zona più fitta dei boschi di Arvandor cresce un magnifico albero bianco dalle foglie d'argento, che svetta al di sopra delle chiome degli aceri circostanti. L'Albero Niveo, come viene chiamato, è il reame di Solonor Thelandira, che però è spesso in viaggio e raramente si trattiene a lungo nella sua dimora. Corde e piattaforme si snodano con discrezione attorno ai rami dell'Albero Niveo per formare le dimore dei supplicanti e di tutti coloro che hanno deciso di vivere nel reame del Grande Arciere.

campi verdi

Nel felice reame dei Campi Verdi, gli halfling supplicanti trascorrono la loro esistenza in pacifica meditazione o immersi nel lavoro, gustandosi i frutti delle loro fatiche in compagnia dei propri simili. I Campi Verdi, un luogo di sicurezza e di riposo, sono in pratica una distesa di colline digradanti disseminata di insediamenti halfling.

Tratti di Campi Verdi

I Campi Verdi sono dotati dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino.
- Fede leggera.

Collegamenti ai Campi Verdi

Da qualche parte nei Campi Verdi si apre un *portale* verso il dominio di Tymora ad Acquelucenti, ma soltanto Brandobaris ne conosce l'ubicazione... e non intende rivelarlo a nessuno. I rami più bassi dell'Albero del Mondo si protendono fino ai Campi Verdi, collegandoli al resto dei piani celestiali.

Abitanti dei Campi Verdi

Oltre agli halfling supplicanti, i soli abitanti dei Campi Verdi sono gli angeli al servizio delle divinità halfling.

Supplicanti dei Campi Verdi: I supplicanti dei Campi Verdi hanno tutti l'aspetto di halfling, anche quei pochi che in vita non erano degli halfling. Hanno un'aria energica e salutare, come se scoppiassero di vita. Sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, metamorfosi.

Resistenze: Acido 10.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, campo di risonanza.

Campo di risonanza (Str): Qualsiasi creatura che infligga danni a un supplicante dei Campi Verdi attraverso una qualsiasi forma di attacco subisce ferite identiche a quelle inferte, subendo un pari numero di danni. Se un singolo attacco infligge danni a molteplici supplicanti (come ad esempio una *palla di fuoco*), l'aggressore subisce danni totali pari a quelli inferti su tutti i supplicanti, un ammontare ben superiore a quanto indicato dal tiro dei dadi. Il campo di risonanza è una capacità del piano, non dei supplicanti, ed è per questo motivo che viene indicato come capacità straordinaria.

Caratteristiche dei Campi Verdi

Come si addice a un pantheon che pone grande enfasi sull'unità comunitaria e razziale, molte delle divinità halfling condividono lo stesso reame sui Campi Verdi e non ricavano un reame personale dal suo tessuto planare.

Arvoreen/Cyrrollalee/Sheela Peryroyl/Yondalla: Queste quattro divinità guidano il reame tutte assieme, abitando dove decidono di abitare di volta in volta. Spesso si spostano tra gli insediamenti del piano seguendo le stagioni o più semplicemente il loro capriccio. Gli stessi insediamenti sono provvisori quanto gli insediamenti degli halfling sul Piano Materiale e i loro abitanti vagano allegramente dalle rive dei laghi a quelle dei fiumi, dai campi coltivati alle colline pastorali.

Brandobaris: Il Maestro di Furtività, dall'animo ancora più girovago di quello delle altre divinità, non limita i suoi vagabondaggi ai Campi Verdi. È sempre il benvenuto su questo piano, ma non si occupa della sua gestione come piano divino.

Urogalan: Il reame del Signore della Terra è una caverna situata al di sotto delle verdeggianti distese dei Campi Verdi. Sono pochi i supplicanti che rimangono quaggiù a lungo, anche se questo è il punto di ingresso da cui provengono tutti gli spiriti degli halfling morti. Urogalan è più rispettato che adorato, e molti supplicanti sono felici di lasciare il suo reame e di avvicinarsi alle altre divinità di loro scelta.

casa della conoscenza

Contrariamente a quello che potrebbe indurre a pensare il nome, la Casa della Conoscenza è una distesa selvaggia di antichi boschi di quercia e laghi d'acqua cristallina. Di notte, un turbinare di stelle infuocate danza nel cielo e nel bosco solitario risuona la dolce musica di un'arpa. Questo piano è dedicato alla preservazione e alla trasmissione di ogni tipo di conoscenza: non soltanto antichi segreti nascosti in pergamene polverose, ma anche la conoscenza vivente dei canti e della storia, la benedizione della parola e la comprensione che nasce dalla profonda familiarità verso le altre creature viventi.

Tratti della Casa della Conoscenza

La Casa della Conoscenza è dotata dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino.
- Allineamento buono leggero.
- Magia potenziata. Tutti gli incantesimi di divinazione lanciati nella Casa della Conoscenza vengono considerati estesi, come se fossero sotto l'effetto del talento Incantesimi Estesi, ma senza occupare slot incantesimo più alti o richiedere tempi di lancio maggiori.

Collegamenti alla Casa della Conoscenza

Gond fa uso di un *portale* che conduce dalla Casa delle Meraviglie alla Forgia di Mithral, il dominio di Flandal Steelskin sulle Colline Dorate. La Casa della Conoscenza è collegata al tronco dell'Albero del Mondo, e attraverso di esso al resto dei piani celestiali.

Abitanti della Casa della Conoscenza

Fatta eccezione per i supplicanti, gli angeli al servizio delle divinità buone di questo piano sono i soli abitanti nativi.

Abissi e Inferi: Kuldurath, rilmani (tutti).

Supplicanti della Casa della Conoscenza: I supplicanti della Casa della Conoscenza comprendono coloro che un tempo erano saggi, bardi, artigiani e maestri del sapere. Conservano l'aspetto che avevano in vita e sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, metamorfosi.

Resistenze: Acido 10.

Altre qualità speciali: Come proprietà speciale di questo piano, questi supplicanti conservano le loro abilità di Artigianato, Conoscenze e Intrattenere, anche se non conservano altri ricordi relativi alle loro vite. Quindi molti di loro sono dotati di conoscenze senza però un contesto di riferimento.

Caratteristiche della Casa della Conoscenza

La Biblioteca di Tutta la Conoscenza è ospitata in una serie di edifici sparsi per tutto il piano. Tutti assieme, questi edifici racchiudono ogni incantesimo, oggetto magico, canzone ed evento esistito nell'universo. Oghma, Milil, Deneir e Gond prediligono ciascuno un edificio diverso, ma non dispongono di reami separati (anche se a Gond piacerebbe averne uno suo).

Gond: La Casa delle Meraviglie è la sezione della biblioteca prediletta dal Portatore di Meraviglie, e la cosa più vicina a un reame personale che possa esistere su questo piano. La Casa delle Meraviglie è una grande officina piena di invenzioni, alcune conosciute nel Faerûn, altre ancora in attesa di essere scoperte.

Oghma: Il Signore della Conoscenza cura tre sorgenti disseminate per i boschi e in grado di cambiare posizione a volontà. Qualsiasi creatura che beva l'acqua di una di queste sorgenti riceve i benefici di un incantesimo *guarigione*. Ogni sorgente è inoltre dotata di un potere aggiuntivo particolare. La Sorgente della Conoscenza risponde a una domanda per ogni creatura che si abbevera alla fonte, come se la creatura avesse lanciato un incantesimo *comunione*. La Polla della Musica conferisce a colui che ne beve l'acque un bonus di +20 alla successiva prova di Intrattenere che effettua nei dieci giorni successivi. La Sorgente della Poesia conferisce a colui che ne beve l'acqua il beneficio di un incantesimo *linguaggi* per le 48 ore successive.

casa dei nani

Come il Covo dei Draghi, anche la Casa dei Nani è una grande montagna, sebbene anche le sue radici e le sue pendici facciano parte del piano. E mentre i cieli del Covo dei Draghi sono percorsi di tanto intanto solo dal volo di qualche drago, la Casa dei Nani brulica di vita, specialmente di supplicanti nanici. La Casa dei Nani, un alveare industrioso e una meraviglia di artigianato, funge da vero e proprio modello per gli ideali di vita, di lavoro e di famiglia dei nani.

Tratti della Casa dei Nani

La Casa dei Nani è dotata dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento buono leggero.
- Fede leggera.

Collegamenti alla Casa dei Nani

Non esistono *portali* che colleghino la Casa dei Nani ad altri piani. Tuttavia, una delle radici dell'Albero del Mondo si protende dal Palazzo del Baratro Verticale (la dimora di Dumathoin) fino ad Erackinor (il reame di Moradin e di Berronar Truesilver), e da lassù, verso gli altri piani celestiali.

Abitanti della Casa dei Nani

Oltre ai supplicanti del piano, gli unici abitanti nativi della Casa dei Nani sono gli angeli al servizio delle divinità naniche. Forse in segno di rispetto verso gli abitanti del luogo, gli angeli di quaggiù sono spesso di taglia bassa e tarchiata, più simili ai nani che non agli umani.

Manuale dei Mostri II: Durzagon (mezzo-immondo)

Supplicanti della Casa dei Nani: I supplicanti di questo piano (anche coloro che in vita non erano dei nani) assumono su questo piano l'aspetto di nani robusti. I supplicanti della Casa dei Nani sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Fuoco, veleno.

Resistenze: Acido 10, elettricità 10.

Altre qualità speciali: Dal momento che i supplicanti della Casa dei Nani passano l'eternità a perfezionare le loro doti artigianali, ottengono tutti un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Artigianato. Inoltre, ognuno di loro possiede i tratti razziali dei nani descritti nel *Manuale dei Mostri*.

Caratteristiche della Casa dei Nani

La Casa dei Nani è una montagna incredibilmente alta, abbastanza grande da contenere mondi interi. Al suo interno sono stati scavati immensi saloni e sui suoi fianchi sono state erette maestose cittadelle. Erackinor, il reame di Moradin e Berronar Truesilver, sorge sulla cima della Casa dei Nani. Gli dei che hanno un rapporto migliore con queste due divinità hanno i loro reami nei pressi della cima della montagna, per poi procedere via via digradando. Quindi il reame di Abbathor è situato in basso lungo la montagna, mentre quello di Thard Harr è collocato su un altopiano.

Abbathor: L'unico membro malvagio del panthéon nanico che non sia stato esiliato ad Hammergrim vive molto al di sotto delle sale di Erackinor, in un reame chiamato Inferno Lucente. Le pareti del dominio di Abbathor risplendono di gemme e di mithral.

Berronar Truesilver/Moradin: Erackinor, il reame condiviso da Berronar Truesilver e Moradin, è un misto di saloni scavati nella pietra e profondi condotti ricchi di oro, gemme e mithral. Nel cuore di Erackinor è situata la Forgia delle Anime, la possente fornace dove Moradin forgiò i primi nani. Ancora oggi, è qui che dà forma alle anime dei nani prima di inviarle sul Piano Materiale.

Clangeddin Silverbeard: All'ombra di Erackinor si innalza il Monte Clangeddin, la dimora del Padre della Battaglia. Anche se è una montagna imponente, dinanzi alla dimora di Moradin appare piccola. Le grandi sale di Monte Clangeddin sembrano essere state scolpite a imitazione di quelle di Erackinor, ma sono state adattate per scopi militari. Se Erackinor è il paradiso degli artigiani, Monte Clangeddin è il paradiso dei soldati nanici. Ben ordinato e disciplinato, funge da caserma e da armeria per i difensori della Casa dei Nani, oltre che da reame di Clangeddin Silverbeard.

Dugmaren Brightmantle/Dumathoin/Vergadain: Sul fianco della grande montagna della Casa dei Nani sono stati scavati tre reami. Il Palazzo della Fuliggine, il reame di Dugmaren Brightmantle, è un luogo di continue invenzioni. Il reame di Dumathoin, conosciuto come il Palazzo del Baratro Verticale, è composto quasi

interamente da canali di scavo minerari, sebbene comprenda anche tunnel inesplorati e roccia grezza a sufficienza da tenere occupati anche i minatori più accaniti per l'eternità. Il Palazzo della Birra è il reame di Vergadain, un luogo per i commerci, i giochi d'azzardo e i piaceri del buon mangiare e delle bevande forti.

Gorm Gulthyn: Rocca di Guardia, il reame di Occhi di Fuoco, sorge in cima a una collina ancora più lontana di quella di Sharindlar. Si dice che Gorm Gulthyn vegli costantemente dalla cima della sua torre, dalla quale può vedere l'intero piano, in modo che venga a sapere immediatamente se un *portale* si apre sulla Casa dei Nani. Molti difensori nanici sperano di poter montare la guardia a Rocca di Guardia dopo la morte, un privilegio che si ritiene venga riservato a coloro che muoiono combattendo contro forze superiori nell'adempimento del loro dovere.

Haela Brightaxe/Marthammor Duin: Queste due elusive divinità naniche possiedono dei reami situati in remote caverne alle pendici della Casa dei Nani. L'accogliente caverna di Haela Brightaxe è chiamata Findar Endar, mentre la caverna di Marthammor Duin è conosciuta come la Caverna del Riposo. Entrambe le divinità vagano spesso per la Casa dei Nani o su altri piani, lasciando i loro fidati luogotenenti a vegliare sui loro reami.

Sharindlar: Il reame di Sharindlar, la Corte Misericordiosa, è un cerchio di pietre verticali su una collina poco lontana dalla mole imponente della Casa dei Nani. La sua posizione consente a Sharindlar di fungere da intermediaria tra Moradin e le altre divinità naniche, compresi Abbathor e gli dei duergar di Hammergrim. La Corte Misericordiosa ospita spesso danze notturne in onore della Danzatrice Splendente.

Thard Harr: Il più solitario membro del pantheon nanico è Thard Harr, che vive in un fitto bosco su un altopiano ai margini del piano. Questo reame, chiamato l'Altopiano Proibito, è molto simile alle giungle del Chult, dove risiedono i seguaci di Thard Harr. Come la sua controparte sul Piano Materiale, l'Altopiano Proibito ospita un vasto numero di dinosauri.

casa della natura

La Casa della Natura è simile ad Arvandor, un'enorme distesa di terre selvagge allo stato naturale. Nessun edificio o costruzione naturale rovina la purezza delle bellezze naturali e nessun palazzo divino o salone scolpito si innalza al di sopra degli alberi o si addentra nelle profondità delle montagne. Gli animali vagano indisturbati per tutto il piano, condividendo le ricchezze della natura con i supplicanti in una pacifica coesistenza.

Tratti della Casa della Natura

La Casa della Natura è dotata dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Magia potenziata. Gli incantesimi dei druidi vengono ingranditi ed estesi, come se fossero sotto l'effetto dei talenti Incantesimi Ingranditi e Incantesimi Estesi, ma senza richiedere slot incantesimo di livello più alto o tempi di lancio più lunghi.

Collegamenti alla Casa della Natura

Le divinità della Casa della Natura fanno un uso collaborativo di un *portale* che si apre verso Arvandor. Inoltre, il reame di Nobanion ospita un *portale* permanente verso la Foresta di Gulthmere lungo la Costa del Drago.

Abitanti della Casa della Natura

La razza celestiale dei guardinal è nativa della Casa della Natura. Le connotazioni animalesche di queste creature sono il perfetto esempio dell'armonia tra il bene e la natura che caratterizza tutto il piano.

Manuale dei Piani: Bariaur, creature dell'elemento legno.

Abissi e Inferi: Fhorge.

Supplicanti della Casa della Natura: Molti supplicanti della Casa della Natura sono umanoidi e vivono in piccole comunità, in completa armonia con la natura. Non costruiscono nulla, non tagliano legno o pietra e non alterano in alcun modo la bellezza naturale del piano. Anche se conservano l'aspetto che avevano al momento del loro arrivo, sviluppano gradualmente dei lineamenti animaleschi: si ricoprono di pelo, dalla fronte spuntano delle piccole corna e alcuni sviluppano occhi da gatto o orecchie da volpe. Col passare dei secoli, diventano animali celestiali. I supplicanti della Casa della Natura sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.

Resistenze: Freddo 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Guarigione rapida 2.

Caratteristiche della Casa della Natura

Molte grandi divinità vivono nella Casa della Natura: Chauntea, Eldath, Gwaeron, Lathander, Lurue, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus e Ubtao assieme ad altri ancora. Inoltre, numerosi guardinal supremi (ben più dei Cinque Compagni descritti nel *Libro delle Imprese Eroiche*) hanno raggiunto lo status di semi-divinità e fungono da patroni per varie razze specifiche di animali. Per loro stessa natura, i confini dei reami di queste divinità e semi-divinità sono in continuo mutamento, e spesso è difficile distinguere dove finisce l'uno e dove comincia l'altro.

Chauntea: Il Giardino della Grande Madre è il reame di Chauntea, anche se il nome può sembrare fuorviante. La terra infatti non è affatto coltivata, gli alberi da frutto crescono selvaticamente, in vasti campi ricoperti da migliaia di tipi di alberi diversi.

Lathander: Il reame chiamato Gloria del Mattino è il dominio di Lathander. La sua bellezza naturale è accentuata dai colori dell'alba: rubino, scarlatto, cremisi, giallo e rosa. Un piccolo lago di montagna circondato da un prato e un altopiano ricoperto da un bosco compongono la cattedrale di Lathander. Gli incantesimi *sonno* e gli altri effetti simili non funzionano nel dominio di Lathander e quei personaggi che riposano al suo interno si ritrovano completamente riposati in metà del tempo.

Silvanus: Nelle zone più remote della Casa della Natura la vegetazione si fa assai fitta. In queste zone, nel reame del Padre Quercia conosciuto come la Foresta Profonda, cresce il più grande di tutti gli alberi. Il fogliame è talmente fitto che la luce esterna viene completamente bloccata.

Eldath: Il reame della Dea delle Acque Gorgoglianti è chiamato il Bosco Sacro Puro. È costituito da un cerchio di alte querce che racchiude una sorgente gorgogliante, anche se non è delimitato da nessun confine vero e proprio.

Mielikki: Il Bosco degli Unicorni è il reame della Regina della Foresta. Gli alberi che formano il bosco non hanno tratti particolari, ma molti corsieri celestiali e normali unicorni frequentano il luogo.

Lurue/Gwaeron Windstorm: Questi due alleati di Mielikki non possiedono un reame nella Casa della Natura, ma vagano entrambi liberamente su questo piano e su tutto il Faerûn.

Shiallia: La Danzatrice delle Radure possiede un suo reame personale, accanto al Bosco degli Unicorni, chiamato la Grande Radura.

Nobanion: La vasta savana conosciuta come le Terre del Branco è il reame di Nobanion. A differenza dei supplicanti umanoidi, i suoi wemic supplicanti conservano le loro forme mortali quaggiù. Le vaste pianure sono disseminate di boschi, e uno di questi ospita un *portale* permanente verso la Foresta Gulthmere lungo la Costa del Drago.

Ubtao: Il Labirinto della Vita, una giungla dai sentieri intricati ricolma di vita nella regione più calda della Casa della Natura, funge da dominio di Ubtao. Nel mezzo di questa rigogliosa foresta pluviale si innalza l'Altopiano Proibito, un luogo dove i dinosauri vagano separati da tutti gli altri animali del piano.

casa della triade

La Casa della Triade, un piano di saloni di marmo splendente, palazzi lucenti e radiosità celestiale, è la cosa più vicina al paradiso nella cosmologia di Toril. La legge esercita un dominio leggermente superiore al bene in questo luogo, grazie alla presenza di Helm e Siamorphe, ma buona parte del piano rimane comunque un perfetto esempio dei principi del bene sostenuti dalla legge e dall'ordine.

TRATTI DELLA CASA DELLA TRIADE

La Casa della Triade è dotata dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento legale forte e allineamento buono leggero.

COLLEGAMENTI ALLA CASA DELLA TRIADE

Non esistono *portali* conosciuti che conducono o partono dalla Casa della Triade. Tuttavia, i rami più bassi dell'Albero del Mondo si allungano fino a questo piano collegandolo con gli altri piani celestiali.

ABITANTI DELLA CASA DELLA TRIADE

Gli arconti, le incarnazioni celestiali della legge e del bene, considerano la Casa della Triade la loro dimora. Molti vivono sulla grande montagna chiamata Celestia, ma molti altri servono Ilmater, Torm e Tyr, e vivono nei loro reami. Anche molti angeli sono al servizio della Triade, incaricandosi di buona parte delle missioni da portare a termine su altri piani. Il piano è abitato anche dai formian, che servono sia Helm e Siamorphe quando necessario, anche se in generale conducono le loro vite meticolose senza alcuna interferenza divina.

Casa dei Supplicanti della Triade: Molti supplicanti della Casa della Triade sono arconti lanterna, descritti in dettaglio nel *Manuale dei Mostri*. Questi supplicanti non devono osservare alcuna fedeltà planare e possono lasciare la Casa della Triade a loro piacimento. Coloro che servono Helm o Siamorphe, o che tendono più alla neutralità che al bene, mantengono l'aspetto che avevano in vita e sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, pietrificazione.

Resistenze: Nessuna.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 10/caotico.

CARATTERISTICHE DELLA CASA DELLA TRIADE

La Casa della Triade è composta da tre grandi montagne collocate attorno a un'altra montagna più grande. La montagna centrale, Celestia, è quasi un reame divino a parte, anche se non vi risiede alcuna divinità. È divisa in sette strati ed è identica in tutto al piano di Celestia descritto nel *Manuale dei Piani* e nella *Guida del DUNGEON MASTER* ed è la dimora degli arconti e degli arconti supremi descritti nel *Libro delle Imprese Eroiche*. Il rapporto tra gli arconti (specialmente quelli supremi) e le divinità che possiedono un loro reame sul piano non è del tutto chiaro. A prima vista, sembrerebbe che gli arconti siano al servizio delle divinità, e che prestino i loro servigi volentieri. Tuttavia, alcuni saggi ipotizzano che nemmeno Tyr sappia cosa contiene il Cielo Illuminato di Zaphkiel, sebbene egli sembri comunque dimostrare un profondo rispetto per la montagna.

Le tre montagne attorno a Celestia sono sormontate dai reami di Ilmater, Torm e Tyr. I reami di Helm e Siamorphe sono situati alle pendici delle montagne.

Helm: Il dominio di Helm, chiamato Semprevigile, sembra spostarsi attorno alle quattro grandi montagne del piano. Ogni volta che un *portale* si apre verso la Casa della Triade da qualsiasi altro piano (comprese le pozze di colore del Piano Astrale), Semprevigile si trova in quel luogo: una torre di guardia comandata da un imponente guardiano rivestito da capo a piedi da un'armatura completa in mithral. Questo guardiano, il cui nome e la cui natura rimangono ignoti, individua senza possibilità di errore l'allineamento e le intenzioni dei visitatori che giungono sul piano. Può richiamare le schiere celestiali di Torm in un istante, in caso di invasione. Naturalmente, anche Helm vive nella torre di Semprevigile ed è ben attrezzato per ogni eventualità.

Ilmater: Il reame di Ilmater, la montagna conosciuta come Martirio, ospita un grande tempio a cielo aperto al suo centro. È qui che i supplicanti di Ilmater ricevono la loro ricompensa per la pazienza e la perseveranza dimostrata in vita (e, in molti casi, anche al momento della morte come martiri). Nessuna creatura su Martirio può provare dolore, stanchezza o esaurimento. Il reame di Ilmater è un luogo di conforto e di riposo, conosciuto dai viaggiatori planari come uno dei posti più sereni di tutti i piani.

Torm: Il reame della Vera Divinità è la montagna chiamata Vero Cuore; il suo palazzo, situato nel cuore del reame, ha l'aspetto di una fortezza militare. Le sue pareti sono in mithral, i suoi bastioni di diamante e le sue porte di adamantio. Schiere di angeli e arconti volano dentro e fuori dalla fortezza su ordine di Torm, al servizio delle cause del bene e della legge sui Piani Esterni. Questi servitori sono particolarmente attenti a eventuali complotti da parte di Bane.

Tyr: La Corte è il reame che sormonta la terza montagna attorno a Celestia. Tyr comanda la Corte da un grande palazzo di marmo molto simile a un tribunale nell'aspetto. Nessuna menzogna può essere pronunciata all'interno di questo reame e tutte le prove di Raggirare falliscono automaticamente. Ilmater e Torm si recano spesso alla Corte per consultare il Dio Ferito.

Siamorphe: Il reame di Siamorphe è situato in una verdeggiante vallata tra Celestia e la Corte. Il suo Palazzo di Alabastro è situato su un terreno meticolosamente curato e circondato da fontane e padiglioni; le grida dei pavoni echeggiano per tutta la vallata.

caverne profonde

Il piano delle Caverne Profonde, una solida massa di roccia attraversata da tunnel tortuosi, baratri sconfinati e gigantesche caverne, è simile a una versione senza confini del Sottosuolo. I visitatori di questo piano di eterna oscurità spesso lo trovano perfino più terrificante dell'Abisso sotto certi aspetti, dove almeno appare una luce nel cielo, di tanto in tanto. Qui il cielo non esiste, e nemmeno esiste una forma di luce naturale; le caverne stesse sembrano volersi richiudere attorno ai viaggiatori indesiderati. E a volte lo fanno davvero, non lasciando nessuna traccia degli sfortunati trasgressori stritolati tra le rocce.

Tratti delle Caverne Profonde

Le Caverne Profonde sono dotate dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino è considerato plasmabile divino.
- Allineamento malvagio forte.

Collegamenti alle Caverne Profonde

Le Caverne Profonde sono disseminate di *portali* che si aprono su altri piani, soprattutto verso l'Abisso.

Abitanti delle Caverne Profonde

In alcune aree delle Caverne Profonde, un vento innaturale ulula attraverso i tunnel sterminati. Forse è questa caratteristica ad attirare molti ululatori (nativi del Trono Supremo) su questo piano. Qui vivono altre creature malvagie o della terra, sebbene siano poche quelle che sono conosciute anche sul Piano Materiale.

Manuale dei Mostri II: Predatore delle dune, rukarazyll, vaporighu.

Abissi e Inferi: Kaorti.

Supplicanti delle Caverne Profonde: I supplicanti di questo piano sono beholder, mind flayer e trogloditi, nessuno dei quali nutre sentimenti troppo amichevoli nei confronti degli altri. Tutte queste creature si comportano e appaiono così com'erano in vita. Sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, sonoro.

Resistenze: Acido 10, freddo 10.

Altre qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 10.

Caratteristiche delle Caverne Profonde

Le varie sezioni delle Caverne Profonde sono difficili da distinguere le une dalle altre e i tre reami divini situati quaggiù sono talmente separati tra loro che i loro confini sono impossibili da definire. Le caverne stesse sembrano sapere dove finisce il reame di una divinità e dove inizia l'altro. Anzi, le pareti rispondono alla volontà del potere dominante: si spostano, si aprono e si chiudono, intrappolando i viandanti più sfortunati al minimo capriccio della divinità.

Grande Madre: Quest'area, chiamata il Reame di Un Milione di Occhi, è la dimora della Grande Madre dei beholder. È attraversata da condotti verticali che sono estremamente adatti ai supplicanti di questo reame, abituati a fluttuare nell'aria. La Grande Madre in persona vive in una vasta caverna al di sotto di tutti i condotti, generando in continuazione nuovi beholder in solitudine. Ogni creatura che si avvicina alla camera di procreazione diventa la sua preda, il che vale anche per quelli tra i suoi figli che non si allontanano in fretta abbastanza. Alcuni beholder supplicanti, a quanto sembra i più vecchi e i più crudeli della nidiata, hanno l'incarico di pattugliare il suo reame. Questi custodi controllano anche i tunnel di accesso al reame vero e proprio, dal momento che la Grande Madre non si cura di tali questioni.

Ilsensine: Le Caverne del Pensiero sono il reame di Ilsensine, il dio dei mind flayer. Nell'aria di questo reame echeggiano mille pensieri impossibili da sentire, e tuttavia percepibili nitidamente da ogni mente senziente. Molti di questi pensieri sono talmente orribili che le creature che indugiano troppo a lungo nelle caverne impazziscono presto.

Laogzed: Il Piano Putrefatto è una vasta caverna disseminata di putridi stagni alimentati dal Fiume di Sangue. Un milione di tunnel di varia forma sfociano in questa caverna, riversandovi i rifiuti provenienti dagli altri piani, che vengono poi divorati dal dio Laogzed. Laogzed è praticamente una creatura priva di discernimento che divora qualsiasi cosa trovi: materia viva, morta e inorganica. Molti abitanti dei vari piani hanno scoperto che possono facilmente sbarazzarsi di quegli oggetti indesiderati lasciandoli sul Piano Putrefatto.

clangore

Proprio come la Crepa Sanguinosa, Clangore è un campo di battaglia. A differenza dello scenario principale della Guerra Sanguinosa, tuttavia, gli eserciti principali che si scontrano su Clangore sono tutti nativi di quel piano. Clangore è la dimora delle divinità goblinoidi Maglubiyet e Hruggek e della divinità dei coboldi Kurtulmak, ed è perennemente percorso dal frastuono della battaglia. Vasti eserciti di supplicanti si avventano e si annientano gli uni sugli altri, combattendo sempre fino alla morte, una morte violenta e sanguinaria, finché alla successiva alba di sangue non si rialzano per riprendere da capo il loro conflitto eterno.

Clangore è una terra ferrosa, striata di ruggine e perforata da caverne e caserme. I suoi campi di battaglia sono pianure polverose e di ruggine sotto un cielo color rosso sangue. I passi di marcia dei soldati, mescolati alle urla dei guerrieri morenti e a quelle dei prigionieri torturati, genera un brusio costante nell'aria.

Tratti di Clangore

Clangore è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento malvagio leggero.
- Energia positiva minore dominante. Clangore non è un luogo adatto ad ospitare varie forme di vita, ma coloro che si scontrano sui suoi campi mortali vengono pervasi da ondate di energia positiva. Ogni creatura che si trova sul piano ottiene guarigione rapida 2 e può anche farsi ricrescere gli arti perduti in battaglia. Inoltre, coloro che vengono uccisi negli interminabili scontri sui campi di battaglia di Clangore tornano in vita ogni mattino come se su di loro fosse stato lanciato *resurrezione pura*, completamente guariti e pronti a ricominciare a combattere. Perfino quei supplicanti che, in quanto esterni, non potrebbero essere riportati in vita, si risvegliano completamente guariti. Solo coloro che subiscono ferite mortali sui campi di battaglia di Clangore usufruiscono dell'effetto di *resurrezione pura*; quei personaggi morti che vengono portati su Clangore non risorgono spontaneamente.

Collegamenti a Clangore

Sia Maglubiyet che Kurtulmak fanno uso di *portali* verso i Nove Inferi e Hruggek ne sorveglia uno che si apre sull'Abisso. Le creature che risiedono su quei piani di destinazione sono ben felici di lasciare che la Guerra Sanguinosa si sovrapponga alla guerra su Clangore e spesso offrono i loro servigi come "consiglieri" a tutte le parti coinvolte nel conflitto. Il Fiume di Sangue attraversa anche Clangore, collegandolo a buona parte degli altri piani immondi.

Abitanti di Clangore

I soli esterni nativi di Clangore sono i goblin-immondi chiamati barghest. Queste creature di solito si mettono al comando di unità di goblin supplicanti. Altre creature presenti su Clangore includono molti tipi di lupi immondi, specialmente i worg e i lupi invernali, che vengono spesso usati dalla cavalleria dei goblin come cavalcature.

Supplicanti di Clangore: Quasi tutti i supplicanti di Clangore sono goblinoidi (tra cui hobgoblin e bugbear, nonché normali goblin) e coboldi. Ognuno di essi è dotato delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Acido, freddo.

Resistenze: Elettricità 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Nessuna.

Caratteristiche di Clangore

Su questo vasto campo di battaglia i confini dei reami divini mutano spesso, e perfino i vari centri di potere divino assomigliano più a dei forti di frontiera che a dei palazzi permanenti.

Hruggek: Hruggekolohk è il reame della divinità dei bugbear Hruggek. Il nome sta a significare semplicemente "il Posto di Hruggek". Hruggekolohk è un intreccio di caverne scavate nelle viscere del piano nel corso di interi millenni. I suoi corridoi interni sono di colore marrone-rossiccio a causa della ruggine e varie pozze d'acqua stagnante spuntano da terra, alternate a cumuli di teschi e rifiuti. I bugbear supplicanti che infestano questi tunnel sono di gran lunga meno disciplinati dei loro cugini goblin e tendono a raggrupparsi in piccoli "villaggi", ognuno dei quali è composto anche da un solo edificio o da un rifugio temporaneo di qualche sorta. I bugbear supplicanti sono guerrafondai quanto i goblin, anche se giudicano la guerra da un punto di vista diverso. Prediligono la furtività e le imboscate, e dal momento che le caverne di Hruggekolohk sembrano snodarsi lungo l'intero piano, simili tattiche si rivelano assai proficue per i bugbear.

Kurtulmak: Draukari, la dimora del dio dei coboldi Kurtulmak, è un altro intrico di caverne, anche se i suoi tunnel sono stretti e brevi. I cunicoli contorti di Draukari sono fangosi ed esalano un fetore mortale, e sono talmente complicati che chiunque non li conosca bene finirà inevitabilmente per perdersi. Qualsiasi visitatore più grosso di un halfling deve strisciare attraverso il fango, che spesso nasconde varie sgradevoli sorprese. Come i bugbear di Hruggekolohk, i coboldi di Draukari preferiscono la furtività alla forza bruta, anche se i coboldi stregoni sono numerosi e godono di vari vantaggi magici contro i goblinoidi.

Maglubiyet: La capitale del dio dei goblin è un forte chiamato Grashmog, il Cuore della Battaglia. Grashmog, solitamente ben lontano dal fronte della battaglia, è una città-tempio che funge da campo di addestramento per le forze scelte degli eserciti dei goblin e degli hobgoblin. I chierici di Grashmog offrono i loro consigli ai generali sulle battaglie imminenti e i guerrieri scelti addestrati laggiù (chiamati i Mordiacciaio) vengono rispettati su tutto il piano per la loro potenza in combattimento e i loro legami speciali con le proprie cavalcature, i lupi invernali immondi.

colline dorate

Colline Dorate è un piano composto da sette dolci colline, una per ognuna delle divinità gnomesche che vi risiedono. Ogni cosa sulle Colline Dorate è vagamente tinta o pervasa d'oro e la sua patina dorata riflette la luce del sole del tramonto.

Tratti delle Colline Dorate

Le Colline Dorate sono dotate dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento buono leggero.
- Fede leggera.

Collegamenti alle Colline Dorate

Flandal Steelskin fa uso di un *portale* che conduce al reame di Gond nella Casa della Conoscenza. Le Colline Dorate sono collegate al tronco dell'Albero del Mondo, e attraverso di esso, al resto dei piani celestiali.

Abitanti delle Colline Dorate

Oltre agli gnomi supplicanti, gli unici abitanti delle Colline Dorate sono gli angeli al servizio delle divinità gnomesche.

Supplicanti delle Colline Dorate: Tutti i supplicanti delle Colline Dorate, anche coloro che in vita non erano degli gnomi, assumono l'aspetto di gnomi rubicondi e soddisfatti. Ogni supplicante delle Colline Dorate è dotato delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Freddo, fuoco.

Resistenze: Elettricità 10, suono 10.

Altre qualità speciali: Tratti razziali degli gnomi (come descritto nel *Manuale dei Mostri*).

Caratteristiche delle Colline Dorate

L'autorità e la guida di Garl Glittergold tengono unito tutto il pantheon gnomesco, e lo stesso vale anche per i sette reami delle divinità gnomesche, che vengono riunite in un unico piano.

Baervan Wildwanderer: Il reame della Foglia Mascherata è chiamato Foglia Sussurrante, in onore della grande quercia che sorge in cima alla collina. La lancia di Baervan è stata intagliata dal legno di questa quercia e porta lo stesso nome del reame. L'accogliente baita eretta ai piedi dell'albero sembra piccola dall'esterno, ma è grande abbastanza da contenere tutti i supplicanti e i servitori di Baervan.

Baravar Cloakshadow: Il reame dello Scaltro, conosciuto come Colle Nascosto, è pieno di trabocchetti e trappole non letali, avvolto da mille illusioni e pervaso dall'inganno. Come la chiesa di Baravar, anche i suoi supplicanti sono organizzati in modo molto libero e abitano in piccoli insediamenti disseminati sui fianchi e all'interno di Colle Nascosto.

Callarduran Smoothhands: Il reame del Signore della Pietra è chiamato il Fosso, e sebbene sembri la più piccola delle sette colline, le sue caverne si estendono a fondo sottoterra. I supplicanti svirfneblin spesso finiscono in questo reame, che adorino esplicitamente Callarduran o meno, semplicemente per il fatto che il terreno è assai simile a quello delle loro dimore.

Flandal Steelskin: La Forgia di Mithral è il dominio del Maestro dei Metalli. Questo reame di fuoco e di calore è nascosto all'interno di una collina che trema ad ogni colpo sferrato dal martello di Flandal. Un *portale* che si apre sul Piano Elementale del Fuoco fornisce il calore necessario a questa forgia.

Gaerdal Ironhand: Rifugio Forte, il reame di Gaerdal Ironhand, è un luogo che merita appieno il suo nome, dal momento che è la fortezza più protetta dei reami delle divinità gnomesche. Questa fortezza militare costituisce la prima linea di difesa per l'intero piano, e di certo è anche l'unica di cui possa mai avere bisogno. Rifugio Forte è anche l'unico luogo delle Colline Dorate dove gli scherzi sono malvisti e raramente si sente ridere.

Garl Glittergold: Anche se il capo del pantheon gnomesco possiede una sua collina (Casa Scintillante, la più grande delle sette colline) preferisce passare il suo tempo vagando per il piano e fungendo da attento protettore.

Segojan Earthcaller: Il reame dell'Amico della Terra è conosciuto con il nome di Cunicolo delle Gemme, e ospita numerosi animali, oltre che gnomi. Il Cunicolo delle Gemme è composto da uno stermi-

nato intreccio di tunnel scavati nella terra, dove i supplicanti che vi abitano scavano nuovi comodi cunicoli che usano come abitazioni.

Covo dei Draghi

Come suggerisce il nome, il Covo dei Draghi è un enorme picco montano circondato da sbuffi di nuvole e sormontato da un'eterna coltre di neve. Attorno al picco volano gli spiriti dei draghi deceduti, desiderosi di stare in disparte il più possibile. Nessun villaggio o città contamina la cresta perfetta del picco montano, anche se alcune creature diverse dai draghi a volte vengono qui in cerca di solitudine e costruiscono piccoli ripari nei quali condurre una vita di eremitaggio. I draghi non tollerano alcun insediamento più consistente, ma tollerano con sufficienza gli eremiti.

Tratti del Covo dei Draghi

Il Covo dei Draghi è dotato dei tratti seguenti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino è considerato plasmabile divino.
- Fede leggera.

Collegamenti al Covo dei Draghi

Hlal fa uso di un *portale* che conduce al reame di Erevan Ilesere su Arvandor.

Abitanti del Covo dei Draghi

Molti degli abitanti nativi del Covo dei Draghi sono draghi celestiali e immondi e supplicanti draconici.

Mostri di Faerûn: Abishai (nel reame di Tiamat).

Abissi e Inferi: Khaasta.

Draconomicon: Draghi planari (tutte le varietà). Anche se queste creature provengono da vari piani diversi, tutte fanno visita al Covo dei Draghi di tanto in tanto.

Supplicanti del Covo dei Draghi: I supplicanti di questo piano sono gli spiriti dei draghi, dei mezzo-draghi, dei dragonidi e di tutte le altre creature affini ai draghi. Per i draghi, l'oltretomba rappresenta l'opportunità di raggiungere una perfezione che era impossibile ottenere in vita. Una tale perfezione, tuttavia, richiede silenzio e solitudine. Anche se non accumulano più mucchi di tesoro, i draghi supplicanti si dimostrano comunque ostili verso quegli intrusi che rischiano di violare la loro riservatezza, e rimangono alcune tra le creature più arroganti di tutti i piani. I supplicanti del Covo dei Draghi sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Freddo.

Resistenze: Acido 5, elettricità 5, fuoco 5.

Altre qualità speciali: Nessuna.

Caratteristiche del Covo dei Draghi

Il Covo dei Draghi è diviso in quattro fasce orizzontali: le radici oscure, le pendici inferiori, le rupi mediane e il picco. Fatta eccezione per il picco, che appartiene interamente al reame divino di Null, nessun reame divino occupa l'intera distesa di una fascia di altitudine. Buona parte della montagna è composta da territori aperti, non reclamati da nessuna divinità, in cui i supplicanti del piano possono trovare la solitudine che cercano.

Hlal: Le pendici inferiori della montagna del Covo dei Draghi comprendono il reame divino di Hlal, l'ingannatore e la divinità che funge da messaggero dei draghi. I draghi d'ottone e di rame supplicanti tendono a radunarsi all'interno di questo reame. Le pendici inferiori sono calde e asciutte, almeno nei pressi del dominio di Hlal, e quindi attirano anche i draghi blu supplicanti, che però, naturalmente, si tengono alla larga da quelli d'ottone e di rame. Altre aree più umide delle pendici sono le zone preferite dei draghi verdi e neri supplicanti.

Null: La vetta del Covo dei Draghi è il dominio di Null, il dio draconico della morte. I draghi bianchi e d'argento supplicanti sono attirati dal freddo di questo reame, e in un certo senso, questi due tipi di draghi rappresentano due aspetti assai diversi di questa misteriosa divinità. I draghi bianchi, rozzi e bestiali, ammirano il ruolo di Null come colui che reclama la vita e lo adorano come una potenza violenta e maestosa. I draghi d'argento, d'altra parte, lo adorano come il guardiano degli spiriti dei morti, colui che conduce le anime draconiche al riposo del Covo dei Draghi e, in teoria, le guida verso la perfezione una volta arrivati.

Task: Il reame di Task si estende alle pendici intermedie del Covo dei Draghi, in una regione chiamata la Fornace a causa della sua attività vulcanica. Task vive in una caverna rocciosa colma di tesori. I draghi rossi, d'oro e di bronzo supplicanti vivono in questa zona, attirati dalle sorgenti d'acqua calda e dai corsi di lava.

Tiamat: Il reame di Tiamat, conosciuto come la Caverna dell'Avidità, è situato nelle profondità del sottosuolo, in fondo al Covo dei Draghi. Molti draghi cromatici supplicanti scelgono di farsi la tana nei pressi della sua (ma non troppo vicino) e anche i draghi d'ombra e delle profondità supplicanti tendono a prediligere questa regione.

Crepa Sanguinosa

La Crepa Sanguinosa, così chiamata a causa del Fiume di Sangue che scorre attraverso il piano all'interno di un canyon profondo vari chilometri, è più importante per il ruolo che riveste nei rapporti tra i piani che per i suoi abitanti. Cosmologicamente è collocata in modo da essere adiacente sia ai Nove Inferi che all'Abisso. La Crepa Sanguinosa funge da campo di battaglia principale per l'eterno conflitto tra i demoni e i diavoli: la Guerra Sanguinosa.

La Crepa Sanguinosa è un campo di battaglia perfetto per gli immondi infidi e traditori che combattono tra loro nella Guerra Sanguinosa. Vaste pianure spoglie si alternano ad aspri rilevi rocciosi disseminati di macigni, altopiani e canaloni che si rivelano scenari perfetti per tendere trappole e imboscate. La somiglianza geografica della Crepa Sanguinosa ad alcune aree delle Distese della Rovina e della Disperazione lasciano credere che un tempo la Crepa fosse parte di quel piano, ma che venne separata quando i sovrani divini delle Distese si stancarono di avere sempre la guerra alle porte dei propri reami. Questa teoria potrebbe anche spiegare la connotazione più insolita della Crepa Sanguinosa: la sua capacità di collegarsi agli altri piani immondi, consentendo alla Guerra Sanguinosa di riversarsi sulle altre terre del male di tanto in tanto.

Tratti della Crepa Sanguinosa

La Crepa Sanguinosa è dotata dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile.
- Allineamento malvagio forte.

Collegamenti alla Crepa Sanguinosa

Dal momento che la Crepa Sanguinosa è adiacente sia ai Nove Inferi che all'Abisso, funge da eterno campo di battaglia per i diavoli e i demoni che vivono su quei piani. Inoltre, la Crepa Sanguinosa fluttua spostandosi tra i Piani Inferiori, diventando adiacente a

molti di loro in momenti diversi: tocca di volta in volta le Caverne Profonde, Clangore, il Cuore della Furia, le Distese della Rovina e della Disperazione, le Fosse delle Ragnatele Demoniache, Hammergrim, Nishrek, le Profondità Fatali e il Trono Supremo. Ogni volta che la Crepa Sanguinosa si accosta a uno di questi piani, la Guerra Sanguinosa si riversa su di essi, almeno finché le divinità che vi risiedono non intervengono per porre fine al massacro che dilaga per i propri domini. Il fatto che il Fiume di Sangue fluisca impetuoso attraverso tutta la Crepa Sanguinosa potrebbe in qualche modo facilitare la sua connessione agli altri piani immondi.

Abitanti della Crepa Sanguinosa

Gli abitanti nativi della Crepa Sanguinosa sono gli yugoloth. Tutte le varietà di yugoloth descritte nel *Manuale dei Piani*, nel *Manuale dei Mostri II* e in *Abissi e Inferi* sono presenti laggiù.

Abissi e Inferi: Slasrath.

Supplicanti della Crepa Sanguinosa: I supplicanti della Crepa Sanguinosa sono identici a quelli delle Distese della Rovina e della Disperazione.

Caratteristiche della Crepa Sanguinosa

La Crepa Sanguinosa non ospita alcun reame divino e nessuna divinità vi ha eretto la sua dimora.

Cuore del Dweomer

Se c'è un luogo che può essere considerato il fulcro della magia, quel luogo è il Cuore del Dweomer. Il Cuore del Dweomer, la dimora delle divinità della magia di Faerûn, è un cuore pulsante di energia magica che pervade tutti gli incantatori che vi mettono piede.

Tratti del Cuore del Dweomer

Il Cuore del Dweomer è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino è considerato plasmabile divino.
- Fede leggera.
- Magia potenziata: Tutti gli incantesimi lanciati a Cuore del Dweomer vengono considerati estesi, ingranditi e potenziati, come se fossero sotto l'effetto dei relativi talenti, sebbene non impieghino slot incantesimi di livello superiore o tempi di lancio superiori al normale. Mystra, tuttavia, ha la capacità di impedire a chiunque di lanciare incantesimi su questo piano.

Collegamenti al Cuore del Dweomer

Non è noto alcun *portale* che colleghi il Cuore del Dweomer ad altri piani. Tuttavia, i rami più bassi dell'Albero del Mondo si spingono fino al Cuore del Dweomer, collegandolo con gli altri piani celestiali.

Abitanti del Cuore del Dweomer

In quanto guardiana della legge della magia, Mystra è anche la creatrice degli inevitabili, costrutti legali incaricati di imporre il rispetto delle leggi fondamentali dell'universo. Oltre agli inevitabili, vari angeli mettono i loro servigi a disposizione delle divinità del Cuore del Dweomer.

Manuale dei Piani: Mercane.

Supplicanti del Cuore del Dweomer: Quasi tutti i supplicanti di questo piano erano maghi o stregoni in vita, e conservano anche il più piccolo bagliore della loro vecchia propensione alla magia. Questi individui sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Metamorfosi, pietrificazione.

Resistenze: Acido 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, resistenza agli incantesimi 10.

Caratteristiche del Cuore del Dweomer

Il Cuore del Dweomer, collocato in cima a un grande altopiano, è una città scintillante decorata di mascheramenti e fatta di pura energia magica.

Azuth: Il dominio del Patrono dei Maghi è stato ricavato all'interno dell'altopiano su cui poggia la città, in una serie di caverne indicate collettivamente con il nome di Azuth, in onore del loro abitante più importante. Il reame è costantemente pervaso da un'aria misteriosa e sacrale, e se la città del Cuore del Dweomer è il luogo giusto dove dovrebbe recarsi chiunque voglia apprendere le vie della magia, Azuth è il luogo ideale per tutti gli aspiranti maghi veri e propri. La differenza può essere sottile, ma è ciò che distingue l'area di influenza di Mystra da quella di Azuth.

Mystra: Il reame della Signora dei Misteri abbraccia l'intera città e la superficie dell'altopiano. La città stessa è simile a un'università e a una scuola di magia. I supplicanti e i visitatori planari bramosi di conoscenze magiche non troveranno posto migliore in tutti i piani per ottenere ciò che cercano.

Savras: Accanto al reame di Azuth sorge una piccola serie di caverne chiamate L'Occhio, che fungono da dimora di Savras. Si dice che laggiù sia registrata tutta la sapienza del dio riguardo al passato e al futuro, ma in realtà oggetti comuni come libri e pergamene non potrebbero mai contenere una conoscenza talmente vasta. Il luogo è invece pervaso da innumerevoli pensieri, il che lo rende simile al reame di Ilsensine nelle Caverne Profonde. Questi pensieri echeggianti generano dettagliate visioni nel passato, nel presente e nel futuro, ma è necessaria una mente estremamente forte per potersi orientare tra di essi.

Velsharoon: Al di sotto dei reami di Azuth e Savras è situata una polverosa cripta chiamata l'Abbraccio della Morte, il reame di Colui che si Gloria. Tutti i segreti della necromanzia sono racchiusi nella cripta di Velsharoon.

Cuore della Furia

Il Cuore della Furia è vagamente simile alle Distese della Rovina e della Disperazione, nel senso che entrambi i piani sono scenari desolati con poche forme di vita e poche qualità che possano riscattarli. Ma mentre le Distese sono immobili, senza vita e desolate, il Cuore della Furia è tutto un ribollire di tempeste, venti ululanti, onde turbinanti, tormente furiose e bestie selvatiche. Le Desolazioni si rifiutano di sostenere qualsiasi forma di vita, mentre il Cuore della Furia cerca accanitamente di distruggere la vita stessa.

Tratti del Cuore della Furia

Il Cuore della Furia è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento malvagio forte.
- Fede leggera.
- Il Palazzo dell'Inverno, il dominio di Auril, è caratterizzato dal tratto di freddo dominante. Ogni creatura che entra in questo reame subisce 3d12 danni da freddo per ogni round in cui non è protetto o riparato in qualche modo.

Collegamenti al Cuore della Furia

Il dominio di Umberlee è dotato di un *portale* verso le Profondità Fatali. Il Fiume di Sangue scorre attraverso il dominio di Malar (e una sua diramazione si riversa nel Mare di Sangue), collegando il Cuore della Furia alla maggior parte degli altri piani immondi.

Abitanti del Cuore della Furia

Gli abitanti nativi del Cuore della Furia sono creature malvagie, molte delle quali hanno l'aspetto di creature bestiali simili agli animali terrestri. Incubi e segugi yeth ricadono in questa seconda categoria, mentre le streghe notturne e i vargouille vivono quaggiù semplicemente a causa dell'aura malvagia del luogo.

Manuale dei Piani: Paraelementali del ghiaccio, creature dell'elemento freddo (Palazzo dell'Inverno).

Abissi e Inferi: Abrian, khaasta, mascella ferrea, phiuhl, roveto sanguinoso, varrangoin (tutti), vorr, vultivor (canomorfo).

Supplicanti del Cuore della Furia: I supplicanti del Cuore della Furia sono spiriti crudeli, cinici e collerici. Alcuni assumono forme quasi totalmente elementali, come ad esempio gli spiriti del freddo del Palazzo dell'Inverno e i fulmini senzienti delle Torri della Rovina. Altri, come ad esempio gli squali mannari che nuotano nel Mare di Sangue di Umberlee, hanno lo stesso aspetto che avevano in vita. I supplicanti di Malar e anche alcuni di quelli di Umberlee, vengono trasformati in creature di forma animale, dall'aspetto particolarmente feroce e primitivo rispetto agli animali normali. I supplicanti del Cuore della Furia sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, freddo.

Resistenze: Fuoco 10, suono 10.

Attacchi speciali: Ogni supplicante di Auril o di Talos infligge 1d6 danni (rispettivamente da freddo o da elettricità) se mettono a segno un attacco in mischia. Un supplicante di Malar o di Umberlee acquisisce la capacità di entrare in ira una volta al giorno come un barbaro di 1° livello.

Altre qualità speciali: Un supplicante di Auril o di Talos acquisisce alcuni tratti elementali, mentre un supplicante di Umberlee o di Malar ottiene riduzione del danno 10/argento.

Caratteristiche del Cuore della Furia

Come molti altri piani, il Cuore della Furia è un'enorme distesa di terre selvagge, dal Mare di Sangue di Umberlee alla Terra della Caccia di Malar, alle remote pianure ghiacciate del reame di Auril, conosciuto come il Palazzo dell'Inverno. Le condizioni atmosferiche violente sono di consuetudine in tutto il piano. La forza del vento raramente scende al di sotto di molto forte (45 km/h o più) e le tempeste infuriano quasi sempre.

Auril: Oltre la Terra della Caccia e le Torri della Rovina, la terra si fa gradualmente più fredda, finché tutto il terreno si trasforma in una distesa sterminata di ghiaccio. Questo reame prende il nome di Palazzo dell'Inverno, il dominio della Vergine del Gelo, ed è il luogo più freddo di tutti i piani. Il palazzo di Auril è composto da *muri di vento* adeguatamente plasmati e pericolosamente gelidi, e il suo trono è costruito con fiamme di fuoco azzurro ghiacciate.

Malar: Il reame di Malar, la Terra della Caccia, si estende per innumerevoli chilometri a partire dalle rive del Mare di Sangue. È una vasta pianura aperta, popolata da numerosi animali selvatici (comprese varie anime rubate dal Piano del Fato e trasformate in animali innocui per fungere da prede per i cacciatori), ed è l'unica regione del Cuore della Furia dove il clima a volte si rivela ospitale. Il Signore delle Bestie vaga per il suo reame assieme ai suoi supplicanti, che assumono tutti la forma di grossi animali carnivori, pronti a cedere all'impulso della caccia. Quando qualche visitatore indesiderato giunge sul piano, Malar e i suoi compagni sono ben lieti di volgere la loro attenzione dalle consuete prede inermi all'intruso da scacciare.

Talos: Lungo uno dei margini della Terra della Caccia, le pianure iniziano a trasformarsi in ripide colline rocciose, segno che il reame di Malar ha termine e che quello di Talos ha inizio. In cima a una delle colline di questo reame si erge il palazzo del Signore delle Tempeste, appropriatamente chiamato "Torri della Rovina". Le "torri" che compongono la struttura in questione ora sono poco più che rocce precariamente accumulate le une sulle altre, considerato il continuo e violento logorio che hanno subito dai fulmini e dagli uragani. Ai confini del reame di Talos i venti sono sempre molto forti e soffiano dal centro del reame verso i suoi confini. Più ci si avvicina al centro, più la forza dei venti aumenta, finché non giunge ai livelli di un uragano nei pressi delle Torri della Rovina. Di tanto in tanto, su ordine di Talos, al vento si aggiunge una pioggia sferzante e una serie di fulmini meticolosamente direzionati, intenzionati a far sopravvivere ben pochi dei viaggiatori indesiderati che giungono fin quaggiù.

Umberlee: Il Mare di Sangue è una distesa d'acqua salata costantemente agitata dalle tempeste. Violenti fortunali (forza del vento molto forte) sollevano enormi onde schiumose, piogge torrenziali si riversano dal cielo nero e i fulmini si abbattono su qualsiasi cosa che si affacci sulla superficie dell'acqua. La Regina delle Profondità nuota nelle acque rossastre del suo reame, accompagnata da creature del luogo come seppie immonde e demoni myrmyxicus. Vari supplicanti, tra cui umanoidi e squali mannari che hanno assunto la forma di squali o bestie analoghe, nuotano al seguito di Umberlee.

Cynosure

Cynosure, conosciuto anche come la Sala degli Incontri, è l'unico territorio veramente neutrale tra tutti i piani. Non è stato reclamato da nessuna divinità e non è abitato da nessuna razza nativa; Cynosure è poco più di un piccolo semipiano a forma di un'enorme e maestosa sala decorata con colonne torreggianti e sormontata da un cielo notturno stellato. Attorno alla sala si aprono *portali* che conducono verso ogni reame divino della cosmologia di Toril. Questo è il piano su cui si recano gli dei quando devono incontrarsi per discutere di un problema urgente che necessiti di una qualche comunicazione tra loro. Sia che si tratti di un incontro tra due divinità intenzionate a stringere un'alleanza che di una riunione dell'intero pantheon Faerûniano, Cynosure è un punto d'incontro sicuro.

Tratti di Cynosure

Cynosure è dotato dei seguenti tratti.

- Dimensioni finite. Cynosure racchiude una vasta sala sufficiente a ospitare tutte le divinità di Faerûn. Il piano non va oltre le pareti della sala stessa.
- Statico.
- Magia morta. La sola magia che funziona su Cynosure è la magia dei *portali* che conducono alle divinità dei reami.

Collegamenti a Cynosure

Come indicato sopra, la grande sala di Cynosure è circondata da *portali*, ognuno dei quali conduce verso il reame di una delle divinità del pantheon Faerûniano. Ognuno di essi è un *portale* a due sensi che richiede un solo, semplice prerequisito per essere utilizzato: può essere attivato solo da una creatura con grado divino pari o supe-

riore a 0. Nessun mortale può attivare un *portale* in nessuna delle due direzioni, anche se una divinità può ordinare che un mortale particolare venga fatto passare.

Cynosure esiste al di fuori della normale cosmologia di Toril. Il suo collegamento con il Piano Astrale è a dir poco tenue, e ogni spostamento in arrivo o in partenza da quel piano è fattibile solo attraverso l'uso dei *portali* speciali. È impossibile per un mortale, o perfino per una divinità, partire dal Piano Materiale e arrivare a Cynosure attraverso il Piano Astrale, dato che sul Piano Astrale non esiste nessuna pozza di colore che conduca a questo piano.

Abitanti di Cynosure

Cynosure non ha abitanti nativi.

Caratteristiche di Cynosure

Il cuore di Cynosure è una grande sala per incontri dotata di un enorme tavolo e di un seggio per ciascuna divinità Faerûniana. Le pareti sono decorate con varie immagini delle divinità defunte di Faerûn, che risalgono ai tempi dell'antica Netheril e forse sono addirittura anteriori.

Distese della Rovina e della Disperazione

Sui piani come l'Abisso, l'ambiente circostante stesso sembra voler cospirare contro ogni forma di vita. Le Distese della Rovina e della Disperazione non sono così dichiaratamente ostili, ma semplicemente inospitali: le distese sono talmente spoglie che la vita non potrebbe mai crescere laggiù. Il piano è composto da vaste distese di sabbia nera, sterminate pianure di rocce granitiche e lugubri canyon delimitati da erte pareti di ossidiana acuminata. Fatta eccezione per il Fiume di Sangue, nemmeno l'acqua lambisce mai le terre della desolazione e il sole non splende mai, nonostante il calore sia opprimente. Il cielo risplende di una cupa luce rossastra ed è perennemente ricoperto da una coltre di nubi nere, che mantengono la terra nell'oscurità.

Tratti delle Distese della Rovina e della Disperazione

Le Distese della Rovina e della Disperazione sono dotate dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino è considerato plasmabile divino.
- Allineamento malvagio leggero.
- Fede leggera.

Collegamenti alle Distese della Rovina e della Disperazione

Alcuni portali collegano le Distese della Rovina e della Disperazione con Hammergrim, consentendo agli achaierai di condurre incursioni e razzie su quel piano di tanto in tanto. La Crepa Sanguinosa attraversa a intervalli regolari le Distese della Rovina e della Disperazione, consentendo di tanto in tanto alla Guerra Sanguinosa tra demoni e diavoli di riversarsi nella desolazione. Ai demoni e ai diavoli le Distese non sembrano poi dispiacere troppo, e molti di loro vi permangono anche dopo che la guerra si è spostata altrove. Le divinità delle Distese, da parte loro, sembrano considerare divertente la Guerra Sanguinosa così come coloro che vi prendono parte, e così li lasciano fare, a meno che la battaglia non si faccia troppo vicina. Vari reami divini sono disseminati per le Distese, ma rimane comunque un ampio spazio deserto che gli immondi possono esplorare a volontà.

Il Fiume di Sangue attraversa le Distese della Rovina e della Disperazione, costituendone uno dei pochissimi punti di riferimento riconoscibili. Quei viaggiatori che usano il corso d'acqua per raggiungere gli altri piani immondi devono far fronte a un viaggio molto lungo, dal momento che le sue acque torbide scorrono lentamente e serpeggiano per quella che sembra una distanza interminabile; le acque sono inoltre popolate da molte creature pericolose.

Il Reame di Beshaba, il Tor di Sangue, ospita un *portale* permanente verso l'Abisso.

Abitanti delle Distese della Rovina e della Disperazione

Come è facile intuire dal nome, le Distese della Rovina e della Disperazione ospitano alcune tra le più vili e spregevoli creature di tutti i piani. Oltre a demoni, diavoli e yugoloth in fuga dalla Guerra Sanguinosa (e puniti per la loro "codardia"), anche creature come gli achaierai, i segugi infernali e le vespe infernali vivono nelle terre desolate delle Distese.

Manuale dei Mostri II: Lamellin, vaporighu.

Abissi e Inferi: Abrian, cronotyryn, gathra, haraknin (canomorfo), lanciaossa, mascella ferrea, olocausto vivente, phiuhl, predatore d'acciaio, roveto sanguinoso, varrangoin (tutti), vorr, vultivor (canomorfo).

Supplicanti delle Distese della Rovina e della Disperazione: Ogni spirito mortale maligno che giunge alle Distese della Rovina e della Disperazione diventa una forma speciale di supplicante chiamata larva. Le larve hanno l'aspetto di vermi Medi la cui testa è simile a quella del loro vecchio corpo mortale. Le larve fungono da valuta di scambio sui piani immondi, specialmente tra le streghe notturne, lich, demoni, diavoli e yugoloth. Molte vengono usate come cibo o per alimentare incantesimi, ma di tanto in tanto una larva viene promossa e trasformata in qualche tipo di immondo, di solito un lemure o un dretch. Le larve sono dotate delle qualità speciali seguenti.

Immunità addizionali: Freddo, fuoco.

Resistenze: Acido 10, elettricità 10.

Altre qualità speciali: Malattia, ferita infernale, nessuna appartenenza planare.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura ferita da una larva deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 dopo la battaglia, altrimenti contrae i brividi diabolici.

Ferita infernale (Str): Ogni volta che una larva infligge danni con un attacco con il morso (la sua unica forma di attacco), provoca una ferita persistente. Qualsiasi creatura ferita in questo modo subisce 1 danno extra ad ogni round. La ferita non guarisce in modo naturale e resiste alle forme magiche di guarigione. La perdita continua di punti ferita può essere arrestata da una prova di Guarire (CD 11 + il modificatore di Cos della larva), un incantesimo *curare* o un incantesimo *guarigione*. Tuttavia, se un personaggio tenta di lanciare un incantesimo *curare* o un incantesimo *guarigione* su una creatura danneggiata dal morso di una larva, deve prima superare una prova di livello dell'incantatore con la stessa CD della prova di Guarire, altrimenti l'incantesimo non avrà effetto. Superando la prova di livello, la perdita costante di punti ferita viene arrestata automaticamente e i punti ferita vengono guariti normalmente.

Nessuna appartenenza planare (Str): A differenza di molti altri supplicanti, le larve possono essere rimosse dalle Distese della Rovina e della Disperazione. Spesso vengono portate altrove per servire come

cibo, merce di scambio o "merce spirituale" per quei progetti immondi che necessitino di una tale componente esoterica.

Caratteristiche delle Distese della Rovina e della Disperazione

Le Distese della Rovina e della Disperazione, proprio come se fossero un riflesso malvagio di Arvandor, hanno a loro volta l'aspetto di una sterminata distesa selvaggia, ma al posto di foreste rigogliose e oceani scintillanti ci sono cupi deserti, aride distese rocciose, brughiere riarse e pianure ghiacciate. Ognuna delle cinque divinità che vivono quaggiù si è ricavata un reame, ma la vasta maggioranza del piano è costituita dalle Distese deserte. Le divinità non si preoccupano di ciò che accade nelle terre al di fuori dei loro reami, anche se osservano divertite le schermaglie della Guerra Sanguinosa che scoppiano di tanto in tanto o gli eventuali viaggiatori che lottano per sopravvivere.

Ognuno dei reami divini delle Distese è contrassegnato da un enorme, sinistro palazzo al suo centro. A volte sembra che le cinque divinità che risiedono laggiù cerchino di surclassarsi a vicenda nel rendere le proprie dimore sempre più terrificanti e maestose.

Bane: La fortezza di Bane, il Bastione Nero, è al tempo stesso sia il palazzo più grandioso che quello più terrificante delle Distese. Un edificio torreggiante fatto di adamantio, ossidiana, ebano e ambra che sembra risucchiare quel poco di luce che giunge dal cielo, proiettando una lugubre oscurità tutt'attorno a sé. Bane è il signore di questo reame, che domina con pugno di ferro, assiso sul suo trono di teschi. Nonostante ciò, soldati da tutti i piani, specialmente diavoli, accorrono al suo dispotico servizio. Lo scopo di tutti questi soldati non è stato rivelato, ma dal momento che Bane ha già tentato in passato di conquistareil potere assoluto, è facile immaginarlo. Bane, dopotutto, è il dio della sofferenza e del conflitto, e di sicuro non si accontenta di stare semplicemente a guardare i vari conflitti terrestri.

Beshaba: Il reame della Vergine della Sfortuna, conosciuto come il Tor di Sangue, si trova su una collina rocciosa lungo le rive del Fiume di Sangue. Una singola torre di granito in cima alla collina funge da dimora per la dea. Rigagnoli di sangue, che si dice siano formati dal sangue di tutti coloro che hanno perduto la vita accidentalmente nel Faerûn, scorrono giù dalla collina e si riversano nel fiume.

Hoar: In paragone alla maestosa aura malvagia del Bastione Nero, la Corte della Rovina di Hoar sembra decisamente meno imponente. Il luogo è circondato da una serie di teste infilzate su picche, appartenenti a coloro che hanno offeso il dio della vendetta, che conferiscono ai dintorni un'atmosfera di disperazione e di macabro orrore. La struttura non è stata costruita a scopi bellici come il Bastione Nero; è invece un edificio di gelida eleganza. Le mura di marmo della Corte della Rovina sono rivestite di una patina di gelo e le sue sale cavernose sembrano amplificare ogni passo. Hoar attualmente conta assai pochi seguaci nel Faerûn, e il suo regno sembra restringersi gradualmente.

Loviatar: Le desolazioni si fanno sempre più fredde man mano che ci si sposta dal reame di Hoar a quello di Loviatar, finché la neve e il ghiaccio non ricoprono la visuale fino all'orizzonte e nell'aria echeggia l'ululato dei lupi crudeli immondi, assetati di sangue. I viaggiatori che si smarriscono in queste terre selvagge potrebbero intravedere un barlume di speranza imbattendosi in una splendida aurora che avvolge un palazzo di ghiaccio scintillante, ma nessun soccorso li attende all'interno del palazzo. Non si tratta altro che del Palazzo del Dolore, il fulcro del potere di Loviatar. Il suo reame è splendido come la dea, ma altrettanto crudele. Anche se il palazzo è una vista spettacolare, le sue superfici ghiacciate sono taglienti come un muro di lame.

Illustrazione di Jim Pavelec

Distese della Rovina e della Disperazione

Talona: La dimora della Signora del Veleno, conosciuta come il Palazzo delle Lacrime Avvelenate, sorge ben lontano dal reame della sua rivale, Loviatar. Lo stagno umido e afoso che circonda l'edificio è popolato da parassiti e creature infette di ogni genere. Nugoli di zanzare e moscerini affamati sciamano nell'aria e ogni sostanza, dall'acqua all'aria, è velenosa. Il palazzo che sorge al centro della palude ha forma piramidale e richiama alla mente il simbolo triangolare di Talona.

Fosse delle Ragnatele Demoniache

Il piano conosciuto come le Fosse delle Ragnatele Demoniache, una sorta di mostruosa ragnatela intessuta tra le strutture degli altri piani, è composta da fili intrecciati di materia planare. Tra un filo e l'altro si apre il nulla: baratri di profondità senza fine e di vuoto informe. I viaggiatori ignari che rimangono invischiati nelle ragnatele spesso diventano preda di ragni immondi, myrlochar, demoni o creature ancora peggiori.

Fosse delle Ragnatele Demoniache

Illustrazione di Wayne England

Tratti delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

Il piano conosciuto come le Fosse delle Ragnatele Demoniache è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento caotico leggero e allineamento malvagio forte.
- Fede forte. I seguaci dei Seldarine subiscono penalità maggiori quaggiù.

Collegamenti alle Fosse delle Ragnatele Demoniache

Vari *portali* su vari strati dell'Abisso si aprono sulle Fosse delle Ragnatele Demoniache, a volte a caso.

Abitanti delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

I numerosi visitatori provenienti dall'Abisso assicurano che almeno parte del nome di questo piano sia veritiera, anche se il precedente status della dea Lolth, ovvero principessa dei demoni, è il vero motivo dell'origine del nome. Lolth tiene al suo servizio demoni di ogni genere, principalmente yochlol (descritti nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*), ma anche glabrezu, succubi, marilith, bebilith e recuperatori.

Mostri di Faerûn: Myrlochar, yochlol (demone).

Abissi e Inferi: Ghoul abissale, immondo di sangue (demone).

Supplicanti delle Fosse delle Ragnatele Demoniache: I supplicanti delle Fosse delle Ragnatele Demoniache passano l'eternità allo stesso modo in cui hanno vissuto la loro vita: obbedendo ossequiosamente ai capricci di Lolth e allo stesso tempo impegnati in innumerevoli inganni e complotti. Da supplicanti, assumono un aspetto estremamente immondo e distorto, seppur sempre simile a quello di un drow. (Anche coloro che in vita non erano dei drow assumono questo aspetto). Queste creature sono dotate delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.

Resistenze: Acido 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Un supplicante delle Fosse delle Ragnatele Demoniache mente talmente spesso e talmente bene che ottiene un bonus di competenza +10 alle prove di Raggirare.

Caratteristiche delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

I reami divini di Ghaunadaur, Vhaeraun, Kiaransalee e Selvetarm sono appesi come minuscole bolle ai fili delle Ragnatele Demoniache. Le Ragnatele Demoniache stesse appartengono a Lolth (soltanto un folle oserebbe credere diversamente), anche se il suo reame vero e proprio è in realtà separato dalla ragnatela.

Ghaunadaur: Il Calderone delle Fanghiglie, un lurido covo di melma e muco situato in quello che può essere soltanto considerato il fondo delle Ragnatele Demoniache, è il dominio di Ghaunadaur. Melme, protoplasmi e funghi sono i dominatori di questo orribile reame, illuminato da un malsano bagliore fosforescente di un colore nauseante.

Kiaransalee: La Signora dei Morti governa un piccolo e desolato angolo delle Ragnatele Demoniache. L'unico edificio all'interno del reame è una torre fatta d'ossa. Kiaransalee chiama la struttura Thanatos, in riferimento allo strato dell'Abisso che aveva rubato a Orcus e che poi perdette quando il principe dei demoni tornò in vita.

Lolth: Il reame della Regina dei Ragni è sempre stato descritto come una grande fortezza di ferro a forma di ragno, che vaga senza meta lungo i fili delle Ragnatele Demoniache, su ordine di Lolth o di sua iniziativa. In un luogo imprecisato dell'intreccio di fili della ragnatela, Lolth ha intessuto una barriera impenetrabile di tessuto planare. Nessun servitore planare può entrarvi e nessuna parola da parte della dea ragno ne esce. Le trame delle altre divinità dei drow si sono intensificate da quando Lolth si è misteriosamente isolata, ma finora le conseguenze non sono state viste... almeno sulle Ragnatele Demoniache. Su Faerûn, le ripercussioni sono state molteplici, specialmente (anche se non esclusivamente) grazie ai complotti di Kiaransalee. (Vedi l'avventura *La Città della Regina Ragno* e il Capitolo 7 di questo libro per ulteriori informazioni).

Selvetarm: Anche se normalmente condivide il suo reame con quello di Lolth, ora Selvetarm monta la guardia al di fuori del rifugio in cui si è ritirata la dea ragno.

Vhaeraun: Il piccolo reame del Signore Mascherato, chiamato Ellaniath, è poco più di un semplice nascondiglio dove il dio può rifugiarsi quando Lolth perde la pazienza con lui. Vhaeraun tiene il suo

odio per Lolth nascosto dietro la maschera, ma trama e complotta sottilmente contro di lei in continuazione. Lolth non è una sciocca, ma incoraggia questo tipo di comportamento nei suoi servitori, e quindi si aspetta qualcosa del genere anche da suo figlio.

Hammergrim

Hammergrim è un reame di luce grigia, di pietre grigie e di abiti severi: un piano cupo, pervaso dal pessimismo e dalla disperazione dei duergar. Ma nonostante ciò, è anche un luogo di grande artigianato, in cui i fabbri duergar perfezionano l'arte della forgiatura delle armi e delle armature, sia comuni che magiche.

Tratti di Hammergrim

Hammergrim è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento legale leggero e allineamento malvagio leggero.
- Fede leggera.

Collegamenti ad Hammergrim

L'unico portale presente quaggiù è quello che collega il reame di Urdlen all'Abisso. Quaggiù si aprono anche con allarmante frequenza *portali* provenienti dalle Distese della Rovina e della Disperazione, che consentono agli achiaierai e alle altre creature immonde di depredare Hammergrim e pasteggiare con carne fresca. Inoltre, il Fiume di Sangue collega Hammergrim alla maggior parte degli altri piani immondi.

Abitanti di Hammergrim

Oltre ai duergar supplicanti, vari visitatori indesiderati provenienti dalle Distese della Rovina e della Disperazione compaiono fin troppo frequentemente ad Hammergrim.

Manuale dei Mostri II: Durzagon (mezzo-immondo).

Abissi e Inferi: Maug.

Supplicanti di Hammergrim: I nani grigi supplicanti di Hammergrim emergono dalla forgia delle avversità di Laduguer più temprati dell'acciaio stesso. Conservano le loro forme terrestri, fatta eccezione per la pelle, che è color grigio acciaio e indurita, seppure ancora abbastanza flessibile da garantire il movimento. Sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, suono.

Resistenze: Freddo 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 5/adamantio.

Oltre alla maggioranza dei nani grigi supplicanti, anche alcuni rari gnomi malvagi, seguaci di Urdlen, giungono ad Hammergrim come supplicanti. Questi spiriti, tuttavia, non conservano le loro forme terrestri ma assumono invece la forma di piccole talpe cieche. Un supplicante di questo tipo può sferrare attacchi con i suoi artigli di adamantio, infliggendo 1d6 danni per attacco. Inoltre, ognuno di loro è dotato delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Freddo, suono.

Resistenze Elettricità 10, fuoco 10.

Altre qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 10.

Caratteristiche di Hammergrim

Hammergrim è un'immensa fortezza con pareti prive di finestre e larghe 1,5 km. All'interno le sue sale echeggiano dei colpi provenienti dalle fucine, dove i fabbri costruiscono armi e armature considerate tra le migliori di tutti i piani.

Deep Duerra: La Regina dell'Arte Invisibile possiede un suo palazzo all'interno dei vasti cortili di Hammergrim. Il suo reame è chiamato la Cittadella del Pensiero.

Laduguer: Il palazzo del Grigio Protettore, all'interno di Hammergrim, è conosciuto come Forgiacupa. Le sue pareti sono composte da pezzi di armature, scudi, spade e altri strumenti da guerra andati in frantumi. Non esistono porte o altri mezzi per entrare, a meno che Laduguer non lo desideri.

Urdlen: La divinità gnomesca Urdlen vive in una rete di tunnel nel sottosuolo su cui poggia Hammergrim, completamente indifferente nei confronti dei suoi supplicanti, che scavano le loro tane nei tunnel già aperti. Gli gnomi malvagi supplicaneti che seguono Urdlen non compongono alcun tipo di società, e si limitano a inseguire la loro stessa avidità nel sottosuolo ricco di giacimenti preziosi al di sotto del piano-fortezza dei duergar.

Heliopolis

Un fiume portatore di vita attraversa un deserto spoglio, rendendo le terre lungo le sue rive verdi e fertili. Le acque del Fiume Isis sono sante e costituiscono la fonte di ogni forma di vita su questo piano. Lungo le sue rive, la terra è ricoperta di erba alta e punteggiata di fichi e palmizi. Man mano che ci si allontana dall'acqua, il calore infuocato del sole arroventa la terra, mentre i venti del deserto logorano la roccia fino a trasformarla in sabbia.

Tratti di Heliopolis

Heliopolis è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Fede leggera.
- Magia potenziata. All'interno del reame di Set, ad Ankhwugaht, gli incantesimi della scuola di necromanzia vengono potenziati ed estesi, come se fossero sotto l'effetto dei talenti Incantesimi Potenziati e Incantesimi Estesi, sebbene non richiedano slot incantesimo di livello più alto o tempi di lancio maggiorati. Questo effetto non si estende al resto del piano.

Collegamenti ad Heliopolis

Non esiste alcun *portale* conosciuto ad Heliopolis.

Abitanti di Heliopolis

Esistono molte creature native di altri piani che scelgono di abitare anche su Heliopolis. Vari lillend si mettono al servizio delle divinità del bene del piano, nonché vari angeli. Nel reame di Ankhwugaht, il dominio di Set, le terre selvagge avvolte nell'oscurità sono popolate da varie creature come bestie del caos, segugi yeth, streghe notturne e ululatori.

Dei e Semidei: Servitore di Seth.

Mostri di Faerûn: Nishruu:

Manuale dei Mostri II: Marrash.

Abissi e Inferi: Serpente di fiamma.

Supplicanti di Heliopolis: Quasi tutti i supplicanti di Heliopolis sono di origini Mulhorandi. Conservano l'aspetto che avevano in vita, nel loro momento più sano e robusto. Sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Acido, suono.

Resistenze: Elettricità 10, freddo 10.

Altre qualità speciali: Nessuna.

Caratteristiche di Heliopolis

Heliopolis è un reame arido, irrigato soltanto dal Fiume Isis che lo attraversa da parte a parte. Oltre le immediate vicinanze del fiume, la terra non è altro che un deserto sabbioso. Grandi monumenti (piramidi, sfingi, obelischi, templi e mausolei) spuntano qua e là lungo il paesaggio dell'intero piano e le dimore delle varie divinità che risiedono su di esso costituiscono i monumenti più grandi.

Anhur: Netaph è il reame di Anhur. La sua ubicazione al confine tra la vallata fertile e il deserto arido suggerisce che il suo ruolo sia quello di vegliare sulla popolazione contro le minacce provenienti dalle terre selvagge. Il grande tempio-palazzo di Anhur si erge al centro del reame.

Geb: La catena montuosa che si innalza in mezzo al deserto è il luogo di provenienza della roccia usata per tutti i monumenti del piano. Il reame di Geb si trova laggiù e il suo palazzo sorge all'interno delle Caverne sotto le Stelle, un enorme complesso di caverne ai piedi della montagna. I suoi supplicanti scavano all'interno delle montagne in cerca di gemme preziose e intagliano la pietra da utilizzare per la costruzione dei monumenti.

Hathor: Il reame della Madre Nutrice è un villaggio chiamato Soccorso, all'interno della vallata fertile. È un luogo di riposo e di pace, dove i bambini e le madri sono al sicuro da ogni pericolo. Se le matriarche di Soccorso o se Hathor in persona giurano di garantire la propria protezione a un visitatore, quella creatura non subirà alcun male fintanto che rimane a Soccorso. Nonostante un costante afflusso di profughi in cerca di un rifugio, Soccorso rimane un paese tranquillo.

Horus-Re: Il reame del Signore del Sole è in realtà il cielo stesso che si estende sopra il piano, dal momento che Horus-Re guida la barca del sole attraverso il cielo ogni giorno. I suoi supplicanti vivono nella città di Thekele-Re, uno dei pochi insediamenti in grado di prosperare al di fuori della fertile vallata del Fiume Isis.

Isis: Poco lontano da Soccorso sorge la città di Gizekhtet, conosciuta anche con il nome di Quiete, o Città della Moderazione, il luogo dove Isis dimora. I supplicanti di quaggiù abbracciano la moderazione sotto ogni aspetto. Il Fiume Isis scorre al centro del paese, elargendo la sua benedizione sia sui campi che sui popoli circostanti. La terra attorno alla città è la terra più rigogliosa e fertile di tutta Heliopolis.

Nephthys: Il reame di Amun-thys appartiene a Nephthys. È situato all'interno della vallata, ma non è ben coltivato. Ospita tombe e templi più che abitazioni e campi, e si dice che i luoghi ove riposano i morti racchiudano grandi ricchezze.

Osiris: Il reame di Osiris, chiamato Memphiria, è una grande necropoli nel mezzo del deserto. File di mausolei circondano il grande sepolcro del dio e i suoi supplicanti camminano per le strade in forma di non morti incorporei, anche se non si tratta mai di creature malvagie.

Thoth: Il reame del Signore della Magia, la città di Thebestys, è situato in un'area paludosa lungo le rive del Fiume Isis. Questa magnifica città ospita la Grande Biblioteca, forse la più vasta raccolta di conoscenza dopo la Casa della Conoscenza. Il dominio di Thoth comprende la città e diversi villaggi più piccoli nelle paludi circostanti. Tutti coloro in cerca di conoscenza sono qui i benvenuti.

Set: L'oscuro reame di Set, conosciuto come Ankhwugaht, è una regione desertica completamente isolata dalla luce e dalla bontà di Horus-Re. Un vento sferzante soffia sulle sue terre velenose, i serpenti sibilano nel buio della notte eterna e scorpioni mostruosi immondi divorano chiunque osi avventurarsi laggiù. Una grande piramide nera si innalza al di sopra delle sabbie del deserto e sembra quasi toccare il cielo notturno striato di sangue.

Sebek: Il Signore dei Coccodrilli non dispone di alcun reame ad Heliopolis. Passa molto del suo tempo su Toril, e il tempo restante nascosto nel reame di Set.

Jotunheim

Dal momento che Jotunheim è la terra dei giganti, è naturale che ogni cosa laggiù sia di grandi dimensioni. Foresti di pini dai tronchi grandi come torri di guardia ricoprono i fianchi delle smisurate montagne del posto. Enormi roc solcano i cieli e lupi invernali di dimensioni elefantesche vanno a caccia per le sue distese ghiacciate.

Tratti di Jotunheim

Jotunheim è dotato dei tratti seguenti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Fede leggera.
- Il reame di Surtr è caratterizzato dal tratto di fuoco dominante. Thrym è caratterizzato da uno speciale tratto di freddo dominante. Ogni creatura in questo reame subisce 3d10 danni da freddo ad ogni round in cui non beneficia di un riparo di qualche tipo.

Collegamenti a Jotunheim

Surtr fa uso di almeno un *portale* verso il Piano Elementale del Fuoco all'interno del suo reame infuocato di Muspelheim.

Abitanti di Jotunheim

La fauna nativa di Jotunheim è insolitamente grande, ma per il resto è composta da normali animali e bestie magiche. Molte delle creature qui incontrate sono almeno di una categoria di taglia superiore rispetto al normale, con tutti i relativi cambi alle statistiche (vedi pagina 291 del *Manuale dei Mostri*).

Abissi e Inferi: Fensir.

Supplicanti di Jotunheim: I supplicanti di Jotunheim erano tutti giganti in vita, e conservano il loro aspetto mortale anche quaggiù. Sono dotati delle seguenti capacità speciali.

Immunità addizionali: Freddo, fuoco.

Resistenze: Acido 10, elettricità 10.

Altre qualità speciali: Come qualità speciale di questo piano, i giganti supplicanti conservano più Dadi Vita rispetto alla maggior parte dei supplicanti. Un supplicante gigante Grande è dotato di 4 DV e uno Enorme di 8 DV.

Caratteristiche di Jotunheim

Jotunheim, come molti altri piani della cosmologia di Toril, è una distesa sterminata di terre selvagge disseminata di strutture, menhir e altri segni tipici della civiltà dei giganti, o comunque segni che indicano la presenza di abitazioni di qualche tipo. Il suo terreno tende ad assumere formazioni estreme: vulcani, ghiacciai, maestose distese di nuvole e caverne altrettanto enormi, dotate di splendide formazioni cristalline. Jotunheim è la dimora delle divinità dei giganti, ognuno dei quali possiede un reame divino all'interno del piano.

Annam: Annam, l'elusivo capo del pantheon dei giganti, se ne sta isolato all'interno di un dominio sconfinato chiamato il Reame Nascosto. Quest'area è simile a un semipiano o a una sacca dimensionale, dal momento che nessun'altra creatura è in grado di localizzarla o di entrarvi senza il permesso di Annam... e Annam concede il suo permesso a ben pochi visitatori. Nessun altro essere vive all'interno del Reame Nascosto, nemmeno i supplicanti, e

l'intero luogo è pervaso da una profonda aura di solitudine. Il suo grande palazzo è dotato di una torre di cristallo all'interno della quale una serie di modellini delle stelle e dei pianeti si muove in perfetta sincronia e in assoluto silenzio, simulando gli spostamenti dell'universo.

Grolantor: Il dio dei giganti delle colline possiede un piccolo reame situato alle pendici delle grandi montagne di Jotunheim. Questo reame, chiamato la Tenuta, è poco più di un'enorme baita di legno costruita per il più grande capotribù dei giganti delle colline. I supplicanti di Grolantor vagano per le colline nei dintorni della Tenuta, depredando gli altri supplicanti che riescono a catturare.

Hiatea: Il Rifugio del Bosco è il reame di Hiatea, situato nel cuore di una grande foresta dove le querce sono più grandi delle sequoie terrestri. È qui che supplicanti della dea vanno a caccia assieme alla loro patrona, facendo ritorno alla sera alle grandi capanne dove vivono, per celebrare ogni notte il dono della comunità e della famiglia.

Ialannis: Il reame di Ialannis è Florallium, un luogo fatto di tranquilli giardini e sorgenti di cristallo. In nome di un tacito accordo, Florallium è considerato territorio neutrale per le divinità e i supplicanti di Jotunheim, un luogo in cui negoziare in tempo di conflitti e in cui festeggiare assieme in tempi più pacifici.

Memnor: Il reame di Memnor è chiamato Thraotor, un'enorme nube tempestosa con un grande palazzo di adamantio sulla cima, sospeso a chilometri e chilometri di altezza dal terreno. Thraotor avanza sospeso nell'aria per tutto il territorio, portando tempeste distruttive ovunque vada. A sua volontà, Memnor può trasformare qualsiasi ordinaria caduta di pioggia o grandine sotto il suo reame in un effetto di *tempesta di vendetta*.

Skoraeus Stonebones: Come Thrym, anche Skoraeus Stonebones vaga per le montagne di Jotunheim senza avere una fissa dimora. Predilige le pendici delle montagne e le vaste caverne che si spalancano al loro interno.

Surtr: Oltre una barriera di vulcani sempre attivi giace il reame di Surtr, conosciuto come Muspelheim. Questa enorme pianura di terra infuocata si estende a perdita d'occhio in tutte le direzioni. Sulle rive di un lago di lava fusa si erge la Guglia di Surtr, un pinnacolo torreggiante in pietra nera dove risiede il sovrano di tutti i giganti del fuoco.

Thrym: Al capo opposto di Jotunheim è situato il reame di Thrym, chamato Fibulwinter, o a volte semplicemente Jotunheim. Il reame di Thrym è una distesa sconfinata di gelo, ghiaccio e neve, ed è più montagnoso degli altri reami divini simili (come ad esempio quello di Loviatar o di Auril). Thrym vaga da un ghiacciaio all'altro ma non possiede una dimora fissa in alcun luogo del piano.

Stronmaus: La Rocca della Tempesta, il reame di Stronmaus, è l'immagine speculare di Thraotor. Nonostante il suo nome sinistro, la Rocca della Tempesta si erge su una magnifica nube bianca che raramente provoca piogge o tempeste sulle terre sottostanti. Anche se proietta un'enorme ombra sulla terra sottostante, sulla sua cima splende sempre il sole, che si riflette sul palazzo d'oro, di platino, di gemme e di marmo di Stronmaus. All'interno del palazzo è situata una vasca magica fatta d'opale, che sembra diventare di dimensioni infinite a coloro che si immergono nelle sue acque sante. Chi si immerge nelle acque della vasca beneficia degli effetti degli incantesimi *guarigione, rigenerazione* e *ristorare superiore*.

Vaprak il Distruttore: La divinità degli ogre vive a Frantumapietra, una miserevole caverna alla base di una grande parete rocciosa. Vaprak e i suoi supplicanti sono disprezzati da tutti gli altri abitanti del piano, e si nascondono dal resto dei giganti a tutti i costi.

Nishrek

Il piano di Nishrek è la dimora del pantheon orchesco. Su questo grande campo di battaglia, gli orchi combattenti si scontrano ogni notte in un conflitto devastante, per poi rialzarsi la notte successiva e ricominciare da capo. Varie tribù di orchi supplicanti guerreggiano tra loro rinunciando ad ogni forma di alleanza e diplomazia in favore di una carneficina senza fine. Dimostrando il loro valore in battaglia, gli orchi sperano di ottenere il favore di Gruumsh; credono che un giorno il dio sceglierà una sola tribù come i suoi figli puri e li proclamerà superiori a tutti gli altri orchi.

Tratti di Nishrek

Nishrek è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento malvagio leggero.
- Fede forte. I seguaci del pantheon nanico e di quello elfico subiscono penalità maggiori quaggiù.
- Energia positiva minore dominante. Nishrek non è un luogo adatto ad ospitare varie forme di vita, ma coloro che si scontrano sui suoi campi mortali vengono pervasi da ondate di energia positiva. Ogni creatura che si trova sul piano ottiene guarigione rapida 2 e può anche farsi ricrescere gli arti perduti in battaglia. Inoltre, coloro che vengono uccisi negli interminabili scontri sui campi di battaglia di Nishrek tornano in vita al tramonto come se su di loro fosse stato lanciato *resurrezione pura*, completamente guariti e pronti a ricominciare a combattere. Perfino quei supplicanti che, in quanto esterni, non potrebbero essere riportati in vita, si risvegliano completamente guariti. Solo coloro che subiscono ferite mortali sui campi di battaglia di Nishrek usufruiscono dell'effetto di *resurrezione pura*; quei personaggi morti che vengono portati su Nishrek non risorgono spontaneamente.

Collegamenti a Nishrek

Il Fiume di Sangue attraversa Nishrek, collegandolo con la maggior parte degli altri piani immondi. Inoltre, la Crepa Sanguinosa spesso si porta a contatto con Nishrek, lasciando che una guerra senza fine si mescoli a un'altra.

Abitanti di Nishrek

Si dice che le vespe infernali siano native di Nishrek, sebbene siano diffuse anche su altri piani. Gli sciami di queste creature sono tra le poche cose che possono distrarre temporaneamente gli eserciti di Nishrek dai loro interminabili scontri.

Supplicanti di Nishrek: Molti supplicanti di Nishrek sono orchi e mezzorchi, che conservano il loro aspetto terrestre. Sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Elettricità, freddo.
Resistenze: Acido 10, fuoco 10.
Altre qualità speciali: Nessuna.

Caratteristiche di Nishrek

Nishrek è una pianura sterminata disseminata di fortezze e attraversata da lunghe trincee dalle quali spuntano in continuazione nuove comunità di orchi supplicanti. I soldati che vivono in questi insediamenti desolati passano il loro tempo in attesa del prossimo assalto dalle tribù nemiche.

Gruumsh/Bahgtru/Ilneval: Gruumsh osserva le innumerevoli battaglie che si svolgono sul piano dall'alto della Roccaforte di Ferro. All'interno di quelle mura, qualsiasi orco normale o supplicante acquisisce riduzione del danno 25/- e resistenza agli incantesimi 30. Gruumsh spesso scende sul campo di battaglia, aiutando una fazione o l'altra in base ai suoi capricci. Gli orchi sono ben lieti di restituire il favore cercando riparo di tanto in tanto nella sua roccaforte per trarre profitto dai suoi benefici difensivi. A volte il dio concede a un esercito di rifugiarsi nella sua roccaforte, altre volte no. Anche Bahgtru e Ilneval vivono nella Roccaforte di Ferro di Gruumsh. Le due divinità combattono al fianco di Gruumsh o ai suoi ordini.

Luthic: La Madre della Caverna vive in una grande caverna al di sotto della Roccaforte di Ferro, assieme alle femmine supplicanti di questo piano. Le femmine non prendono parte alle guerre senza fine di superficie, ma a volte si prendono cura dei feriti per il poco tempo di cui hanno bisogno per guarire.

Shargaas: Shargaas vive in un gigantesco sistema di caverne in un altro punto di Nishrek. Questo reame sepolto, chiamato la Notte di Sotto, è talmente buio che nessuna creatura è in grado di vedere all'interno della sua oscurità. Tuttavia, dal momento che sia Shargaas che tutti i suoi supplicanti sono dotati di vista cieca, possono agire normalmente anche all'interno delle sue profondità.

Yurtrus: Cumulo di Carne, una maestosa collina che si innalza al di sopra dei campi di battaglia, è il reame di Yurtrus. Stando a ciò che mormorano i supplicanti di Nishrek, quegli orchi che non combattono bene negli scontri notturni vengono mandati da Gruumsh al Cumulo di Carne, dove Yurtrus libera i loro spiriti dalla loro carne. Questo processo rappresenta la sola forma di morte possibile a Nishrek, ed è quella che tutti gli orchi temono più di ogni altra cosa.

Nove Inferi

I Nove Inferi sono nove strati di male incarnato, nove grandi reami di tirannia, odio e distruzione. In netto contrasto con l'Abisso, questo piano è un luogo rigidamente regolamentato, in cui diavoli che vi abitano conducono vite meticolosamente ordinate e si sforzano continuamente per mascherare i loro innumerevoli complotti, delitti e tradimenti.

Anche se il piano è composto da nove strati, i viaggiatori entrano sempre da quello superiore, Avernus, a meno che non facciano uso di un *portale* collegato a qualche altro strato specifico. Avernus confina con la Crepa Sanguinosa, e quindi funge da territorio di partenza per tutte le campagne dei diavoli contro i loro nemici demoniaci nella Guerra Sanguinosa.

Tratti dei Nove Inferi

I Nove Inferi sono dotati dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile.
- Nessun tratto elementale o di energia. Gli influssi elementali o di energia sono in equilibrio, tranne che nello strato del Flegesto (che è dotato del tratto di fuoco dominante). Sullo strato di Cania è il freddo a dominare, e laggiù viene applicato il tratto di freddo dominante. Una creatura subisce 3d10 danni da freddo ad ogni round in cui non beneficia di un riparo di qualche tipo.
- Allineamento legale leggero e allineamento malvagio leggero.

Collegamenti ai Nove Inferi

I *portali* che si aprono verso le Distese della Rovina e della Disperazione sono fin troppo comuni all'interno dei Nove Inferi. Sia Maglubiyet che Kurtulmak mantengono dei piani che collegano Clangore ai Nove Inferi. Il piano è anche adiacente alla Crepa Sanguinosa, una disposizione che consente alle legioni di Avernus di marciare verso la battaglia contro i loro nemici demoniaci. Il Fiume di Sangue attraversa Avernus e sia alcune diramazioni che alcuni affluenti di questo lugubre fiume compaiono su tutti gli strati di questo piano.

Abitanti dei Nove Inferi

Gli abitanti più numerosi dei Nove Inferi sono i diavoli, ma il luogo è popolato anche da incubi, segugi infernali, streghe notturne, sciami di vespe infernali e creature ignote anche ai saggi di Faerûn: vermi giganti immondi, strane creature dalle mille fauci, occhi e arti e mostri ancora più orribili e bizzarri.

Abissi e Inferi: Gathra, golem di fuoco infernale, haraknin (canomorfo), imp (tutti), lanciaossa, maelefante.

Supplicanti dei Nove Inferi Gli unici supplicanti presenti sui Nove Inferi sono quelli trafugati o attirati quaggiù dai diavoli di servizio sul Piano del Fato. Le anime condotte fino ai Nove Inferi diventano lemuri, creature dall'aspetto ripugnante che consistono in masse di carne fusa con torace e testa vagamente umanoide. I lemuri vengono disprezzati da tutti gli altri diavoli, anche se alcuni possono venire prima o poi promossi a una forma di diavolo superiore. Obbediscono ai comandi mentali del diavolo più forte nelle vicinanze. I lemuri sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Fuoco, veleno.

Resistenze: Acido 10, freddo 10.

Altre qualità speciali: Senza mente, riduzione del danno 5/argento o bene, resistenza agli incantesimi 5, nessuna appartenenza planare.

Senza mente (Str): I lemuri sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale e, a meno che non vengano comandati, agiscono come sotto gli effetti di *regressione mentale.*

Nessuna appartenenza planare (Str): A differenza di molti altri supplicanti, i lemuri possono lasciare il loro piano.

Caratteristiche dei Nove Inferi

I nove strati di questo piano sono descritti in dettaglio nella *Guida del Dungeon Master* e nel *Manuale dei Piani.* I Nove Inferi non ospitano alcun reame divino e nessuna divinità vi risiede. Tuttavia, ogni strato è retto da un arcidiavolo, e alcune di queste creature hanno poteri che rivaleggiano con quelli delle divinità minori.

Piano del Fato

Quando i mortali muoiono, le loro anime vengono portate sul Piano del Fato. Buona parte di questo piano è piatta, grigia e anonima, senza alcun punto di riferimento topografico.

Tratti del Piano del Fato

Il Piano del Fato è dotato dei seguenti tratti.

- Statico. La natura statica del piano consente ai diavoli di tormentare i supplicanti senza che le loro sofferenze abbiano mai fine.
- Magia ostacolata: Tutti gli incantesimi sono ostacolati.

Collegamenti al Piano del Fato

Come Cynosure, anche il Piano del Fato è situato al di fuori della normale cosmologia di Toril. Le anime fluiscono naturalmente dal Piano Materiale al Piano del Fato al momento della morte, ma non possono andarsene da laggiù di propria volontà. I servitori divini possono recarsi fin quaggiù dai reami delle loro divinità e riportare le anime indietro assieme a loro, purché le anime appartengano le-

gittimamente alle divinità che essi servono. Vari *portali* si aprono sui Nove Inferi dal Piano del Fato, grazie al patto stretto da Kelemvor con i diavoli, e a volte anche i signori dei demoni creano dei *portali* che conducono quaggiù dall'Abisso. In entrambi i casi, gli immondi possono trasportare le anime da qui fino ai loro piani di provenienza attraverso questi *portali*. Qualsiasi altro spostamento dal Piano del Fato è impossibile. I mortali non possono raggiungere il Piano del Fato se i loro corpi sono ancora vivi, e non esiste nessuna pozza di colore sul Piano Astrale che conduca fin quaggiù.

Abitanti del Piano del Fato

Gli unici abitanti del Piano del Fato sono le anime dei morti che attendono di essere trasportate sui piani delle loro divinità. Queste anime sono supplicanti privi di qualsiasi tratto planare: nessuna immunità, nessuna resistenza, nessuna qualità speciale. Le anime dei Miscredenti vanno a formare un muro vivente attorno alla Città del Giudizio, mentre le anime dei Falsi vengono condannate a prestare servizio all'interno della città, dove a volte vengono torturate dai diavoli.

Supplicanti del Piano del Fato: I Falsi vengono considerati supplicanti del Piano del Fato, dal momento che sono gli unici residenti permanenti (fatta eccezione per i Miscredenti, che sono condannati ad essere fusi nella sostanza del piano). I falsi non dispongono di alcuna immunità, resistenza o altre qualità speciali, ma entro certi limiti sono protetti dalla natura immutabile del piano stesso.

Caratteristiche del Piano del Fato

L'unico punto di riferimento di questo piano totalmente anonimo è la Spira di Cristallo, il reame che Kelemvor e Jergal condividono, che si erge al centro della Città del Giudizio. La città è una metropoli grigia, anonima e affollata, popolata dai morti che sono già stati giudicati.

Jergal/Kelemvor: La Spira di Cristallo è una torre scintillante fatta di rocce trasparenti. Quando Cyric era il dio della morte, questa torre veniva chiamata il Castello delle Ossa, ma Kelemvor l'ha trasformata per simboleggiare la sua intenzione a esercitare un giudizio aperto e imparziale sui morti.

piano delle ombre

Il Piano delle Ombre di Toril, coesistente e adiacente al Piano Materiale, è ben più di un semplice piano di transizione. Può essere usato per viaggiare, ma è anche la dimora di due divinità di Faerûn, e quindi dispone di alcune caratteristiche tipiche dei Piani Esterni. Inoltre contiene dei condotti simili a quelli situati sul Piano Astrale, che collegano Toril agli altri Piani Materiali degli altri mondi.

Tratti del Piano delle Ombre

Il Piano delle Ombre è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile magicamente: Alcuni incantesimi come *ombra di una evocazione* e *ombra di una invocazione* modificano il materiale di base del Piano delle Ombre. L'utilità e la potenza di questi incantesimi all'interno del Piano delle Ombre li rendono particolarmente utili sia agli esploratori che ai nativi del piano. Il Piano delle Ombre è anche plasmabile divino e come tale consente alle divinità che vi risiedono di plasmare i propri reami attraverso la pura forza di volontà.
- Allineamento malvagio leggero.
- Fede leggera all'interno dei reami divini; nessun tratto di fede negli altri luoghi.
- Magia potenziata: Quegli incantesimi dotati del descrittore ombra vengono massimizzati sul Piano delle Ombre, come se fossero stati preparati con il talento Incantesimi Massimizzati, ma non richiedono l'utilizzo di slot incantesimo superiori o tempi di lancio maggiori. Inoltre, alcuni particolari incantesimi diventano più potenti sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi *ombra di una evocazione* e *ombra di una invocazione* diventano potenti il 30% delle invocazioni e delle evocazioni che imitano (invece che del 20%) e gli incantesimi *ombra di una evocazione superiore* e *ombra di una invocazione superiore* diventano potenti il 70% degli originali (invece del 60%), mentre l'incantesimo *ombre* è potente il 90% degli originali (invece dell'80%).

  Inoltre, all'interno del reame divino di Shar, tutti gli incantesimi di ammaliamento, illusione e necromanzia, oltre agli incantesimi contrassegnati con il descrittore oscurità lanciati da personaggi dotati del talento Magia della Trama d'Ombra vengono massimizzati ed estesi, come se fossero sotto l'effetto dei talenti Incantesimi Massimizzati e Incantesimi Estesi. Anche in questo caso, tali incantesimi non richiedono slot incantesimo di livello superiore o tempi di lancio maggiori.
- Magia ostacolata: Quegli incantesimi contrassegnati dal descrittore luce vengono ostacolati. Il raggio di illuminazione di tutte le fonti di luce, compresi gli incantesimi che generano luce, viene dimezzato sul Piano delle Ombre.

  All'interno del reame di Shar, gli incantesimi di invocazione e trasmutazione vengono ostacolati e gli incantesimi contrassegnati con il descrittore luce non funzionano del tutto.

Collegamenti al Piano delle Ombre

In quanto piano di transizione, il Piano delle Ombre è praticamente un unico collegamento infinito. I viaggiatori possono entrarvi dal Piano Materiale lanciando *camminare nelle ombre* o attirare la sua sostanza sul Piano Materiale attraverso un qualsiasi incantesimo di illusione (ombra). Il Piano delle Ombre non è collegato al Piano Etereo, ma conduce verso altri Piani Materiali alternativi.

Abitanti del Piano delle Ombre

Il Piano delle Ombre ospita numerose creature corrotte fatte di oscurità. Ombre notturne, ombre non morte e mastini ombra sono solo alcune tra le creature native di questo piano. L'antica città Netherese di Shade è rimasta sul Piano delle Ombre per tanto tempo che ha generato una nuova razza, le tenebre (descritte in dettaglio nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*), e alcune di esse sono rimaste sul piano anche dopo che la città ha fatto ritorno su Faerûn.

Manuale dei Piani: Ephemera (tutti), creatura d'ombra.

Abissi e Inferi: Tessitore oscuro, shadar-kai, shadurakul (canomorfo).

Supplicanti del Piano delle Ombre: I supplicanti di Shar e di Mask che giungono sul Piano delle Ombre hanno un aspetto molto simile a quello che avevano in vita, anche se i loro colori sembrano molto più scuri. Sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Nessuna.

Resistenze: Freddo 10.

Altre qualità speciali: Scurovisione 36 metri, visione crepuscolare, mimetizzarsi con le ombre.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione che non sia la piena luce diurna, un supplicante è in grado di scomparire nelle ombre, acquisendo un alto grado di occultamento (probabilità del 40% di mancare e un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi). L'illuminazione artificiale e gli incantesimi *luce*

o *fiamma perenne* non sono in grado di negare questa capacità, mentre un incantesimo *luce diurna* vi riesce.

CARATTERISTICHE DEL PIANO DELLE OMBRE

Molte regioni del Piano delle Ombre corrispondono esattamente alle descrizioni contenute nel *Manuale dei Piani* e nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Solo i reami di Mask e Shar fanno eccezione.

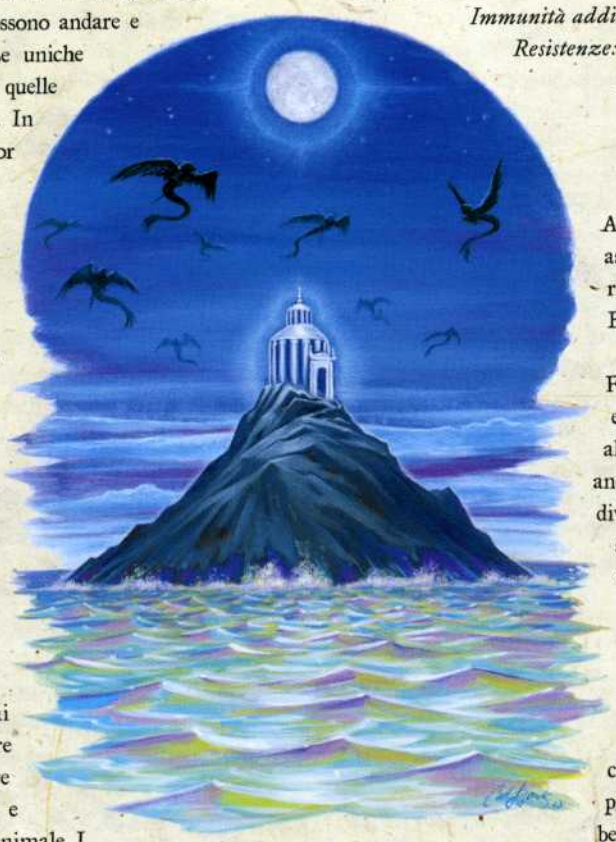
Mask: La Rocca dell'Ombra, un piccolo castello fatto di materia d'ombra allo stato grezzo, è il reame di Mask. Il castello è avvolto nelle ombre e quasi impossibile a vedersi, anche a poca distanza, immerso com'è nei dintorni oscuri del piano. Soltanto un incantesimo *luce diurna* o un altro incantesimo di potenza analoga può mettere in evidenza il castello abbastanza da renderlo visibile. Mask passa ben poco tempo in questo eccellente nascondiglio, dal momento che preferisce spostarsi tra i piani,impegnato in mille furti e intrighi divini.

Shar: La Signora della Notte vive nel Palazzo della Perdita, un'unica torre priva di porte o finestre. Sono pochi i visitatori che riescono a scoprire un modo per entrare o uscire, mentre i supplicanti e i servitori di Shar possono andare e venire dalla torre a piacimento. Le uniche creature confinate nel palazzo sono quelle imprigionate e private della libertà. In questo modo, Shar può trarre maggior piacere dalla loro sofferenza.

portali della luna

Un'isola rocciosa, circondata da un oceano sterminato di luce scintillante, simile a un'aurora in forma liquida, emerge dalle acque, toccata dalla luce della luna e sormontata da un palazzo d'argento lucente. Qui è sempre notte, ma non è mai buio, dal momento che la luce si intensifica o si affievolisce in base alle fasi della luna, che è sempre presente nel cielo.

I licantropi che giungono ai Portali della Luna possono cambiare forma liberamente. Hanno sempre il controllo dei loro cambiamenti e del loro comportamento in forma animale. I licantropi contagiati che sono esperti di viaggi interplanari a volte si recano fino ai Portali della Luna nella speranza di trovare un rifugio che dia loro tregua dalla malattia.



Portali della Luna

Illustrazione di Carl Frank

TRATTI DEI PORTALI DELLA LUNA

I Portali della Luna sono dotati dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Allineamento buono leggero e allineamento caotico leggero.
- Fede leggera.

COLLEGAMENTI AI PORTALI DELLA LUNA

Gli eladrin fanno uso di un *portale* che conduce fino ad Arvandor. I rami più alti dell'Albero del Mondo si protendono fino ai Portali della Luna, collegandoli agli altri piani celestiali. La Scalinata Infinita, che conduce al palazzo di Selûne, è un altro condotto verso gli altri piani, anche se è assai meno affidabile. Vedi "Caratteristiche dei Portali della Luna", sotto.

ABITANTI DEI PORTALI DELLA LUNA

I servitori di Selûne sono dei planetar chiamati Frammenti. Si dice che questi angeli di aspetto femminile siano stati creati per metà dal fuoco e per metà dalla luce lunare. Anche vari lillend e altri tipi di angeli frequentano i Portali della Luna e gli eladrin hanno scelto questo piano dove stabilire la loro corte fatata.

Supplicanti dei Portali della Luna: I supplicanti dei Portali della Luna comprendono gli spiriti dei licantropi buoni, le incantatrici, i marinai e i mistici, tutti coloro che adorano Selûne, oltre ai viaggiatori, agli esploratori, ai bardi e agli altri seguaci di Shaundakul e di Finder Wyvernspur. Tutti questi supplicanti hanno l'aspetto che avevano in vita, anche se spesso appaiono più pallidi e il loro umore tende a mutare drasticamente in base alle fasi della luna. I supplicanti dei Portali della Luna sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Acido, fuoco.

Resistenze: Elettricità 10, suono 10.

Altre qualità speciali: Nessuna.

CARATTERISTICHE DEI PORTALI DELLA LUNA

Anche se Selûne condivide il piano assieme ad altre due divinità, la dea rimane la sovrana incontrastata dei Portali della Luna.

Finder Wyvernspur: Il semidio Finder Wyvernspur ha scelto di erigere la sua residenza permanente all'interno del palazzo di Selûne. Deve ancora abituarsi alla sua condizione divina, essendo asceso a questo status solo di recente, durante il Periodo dei Disordini. Le sue sale sono sempre ricche di musica e di opere d'arte create dai suoi supplicanti, con cui egli arreda i saloni di Selûne.

Selûne: La dimora di Selûne è un palazzo lucente rivestito d'argento chiamato Argentil situato al centro del piano. Il palazzo è un luogo di silenziosa bellezza, dove tutti i suoni sembrano lontani e attutiti e la luce della luna sembra soffermarsi su ogni creatura e ogni oggetto, infondendo in essi un bagliore argentato.

La Scalinata Infinita è uno strano condotto che si apre nel palazzo di Selûne quando la luna è piena e la nebbia si innalza dalle acque. Si narra che essa vada da Argentil a tutte le città esistenti su qualsiasi piano, a tutte le città che sono mai esistite e che mai esisteranno, dalle città degli angeli alle sale buie dei Nove Inferi. La scalinata non si snoda solo in alto e in basso, ma anche in tutte le altre direzioni, e la gravità cambia da un pianerottolo all'altro. Perché questo condotto sia collegato al reame di Selûne è un mistero, ma potrebbe essere il risultato della presenza di Shaundakul su questo piano, invece che di quella della Vergine della Luna.

Shaundakul: Anche il Cavaliere dei Venti considera i Portali della Luna la sua dimora, almeno per quanto possa considerare un qualsiasi luogo la sua dimora. Shaundakul non ha alcun palazzo da

contrapporre ad Argentil, e preferisce spostarsi da un luogo all'altro di questo piano e di tutti gli altri.

Profondità Fatali

Le Profondità Fatali sono un luogo di acque nere e di pressione schiacciante; è quaggiù che il Fiume di Sangue riversa le sue acque viscose, assieme a tutti i detriti che spazza via dai piani immondi. I suoi abitanti sono affamati come squali e crudeli come sahuagin e il piano stesso sembra perennemente affamato di anime.

Tratti delle Profondità Fatali

Le Profondità Fatali sono dotate dei seguenti tratti.

- Plasmabile alterabile. Ogni reame divino viene considerato plasmabile divino.
- Acqua dominante. L'acqua delle Profondità Fatali è acqua sacrilega, in grado di danneggiare quelle creature celestiali che vi si immergono.
- Allineamento malvagio forte.

Collegamenti alle Profondità Fatali

Le Profondità Fatali contengono *portali* che si aprono sugli stati acquatici dell'Abisso e sul Piano Elementale dell'Acqua. Un *portale* collega questo piano anche con il reame di Umberlee nel Cuore della Furia. Il Fiume di Sangue riversa le sue acque nelle Profondità Fatali, collegandolo con buona parte degli altri piani immondi.

Abitanti delle Profondità Fatali

Le creature acquatiche e del caos sono gli abitanti naturali delle Profondità Fatali. È raro che tali creature vengano viste sul Piano Materiale, anche se alcuni squali immondi (e squali crudeli), seppie, piovre giganti e kraken a volte vi compaiono. I sahuagin mezzo-immondi sono sorprendentemente comuni nelle Profondità Fatali, mentre i mezzo-immondi kuo-toa aono più rari.

Abissi e Inferi: Myrmyxicus (demone), piscoloth (yugoloth), skulvyn (demone), wastrilith (demone).

Supplicanti delle Profondità Fatali: I supplicanti sahuagin e kuo-toa sono gli abitanti principali delle Profondità Fatali. Entrambi i tipi di supplicanti appaiono immutati rispetto alle forme che avevano in vita. Sono dotati delle seguenti qualità speciali.

Immunità addizionali: Freddo, fuoco.

Resistenze: Acido 10, elettricità 10.

Altre qualità speciali: Nessuna.

Caratteristiche delle Profondità Fatali

Le Profondità Fatali sono una distesa di acqua salata nera priva di qualsiasi punto di riferimento, senza né un fondo né una superficie.

Sekolah: Sekolah, una delle due potenze che vivono nelle acque buie delle Profondità Fatali, non possiede alcun reame. Il dio domina in qualsiasi luogo in cui si rechi, e nessuna creatura osa sfidarlo.

Blibdoolpoolp: La Dea Sommersa, invece, possiede un suo reame personale: un tempio sferico che assomiglia a una piccola luna che galleggia in mezzo alle acque sacrileghe del piano. Crostacei immondi e supplicanti kuo-toa vivono all'interno della sfera al servizio della dea, il cui potere si fa gradualmente sempre più irrilevante.

Riposo del Guerriero

Il caos furioso del Riposo del Guerriero genera costantemente nuove battaglie, alterazioni casuali del terreno e cambiamenti altrettanto casuali degli schieramenti sul campo di battaglia. Proprio come Clangore e Nishrek, il Riposo del Guerriero è popolato da supplicanti che si combattono eternamente l'uno con l'altro. Ma a differenza della situazione su quegli altri piani, tuttavia, i supplicanti del Riposo del Guerriero non seguono un'affiliazione costante, non hanno una fedeltà duratura e non sono immuni alla morte. Rigenerano allo stesso modo dei troll, e una delle poche regole costanti è quella che prevede che quando un guerriero viene abbattuto e si rianima, si unisce alla squadra che lo ha abbattuto.

Tratti del Riposo del Guerriero

Il Riposo del Guerriero è dotato dei seguenti tratti.

- Altamente plasmabile. Il Riposo del Guerriero cambia in continuazione, anche se non con la stessa intensità del piano del Limbo nella cosmologia di D&D. Una certa area può reagire in modo particolare ad alcuni incantesimi o alla forza di volontà. Se lasciata a se stessa, cambia lentamente, ma costantemente (vedi "Controllare il Riposo del Guerriero", sotto, per ulteriori informazioni).
- Allineamento caotico leggero. I supplicanti del Cavaliere Rosso, le sole creature legali del piano, subiscono alcune penalità sociali.
- Magia selvaggia.

Collegamenti al Riposo del Guerriero

Non esistono *portali* conosciuti che conducono al Riposo del Guerriero o che partono da esso.

Controllare il Riposo del Guerriero

Il terreno base del Riposo del Guerriero è simile a un'area montuosa e rocciosa del Piano Materiale. Una creatura dotata di un alto punteggio di Saggezza può plasmare il terreno nelle vicinanze, provocando la formazione di elementi del terreno speciali al fine di ottenere copertura o altri vantaggi speciali in battaglia. Un personaggio può esercitare il controllo su di un'area del raggio di 1,5 metri per ogni punto di bonus di Saggezza, incentrato su se stesso. All'interno di quest'area, egli può usare un'azione di round completo per tentare di creare o rimuovere uno dei seguenti elementi naturali. La CD della prova di Saggezza richiesta è indicata all'apposita voce.

Dosso: Creare o rimuovere un dosso (vedi pagina 91 della *Guida del Dungeon Master*) richiede una prova di Saggezza con CD 22.

Ponte: Un personaggio può creare o rimuovere un ponte di roccia largo 1,5 metri con una prova di Saggezza con CD 22. Un ponte largo 3 metri richiede una prova di Saggezza con CD 25.

Baratro: Creare o rimuovere un baratro profondo 15 metri, lungo 6 metri e largo 4,5 metri (vedi pagina 89 della *Guida del Dungeon Master*) richiede una prova di Saggezza con CD 20. Un baratro profondo 30 metri richiede una prova di Saggezza con CD 25.

Elevazione: Un personaggio può far sì che un'area pari o inferiore a quella della sua zona di controllo si innalzi o si abbassi rispetto al livello del terreno circostante. Pareti rocciose verticali (Scalare con CD 15) circondano l'area innalzata o abbassata. La CD della prova di Saggezza è pari a 15 + 2 per ogni 3 metri di elevazione.

Detriti: Creare o rimuovere dei detriti sparsi (vedi pagina 91 della *Guida del Dungeon Master* richiede una prova di Saggezza con CD 18. Per i detriti fitti la CD sale a 20.

Pendio: Il personaggio può provocare l'inclinazione della terra all'interno della sua zona di controllo in qualsiasi direzione desiderata, indipendentemente dal terreno circostante. L'area confluisce

comunque col terreno al di fuori dell'area di controllo senza sbalzi. La CD della prova di Saggezza è pari a 15 per un pendio graduale (vedi pagina 89 della *Guida del Dungeon Master*) o 20 per un pendio ripido.

Trincea: Un personaggio può aggiungere o rimuovere una trincea (vedi pagina 91 della *Guida del Dungeon Master*) all'interno della sua zona di controllo. La CD della prova di Saggezza è pari a 12 per una trincea larga 1,5 metri o 15 per una trincea larga 3 metri.

Abitanti del Riposo del Guerriero

Molti titani sono nativi del piano del Riposo del Guerriero, e si uniscono con entusiasmo alle grandi battaglie in corso. I githzerai hanno costruito alcuni monasteri in mezzo al caos turbinante del piano. È raro che i supplicanti osino assaltare queste strutture, a causa della morte eterna che i monaci sono in grado di sferrare attraverso il loro colpo *ki* (legale).

Abissi e Inferi: Khaasta.

Supplicanti del Riposo del Guerriero: I supplicanti del Riposo del Guerriero sono comuni soldati, generali, strateghi, barbari predoni e altri individui specializzati nel combattimento. Hanno l'aspetto che avevano nel fiore degli anni, al massimo della forma fisica e della salute. Cercano di unirsi alle loro divinità prendendo parte a battaglie interminabili.

Immunità addizionali: Acido, fuoco.

Resistenze: Elettricità 10, freddo 10.

Altre qualità speciali: Rigenerazione 5.

Rigenerazione (Str): I supplicanti subiscono danni normali dalle armi legali. La volontà di Tempus può sopprimere la capacità di rigenerazione di qualsiasi supplicante, e una tale punizione solitamente precede di poco una morte rapida e definitiva. Tale destino è riservato a coloro che dimostrano codardia in battaglia.

Riposo del Guerriero

Illustrazione di Wayne England

Caratteristiche del Riposo del Guerriero

Buona parte del Riposo del Guerriero è composta da un enorme campo di battaglia simile a un deserto roccioso di Toril. Altopiani e pinnacoli rocciosi spuntano dal terreno piatto e varie formazioni di roccia si protendono in agglomerati dalle forme insolite.

Cavaliere Rosso: La Signora della Strategia ha costruito sul Riposo del Guerriero una fortezza permanente chiamata la Torre Rossa. Si tratta di uno dei pochi punti di riferimento stabili e permanenti del piano, il cui terreno non può essere controllato da nessun'altra creatura (eccetto Tempus) entro il raggio di 1,5 km dalla Torre.

Garagos: Il Razziatore reclama orgogliosamente qualsiasi regione del piano in cui si trovi come il suo reame personale di Guardia della Battaglia.

Tempus: L'intero piano del Riposo del Guerriero è considerato il reame divino del Signore della Battaglia, anche se egli consente alle altre divinità che risiedono sul piano di plasmarlo secondo i propri desideri. Se lo vuole, tuttavia, può facilmente riportarlo allo stato precedente.

Uthgar: Il Padre delle Battaglie predilige le regioni più fredde del piano, che chiama Uthgardtheim. Anche se fredde, queste terre non sono peggiori delle terre invernali del Faerûn settentrionali... ben distanti dai reami di gelo di Loviatar e di Auril.

Valkur: Il reame del Capitano delle Onde è l'unico che rimane separato dal resto, soprattutto a causa della diversità del suo terreno. È chiamato Porto Sicuro ed è una placida distesa d'acqua salata situata tra il campo di battaglia del deserto e una distesa d'acqua più ampia su cui infuriano mille battaglie navali.

Trono Supremo

Un castello in rovina si innalza al di sopra di una terra desolata dove il vento ululante può condurre chi lo ascolta alla follia. Questo piano è il reame del Principe delle Menzogne, il "trono supremo" dal quale Cyric complotta per conquistare il dominio su tutti i piani. Il Trono Supremo è folle quanto il dio, e quasi altrettanto malvagio. Dal momento che le leggi della natura e della magia qui seguono i capricci mutevoli di Cyric, il piano stesso a volte sembra intenzionato a schiacciare gli intrusi, specialmente coloro che si rifiutano di inchinarsi al volere dell'unico padrone di questo piano.

Tratti del Trono Supremo

Il Trono Supremo è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino.
- Allineamento caotico forte e allineamento malvagio leggero.
- Fede forte. Tutte le divinità sono nemiche di Cyric, e così i seguaci delle altre divinità subiscono penalità maggiori quando si trovano sul Trono Supremo.
- Magia selvaggia.

Collegamenti al Trono Supremo

Il Trono Supremo non dispone di alcun *portale* conosciuto verso gli altri piani.

Abitanti del Trono Supremo

Gli abitanti del Trono Supremo sono pazzi quanto il suo sovrano. Gli ululatori sono le creature preferite di Cyric, e interi branchi di queste creature vagano all'interno e all'esterno del suo Castello Infranto. Anche varie bestie del caos e slaadi vivono sul Trono Supremo.

Abissi e Inferi: Demodand (tutti).

Supplicanti del Trono Supremo: I supplicanti del Trono Supremo hanno lo stesso aspetto che avevano in vita, anche se sembrano più ossuti ed emaciati. La loro follia risulta ben visibile nei loro occhi. Sono dotati dei seguenti tratti speciali dei supplicanti.

Immunità addizionali: Elettricità, suono.

Resistenze: Acido 10, freddo 10.

Altre qualità speciali: Nessuna.

Caratteristiche del Trono Supremo

La sola caratteristica degna di nota è il Castello di Cyric.

Cyric: Il Castello Infranto è il fulcro di potere di Cyric. Anche se sembra soltanto una rovina fatiscente strappata a qualche altro piano, il Principe delle Menzogne lo vede come un magnifico palazzo adatto alla sua posizione come futuro sovrano dell'universo. Branchi di ululatori vagano per i suoi cortili e per le terre desolate circostanti, mentre Cyric in persona siede nella torre più alta, intento a inventare nuovi folli complotti per ottenere il dominio sui piani.

Altri piani

La cosmologia descritta in questo capitolo (e presentata originariamente nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*) comprende le dimore delle divinità del pantheon Faerûniano, vari pantheon non umani (quelli di draghi, giganti, goblinoidi, orchi, nani, elfi, gnomi e halfling) e il pantheon Mulhorandi. Toril ospita anche altre fedi aggiuntive e gli dei di tali fedi vivono in piani aggiuntivi collegati a Toril. Nel Faerûn si conosce ben poco riguardo a questi altri piani, e la natura esatta dei loro collegamenti al Faerûn è alquanto misteriosa.

Toril è in realtà collegato a diversi Piani Astrali, ognuno dei quali collega il Piano Materiale di Toril alle dimore di diversi gruppi di divinità sui piani esterni. Questi Piani Astrali sono basati sulle aree geografiche di controllo dominate da altri pantheon. Il Piano Astrale conosciuto ai personaggi di Faerûn conduce ai piani del pantheon Faerûniano, nonché ai suoi pantheon non umani (le cui aree geografiche di controllo si sovrappongono a quelle delle divinità Faerûniane) e al pantheon Mulhorandi. I personaggi di aree diverse possono accedere a Piani Astrali diversi con collegamenti ai Piani Esterni abitati dalle relative divinità. Si pensa che spetti ad Ao il compito di supervisionare i vari Piani Astrali separati e di dirimere i vari conflitti tra i pantheon.

Piani di Zakhara

Il Piano Astrale di Zakhara è collegato agli stessi piani elementali che si collegano al Faerûn, nonché a un piano che ospita le anime dei giusti (il Giardino delle Delizie) e a uno dove i malvagi vengono puniti (il Regno del Fuoco). I molti geni attivi a Zakhara vivono sui piani elementali, mentre le divinità delle fedi di Zakhara vivono sul Piano Materiale di Zakhara stesso o su altri piani ignoti ai mortali o inaccessibili dal Piano Materiale.

Mondo degli Spiriti

Il Mondo degli Spiriti descritto nell'Appendice del *Manuale dei Piani* è coesistente e adiacente al Piano Materiale, ma solo a Kara-Tur. Ogni divinità della Burocrazia Celestiale di Kara-Tur possiede un piccolo reame collegato al Mondo degli Spiriti. Dal momento che si tratta di un piano di transizione, il Mondo degli Spiriti si sostituisce al Piano Astrale di Kara-Tur.

Piani di Maztica

Il Piano Astrale di Maztica è collegato ai piani delle divinità di Maztica. Questi piani possono essere visualizzati come molti strati planari allineati sopra e sotto la terra. Ogni strato celestiale è la dimora di una divinità e di un uccello sacro; ogni strato del mondo dei morti costituisce una sfida per le anime dei morti, che devono avanzare fino allo strato più basso per raggiungere la pace eterna. Questi piani sono popolati sia da esterni che da divinità.

Semipiani

Come nella cosmologia standard di D&D, la cosmologia di Toril è ricca di semipiani, vale a direi piani piccoli e omogenei con pochi abitanti. Alcuni di questi piani sono stati creati da potenti incantatori o psion; altri si sono formati spontaneamente. Sia Cynosure che il Piano del Fato possono essere considerati semipiani. Anzi, Cynosure è simile a Territorio Comune, descritto nel *Manuale dei Piani*. Il Generatore Casuale di Semipiani del *Manuale dei Piani* funziona sia per i semipiani della cosmologia di Toril che per la cosmologia standard di D&D, e i semipiani menzionati come esempio nel *Manuale dei Piani* potrebbero esistere anche nella cosmologia di Toril. I malaugrym (descritti nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*) sono nativi di un piccolo semipiano attaccato al Piano delle Ombre.

Piani perduti

Quando una divinità o un pantheon muore, i piani usati come dimora sembrano cessare di esistere. Stando a una teoria, non fanno che implodere, poiché privi di un qualsiasi potere divino presente a sostenerli. Secondo un'altra teoria, il Piano Astrale li espelle e i piani perduti si allontanano da esso, rimuovendo ogni forma di connessione con gli altri piani.

Il più grande dei piani perduti e Zigguraxus, la vecchia dimora del pantheon dell'Unther. Dopo la sua morte o la sua scomparsa, Tiamat si è trasferita nel Covo dei Draghi. Anche i piani e i reami delle divinità morte sono svaniti dealla cosmologia di Toril. Tra questi vanno ricordati la Fortezza del Sole Eterno di Amaunator, il Trono di Sangue di Bhaal, l'Ibrandyllaran dimora di Ibrandul, le Corti dell'Illusione di Leira e il Cumulo di Liquame di Moander. A volte il reame di una divinità uccisa viene reclamato da un'altra divinità prima di svanire. Questo è quanto è accaduto al Castello delle Ossa di Myrkul, sul Piano del Fato, ora abitato da Kelemvor, che lo ha trasformato nella Spira di Cristallo.

Cronaca della Campagna

L'ambientazione di Forgotten Realms è uno scenario dinamico, in continua evoluzione da usare per le proprie campagne. I personaggi e le loro imprese non rimangono sospesi nel vuoto e i vari eventi hanno conseguenze e ripercussioni visibili in tutto il Faerûn. A partire dalla data ufficiale d'inizio della campagna, Scudiuniti del 1372 CV, il Faerûn è stato sottoposto a innumerevoli cambiamenti, tra cui l'assedio della città elfica di Evereska da parte dei phaerimm, la prigionia di Elminster agli Inferi e il misterioso silenzio della Regina Ragno dei drow. Questo capitolo va considerato un'addenda al Capitolo 6: "Storia" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Il materiale qui presentato fa procedere la cronologia fino all'attuale data della campagna, il 1° di Kythorn del 1373 CV (l'Anno dei Draghi Vagabondi).

Utilizzare la cronologia nel gioco

Gli eventi recenti avvenuti nell'Anauroch, nel Cormyr e nel Sottosuolo hanno avuto conseguenze importanti nel Faerûn. L'improvvisa comparsa della città di Shade ha drasticamente alterato gli equilibri di potere del mondo di superficie e il silenzio di Lolth minaccia di fare altrettanto nel Sottosuolo. Nuovi nemici sono comparsi, e in alcuni casi la stessa geografia del continente è stata alterata. Includere questi eventi all'interno di una campagna potrebbe sembrare un'impresa ardua, ma le note che seguono forniranno vari spunti su come riuscirci.

La prima opzione, e anche la più semplice, è semplicemente quella di far sì che questi eventi avvengano "fuori scena" nel corso della campagna, esattamente nel modo in cui vengono descritti in questo capitolo e nei romanzi appositi. Questo metodo funziona meglio se l'attuale campagna si svolge in luoghi lontani dagli eventi in questione; del resto, i PG solitamente amano prendere parte ai grandi eventi che hanno luogo nel loro territorio di residenza. Ma anche se il DM sceglie questa opzione, dovrà essere comunque flessibile. Se i PG trovano un modo veramente ingegnoso (e plausibile) di porre fine all'assedio di Evereska o di impedire la caduta di Ched Nasad, è bene lasciarli tentare. Altrimenti i giocatori potrebbero avere l'impressione di essere soltanto poco più che spettatori.

Se il DM desidera che i PG abbiano una qualche forma di influenza sulla cronologia, ma vuole anche che gli eventi si svolgano più o meno come descritto in questo capitolo, può ideare delle avventure che siano "complementari" al corso principale degli eventi. Ad esempio, i PG potrebbero ricevere l'ordine di guidare un'incursione contro le tenebre assieme agli uomini del Cormyr, oppure potrebbero essere ingaggiati per combattere come mercenari nella Battaglia di Ched Nasad. Dal momento che ideare una buona avventura richiede tempo, tuttavia, il DM dovrebbe assicurarsi di mantenere la data della campagna un mese o due indietro rispetto alla cronologia ufficiale. Questa tattica gli consente di avere tempo a sufficienza per ideare un'avventura e inserirla senza problemi nel corso degli eventi della campagna.

Naturalmente, non c'è alcun motivo per dover rimanere fedeli alla cronologia ufficiale. Se il DM lo desidera, può tranquillamente rinarrare queste storie usando i PG come protagonisti, oppure far lavorare assieme i PG e i protagonisti di questi eventi. Forse, all'interno della campagna, le tenebre sono riuscite a inviare qualche dozzina di infiltrati dal Piano delle Ombre su Faerûn, ma la città vera e propria rimane ancora intrappolata. O forse è Corellon Larethian, o Lathander, ad essere scomparso nel silenzio, invece di Lolth. Alla fin fine, la campagna è gestita dal DM, che può apportare qualsiasi cambiamento ritenga necessario per rendere l'esperienza più divertente ed emozionante per il gruppo di gioco.

Eventi recenti

Anche se sono molti gli eventi che hanno caratterizzato gli anni trascorsi dal giorno di Scudiuniti del 1372, due in particolare hanno avuto sul Toril un impatto superiore a tutti gli altri. Si tratta del ritorno della Città di Shade e del misterioso silenzio di Lolth, la dea dei drow.

Il ritorno degli arcimaghi

Nel tardo inverno del 1371 CV, l'Anno dell'Arpa Non Suonata, una banda di guardiani delle tombe di Evereska guidata da Galaeron Nihmedu scoprì un gruppo di umani impegnato a scavare

un tunnel attraverso una parete rocciosa di un'antica camera funeraria elfica, con l'aiuto di un beholder tenuto prigioniero. Lo scopo degli invasori era quello di raggiungere la Barriera degli Sharn, la barriera mistica che teneva i phaerimm intrappolati nelle viscere sotterranee dell'Anauroch, e di incontrarsi con un principe della Città di Shade chiamato Melegaunt Tanthul. A causa di un'imprevista interferenza della magia della Trama di Galaeron con la magia della Trama d'Ombra di Melegaunt, nel corso di una battaglia si aprì un varco nella Barriera degli Sharn, consentendo ai phaerimm di tornare a dilagare per tutto il Faerûn in grandi numeri.

Galaeron, Melegaunt e Vala Thorsdottir, il capo del gruppo degli umani, avvertì gli Anziani delle Colline di Evereska della situazione, ma dal momento che essi si rifiutarono di accettare l'aiuto di Melegaunt, non riuscirono a riparare la Barriera degli Sharn con la loro alta magia. Dopo le prime schermaglie con i phaerimm, che videro gli elfi di Evereska sonoramente sconfitti, venne inviata una richiesta di aiuto a Khelben "Bastone Nero" Arunsun a Waterdeep.

Mentre Khelben radunava le forze di Waterdeep per giungere in aiuto di Evereska, Galaeron, Melegaunt e Vala raggiunsero il Tempio di Karse nella Grande Foresta, in cerca dell'aiuto che, stando a quanto affermava Melegaunt, avrebbero potuto ottenere dal lich Wulgreth. I tre si fecero strada combattendo oltre i phaerimm e i loro servitori attraverso la Grande Foresta, e nel corso del viaggio Galaeron iniziò a conoscere la via misteriosa della Trama d'Ombra. Alla fine, i tre riuscirono ad arrivare a Karse e dal lich Wulgreth... o meglio *dai* lich Wulgreth. Infatti, nel corso dei millenni due esseri che portavano quel nome si erano stabiliti a Karse. Dopo aver combattuto i lich, il gruppo riuscì ad evocare due dei Principi di Shade e a recuperare la Pietra di Karse, un potente artefatto frutto della magia Netherese con il quale Melegaunt sperava di poter riportare Shade nel Faerûn. Anche se Melegaunt venne ucciso dal secondo Wulgreth, Galaeron completò l'incantesimo ed evocò la Città di Shade dal Piano delle Ombre.

Il Ritorno degli Arcimaghi

Illustrazione di Ben Thompsenn

Nel frattempo, Khelben Arunsun guidò un contingente di soldati elfici e di Waterdeep fino ad Evereska, nella speranza di stabilire un *portale* attraverso il quale far passare il grosso dell'esercito. La spedizione subì gravi perdite nel corso di una battaglia con le forze dei phaerimm sull'Alta Brughiera, ma le truppe giunsero in tempo per prestare soccorso alle Spade di Evereska. I soccorsi tuttavia giunsero troppo tardi per impedire che i phaerimm conquistassero il Nido del Roc. E, cosa ancora peggiore, Nihmedu, il Sindaco-Lama di Evereska, venne ucciso nel corso della battaglia.

Quando Shade ricomparve nel Faerûn, gli Shadovar agirono in fretta per consolidare il loro potere e opporsi ai phaerimm che avevano già stretto Evereska d'assedio. I Principi di Shade usarono innanzi tutto la loro magia d'ombra per creare un potente scudo d'ombra, che separò i phaerimm nei pressi di Evereska dalla magia della Trama. Anche se i mostri rimasero indeboliti da questa mossa, rimasero comunque abbastanza potenti da mantenere in piedi il muro di magia morta che impediva ogni forma di comunicazione con Evereska, e il muro stesso finì per prosciugare la vitalità di tutte le terre attorno alla Casa Fortezza, indebolendone pericolosamente il *mythal*.

Gli Shadovar non persero tempo ad assicurarsi nuovi alleati nella guerra contro i phaerimm, inviando emissari presso tutte le grandi potenze della regione. Waterdeep, seppur sospettosa dei motivi degli Shadovar, acconsentì a collaborare con la Città di Shade, seppur temporaneamente. Anche il dracolich Malygris, il Suzerain Blu dell'Anauroch, acconsentì ad aiutare la Città di Shade in cambio della sua libertà dal Culto del Drago. Le armate di Shade, spostandosi attraverso le ombre grazie alla loro strana magia, ingaggiarono i phaerimm in varie schermaglie e vinsero sempre: risultò evidente che la magia della Trama d'Ombra era la più grande debolezza dei phaerimm. Anche quando i phaerimm attaccarono il cuore stesso di Shade, le potenti magie degli Shadovar riuscirono a sconfiggerli.

L'offensiva principale successiva ebbe luogo alle Acque Tortuose, quando un'armata di rinforzo di Waterdeep in viaggio verso Evereska sotto il comando di Laeral e Storm Silverhand subì un'imboscata da parte di un gruppo di bugbear, beholder e mind flayer guidato da alcuni phaerimm. Anche se sembrava certo che gli Eletti di Mystra sarebbero caduti sconfitti, gli Shadovar fecero ricorso ai servigi del loro alleato Malygris, e un Volo dei Draghi guidato dallo stesso Suzerain Blu calò sulle forze dei phaerimm, facendole a pezzi.

A questo punto, i sospetti degli abitanti di Waterdeep riguardo agli Shadovar si fecero forti, e la fragile alleanza tra le due città iniziò a vacillare. Brian il Maestro di Spada, uno dei Lord Mascherati di Waterdeep, insultò il Principe Aglarel di Shade quando questi si presentò ai reggenti della città per garantire che i draghi non ponevano alcuna minaccia all'esercito di Waterdeep. Infuriato dalle accuse di tradimento del lord e sentendosi insultato dal rifiuto di Piergeiron Paladinson di porgere delle scuse, Aglarel ritirò l'offerta di un'alleanza ufficiale da parte di Shade e sciolse la promessa di fornire ulteriori aiuti a Waterdeep.

Le tenebre rivolsero la loro attenzione alle rovine di Myth Drannor, che per lungo tempo erano servite da dimora per un piccolo gruppo di phaerimm. Gli Shadovar avvolsero le rovine della città con un velo di pura ombra e la sigillarono per assicurarsi che i phaerimm non potessero uscire. Una volta isolate le rovine, le forze di Shade diedero il via a una lenta e metodica epurazione delle rovine, adoperandosi per distruggere tutti i phaerimm che vi risiedevano.

Nonostante il ritiro degli aiuti di Shade, l'esercito di Laeral raggiunse Evereska e si accampò appena fuori dei confini della Casa Fortezza. Laeral Silverhand e Khelben Arunsun si riuni-

rono per prepararsi allo scontro imminente, ma fu la battaglia a giungere fino a loro prima del previsto. Approfittando del ritiro delle forze di Shade e dell'apparente fallimento degli amuleti di scrutamento indossati dalle sentinelle dell'esercito, i phaerimm riuscirono ad infiltrarsi tra le truppe grazie alla copertura dell'invisibilità e utilizzarono le loro magie di influenza mentale per spingere i soldati a combattersi l'un l'altro. Anche se Laeral riuscì ad intuire ciò che stava accadendo e a riprendere il controllo delle truppe, il danno era stato già fatto. I difensori di Evereska subirono una grave sconfitta e furono costretti a ritirarsi e a raggrupparsi; Laeral stessa perse un braccio in battaglia, rivelando che nemmeno gli Eletti di Mystra sono invulnerabili.

Nel frattempo, la Principessa Alusair del Cormyr riceveva alcun emissari Shadovar e rifletteva sui benefici di una possibile alleanza tra il Regno delle Foreste e la Città di Shade. Ma ogni eventualità di questa alleanza venne fugata con l'arrivo inaspettato di Galaeron Nihmedu. Sebbene ancora sconvolto dal lato oscuro della sua anima che l'uso della magia della Trama d'Ombra aveva risvegliato in lui, il giovane elfo fornì le prove che gli Shadovar stavano usando la loro potente magia per sciogliere i Grandi Ghiacci, con l'intenzione di rendere l'Anauroch di nuovo una terra fertile. Risultò evidente che le tenebre non si curavano delle inondazioni e della carestia che questa azione avrebbe scatenato nel resto del Faerûn, e così la Principessa d'Acciaio ordinò agli emissari di lasciare il Cormyr e iniziò a radunare alleati per attaccare Shade direttamente. Guidata fino alla città sospesa da Galaeron e da un bedine chiamato Ruha, la Maga Reale del Cormyr, Caladnei, stabilì un campo base in un complesso di canyon poco sotto la città, in una zona facilmente difendibile.

Gli Shadovar, consapevoli del fatto che il Cormyr stava per preparare un assalto contro la loro città, radunarono il maggior numero di truppe possibili e marciarono verso il Cormyr stesso. I Cormyreani, grazie alle capacità magiche dell'ex-Mago Reale Vangerdahast, erano pronti a questa eventualità e li affrontarono a Tilverton. Nel corso della battaglia che scoppiò, Vangerdahast attivò una potente arma magica contro l'esercito di Shade, nella speranza di stroncare sul nascere i nemici di quella guerra imminente. Purtroppo, l'energia dell'arma, interagendo con la magia della Trama d'Ombra dell'esercito di Shade scatenò un'esplosione che rase al suolo l'intera Tilverton.

Nei mesi che seguirono, l'alleanza non ottenne risultati migliori. Senza il vantaggio della magia della Trama d'Ombra, di cui potevano beneficiare le tenebre, il Cormyr e i suoi alleati ottennero ben pochi successi negli scontri successivi con i phaerimm e con gli Shadovar. L'economia degli alleati rimase presto paralizzata e i soldati iniziarono a patire la fame a causa delle alterazioni climatiche risultanti dallo scioglimento dei Grandi Ghiacci, e l'alleanza non fu in grado di far fronte a Shade in alcun modo significativo. Quando i phaerimm dimostrarono di potersi facilmente infiltrare nel consiglio di guerra dell'alleanza e di poter dominare i loro capi, il morale degli alleati scese ancora più in basso. Inaspettatamente, i phaerimm fecero però una strana proposta all'alleanza. Se gli alleati avessero acconsentito a cedere a loro Evereska e il suo *mythal*, i phaerimm avrebbero prestato il loro aiuto nella lotta contro Shade. Inutile a dirsi, Alusair si rifiutò di accettare, ma i phaerimm, determinati a farsi ascoltare, decisero di dimostrare la "saggezza" di una tale alleanza distruggendo uno dei veli d'ombra che provocava lo scioglimento dei Grandi Ghiacci.

Nel frattempo, a Evereska, la situazione rimaneva incerta. L'esercito di rinforzo di Waterdeep continuava ad avanzare verso la città, mentre i cittadini di Evereska, seppur disperati, respingevano le forze d'assedio. La situazione iniziò a cambiare quando il misterioso "scudo d'ombra" delle tenebre finalmente venne abbattuto. Anche se questo evento restituì ai phaerimm molto del loro potere, tornò a rafforzare anche il *mythal* indebolito e a risollevare il morale degli elfi.

Nel Cormyr, Galaeron Nihmedu, il suo compagno Aris, un gigante delle pietre e Storm Silverhand idearono un piano audace per condurre la Città di Shade alla caduta... in senso letterale. Speravano di infiltrarsi nella città con alcuni degli Eletti di Mystra, di farsi strada fino al *mythallar* della città sospesa e di distruggerlo, facendo precipitare Shade dal cielo. Una volta distrutta Shade, il resto di Faerûn avrebbe potuto unirsi contro i phaerimm ed eliminarli una volta per tutte. Usando strane e potenti magie, i cinque Eletti (Khelben Arunsun, Storm Silverhand, Laeral Silverhand, Dove Falconhand e Alustriel Silverhand) si rimpicciolirono fino a diventare di proporzioni microscopiche e consentirono a Galaeron e ad Aris di inghiottirli, in modo da poter entrare a Shade senza essere visti. Il piano ebbe successo: Galaeron e Aris vennero catturati dal Suzerain Blu e vennero portati a Shade poco dopo aver lasciato il Cormyr "in segreto". Ma anche se gli Eletti di Mystra riuscirono ad accedere al *mythallar* di Shade e a danneggiarlo, non ce la fecero a far precipitare la città. In ogni caso, l'attacco ebbe in qualche modo successo. La perdita della Pietra di Karse nel corso del caos della battaglia del *mythallar* impedì agli Shadovar di creare altri veli d'ombra per continuare a sciogliere i Grandi Ghiacci.

Radunatisi dopo l'assalto a Shade, Galaeron e gli Eletti di Mystra decisero di concentrare le loro energie sui phaerimm, che ormai avevano infranto il *mythal* a difesa di Evereska. Guidati

Il silenzio di Lolth

L'improvvisa scomparsa di Lolth dai cuori delle sue sacerdotesse sconvolge e spaventa i drow. Ma cosa significa questo evento per le campagne in corso?

In termini di gioco, qualsiasi incantatore divino che abbia Lolth come divinità patrona non può più preparare incantesimi su base giornaliera. (Se un tale personaggio in qualche modo possiede ancora degli incantesimi preparati prima del 28 di Eleasias, può lanciare tali incantesimi normalmente). Analogamente, il personaggio non può intimorire non morti o accedere a capacità soprannaturali acquisite da qualsiasi classe di incantatore divino o classe di prestigio che abbia Lolth come divinità patrona tra i suoi prerequisiti. Gli oggetti magici, sia quelli ad attivazione di incantesimo che a completamento di incantesimo, funzionano normalmente, ma dal momento che gli adoratori di Lolth non possono lanciare incantesimi, non possono nemmeno creare nuovi oggetti magici.

I drow non sono gli unici a subire gli effetti del silenzio di Lolth. Qualsiasi creatura di qualsiasi razza che adori la Regina Ragno si ritrova priva del favore della dea.

dalle conoscenze sui phaerimm che Galaeron aveva ricevuto da Melegaunt Tanthul prima di morire, i difensori di Evereska idearono un piano disperato per riparare il *mythal* danneggiato e scacciare i phaerimm da Evereska una volta per tutte. Anche se la battaglia fu dura, una coalizione di Alti Maghi di Evermeet e di Evereska riuscì a completare le riparazioni alle difese magiche della città. Ma dal momento che Galaeron dovette intervenire nel corso della procedura e prendere il posto di un Alto Mago rimasto ucciso, il nuovo *mythal* di Evereska diventò l'unico della sua specie ad essere composto sia dalla magia della Trama che da quella della Trama d'Ombra.

Una volta che le interdizioni protettive del *mythal* tornarono ad essere attive, la battaglia finale dell'assedio di Evereska fu rapidamente conclusa. L'esercito dei phaerimm venne sbaragliato e le forze di Shade rimasero logorate dalle lunghe battaglie sia con i phaerimm che con le nazioni alleate del Faerûn, e così il continente tornò a uno stato di relativa e fragile pace. Il ritorno degli arcimaghi, come i bardi hanno già chiamato questa serie di eventi, ha lasciato buona parte delle Terre Centrali in subbuglio. L'esercito di Evereska è praticamente allo stremo, il Cormyr è rimasto segnato dalla perdita di Tilverton e dalla morte recente di Re Azoun IV, e praticamente tutte le nazioni della regione devono far fronte a una severa carestia e crisi economica. Considerata la tenacia degli Shadovar, sembra improbabile che questa fragile pace possa durare a lungo.

La guerra della Regina Ragno

Nelle profondità del sottosuolo di Faerûn, nelle buie caverne dominate dagli oscuri e perversi drow, l'estate del 1372 CV è stata segnata da un tumultuoso evento. Loth era sempre stata una patrona volubile, spesso abbandonando uno dei suoi servitori al suo destino per un'intera giornata o anche per intere settimane, per punizione a qualcosa che interpretava come un insulto, ma negli ultimi giorni del mese di Eleasias, le grandi sacerdotesse di Menzoberranzan giunsero a una conclusione sconvolgente: la loro dea le aveva abbandonate completamente. Lolth non concedeva più alcun incantesimo, non rispondeva più a nessuna preghiera del clericato e non esprimeva più alcun segno di piacere o dispiacere. Le Matrone, anche se indubbiamente preoccupate, credettero semplicemente di aver offeso in qualche modo la Regina Ragno senza essersene accorte. E così effettuarono i sacrifici necessari, si sottoposero a rituali di espiazione e attesero di ottenere nuovamente il favore della dea.

Quando giunse l'autunno e i chierici di Lolth rimasero ancora privi della benedizione della Regina Ragno, iniziarono a serpeggiare i primi segni di nervosismo. A questa preoccupazione andava ad aggiungersi anche il fatto che diverse dozzine di maschi drow di vari casati erano scomparsi nel nulla. Anche se non era raro che i maschi drow abbandonassero le loro famiglie per unirsi a uno dei clan mercantili minori o ai mercenari di Bregan D'aerthe, i maschi in questione, stavolta, erano proprio scomparsi del tutto. Le Matrone sospettavano che avessero scoperto qualcosa riguardo al silenzio di Lolth. Del resto, per quale altro motivo avrebbero rischiato la collera delle sacerdotesse?

Le Matrone non erano le uniche ad aver notato questo esodo improvviso: anche Gromph Baenre aveva notato le sparizioni tra i maschi, e nonostante il monito delle Matrone, ordinò a Pharaun Mizzrym, un Maestro di Sorcere, di indagare sulla vicenda. Pharaun vide in questo incarico una trappola mortale, dal momento che sapeva che Gromph lo avrebbe ucciso se avesse fallito e che le sacerdotesse avrebbero fatto altrettanto per tenere segreta la scomparsa di Lolth se invece avesse avuto successo. Nonostante tutto, non aveva altra scelta che accettare. Rendendosi conto di avere bisogno di aiuto in questa impresa, il mago drow si rivolse al suo amico Ryld Argith, un Maestro di Melee-Magthere. Anche se Ryld era comprensibilmente riluttante, era anche tremendamente annoiato e insoddisfatto dalla sua vita all'accademia di duelli di Menzoberranzan, e così si lasciò convincere da Pharaun e si unì alle indagini.

Mentre i due esploravano i livelli di Menzoberranzan in cerca di indizi, altri complotti venivano orditi nelle sale del potere. Gromph Baenre, intenzionato a destabilizzare la posizione di sua sorella Quenthel come Signora di Arach-Tinilith, inviò un gruppo di assassini demoniaci camuffati da emissari di Lolth ad assassinarla... o almeno a convincere le altre sacerdotesse che la Regina Ragno era infuriata con Quenthel. Fareyl Zauvirr, un ambasciatore della città drow di Ched Nasad, venne falsamente accusato di tradimento, imprigionato e torturato per aver tentato di lasciare la città e di scoprire perché Ched Nasad non inviava più carovane a Manzoberranzan da quando Lolth si era rinchiusa nel suo silenzio.

Dopo numerose ricerche nelle zone più malfamate di Menzoberranzan, Pharaun e Ryld scoprirono che i maschi drow scomparsi stavano lavorando assieme a un alhoon (un mind flayer non morto) per fomentare un'insurrezione degli schiavi e mettere in ginocchio la città. Anche se l'alhoon riuscì a dare il via alla ribellione, le truppe di Menzoberranzan riuscirono a sedare la rivolta e Pharaun e Ryld uccisero la creatura.

Non del tutto convinta dall'apparente estraneità del silenzio di Lolth alla sommossa degli schiavi organizzata dall'alhoon, Triel Baenre, la Matrona del Casato Baenre, ordinò alla sorella Quenthel di guidare una spedizione fino a Ched Nasad per determinare perché la Città delle Ragnatele Lucenti era rimasta isolata. Pharaun. Ryld, Faeryl Zauvirr e Jeggred, il figlio dregoloth di Triel, si unirono a Quenthel e l'esploratore mercenario Valas Hune venne scelto come guida del gruppo.

La banda non perse tempo a mettersi in marcia, ma appena fuori da Menzoberranzan, il cammino si rivelò difficoltoso. Prima di arrivare a Ched Nasad, i drow dovettero attraversare le rovine di Ammarindar, sotto Hellgate Keep, facendosi strada tra i tanarruk di Kaanyr Vhok per tutto il tragitto. Durante l'attraversamento di Ammarindar, Pharaun riuscì a suscitare l'interesse di Aliisza, consorte, aiutante e semi-succube di Vhok.

Una volta raggiunta Ched Nasad, la situazione non migliorò di molto. Anche se la notizia del silenzio di Lolth non era ancora di dominio pubblico nella Città delle Ragnatele Lucenti, la popolazione era piuttosto irrequieta... forse a causa del fatto che la delegazione di Menzoberranzan era involontariamente giunta alla vigilia di un tentativo di colpo di stato. I capi di alcuni casati minori di Ched Nasad, vedendo nel silenzio di Lolth un'opportunità per migliorare le loro posizioni, avevano ingaggiato una banda di mercenari duergar per assaltare la città. Nella confusione che ne sarebbe seguita, i nobili drow speravano di riuscire a reclamare il potere.

Il gruppo rimasè coinvolto in ulteriori intrighi quando Quenthel Baenre e Jeggred cercarono di portare a termine la loro missione secondaria: recuperare una carovana di merce da una compagnia di mercanti di proprietà della famiglia Baenre. Faeryl Zauvirr tradì la Signora di Arach-Tinilith, facendo prigionieri sia

lei che Jeggred e usando la merce per cercare di sovvenzionare la ribellione di sua madre. I cospiratori poi tentarono di catturare Pharaun, Ryld e Valas Hune, ma i loro piani furono sventati quando i mercenari duergar diedero il via al loro assalto alla città. Nella confusione che ne seguì, il gruppo di Menzoberranzan riuscì a liberarsi dai suoi carcerieri, a recuperare Quenthel e Jeggred e ad uccidere la traditrice Faeryl mentre la città bruciava attorno a loro.

Purtroppo, la battaglia di Ched Nasad andò in modo assai diverso da quanto avevano sperato i casati cospiratori. I mercenari duergar avevano con loro una sostanza alchemica in grado di bruciare la stessa pietra con cui Ched Nasad era stata costruita, e nel corso della battaglia forse finirono per usarne troppa. Tra il fuoco di pietra dei duergar e le magie da battaglia dei difensori drow, Ched Nasad venne distrutta. I Menzoberranyr riuscirono a malapena a fuggire attraverso un *portale*, assieme a due profughi di Ched Nasad: Halisstra Melari e la sua prigioniera di guerra Danifae. Il numero esatto di sopravvissuti alla caduta di Ched Nasad rimane incerto, ma considerata la totale distruzione della città, sembra improbabile che più di qualche centinaio di drow sia riuscito a salvarsi.

Il *portale* che i Menzoberranyr utilizzarono per fuggire li condusse a un'antica distesa di rovine Netheresi nell'Anauroch. Dopo una breve discussione e una feroce battaglia con i lamia che vivevano tra le rovine, l'intrepida banda decise di mettersi alla ricerca di un sacerdote di Vhaeraun, nella speranza di poter apprendere da un altro dio cosa fosse accaduto a Lolth. Dopo un lungo viaggio attraverso il Piano delle Ombre e la città dei nani grigi di Gracklstugh, i Menzoberranyr riuscirono ad arrivare a Cormanthyr, dove un grosso contingente di drow maschi adoratori del Signore Mascherato aveva stabilito un insediamento. In cambio del recupero di un antico libro magico dal covo di un beholder nelle vicinanze, il capo dei sacerdoti di Vhaeraun acconsentì di trasportare i Menzoberranyr fino alle Fosse delle Ragnatele Demoniache, in modo da poter localizzare la dea e provare a comunicare con lei direttamente.

Mentre i Menzoberranyr e la loro guida Vhaeraunita intraprendevano il loro viaggio astrale fino alle Fosse delle Ragnatele Demoniache, Menzoberranzan si trovava improvvisamente a subire un triplice attacco. Una società segreta di maschi drow chiamata gli Jaezred Chaulssin aveva saputo dell'assenza di Lolth appena poco dopo la scoperta che le sacerdotesse stesse l'avevano

cronologia

Questa cronologia elenca tutti gli eventi descritti in questo capitolo.

Data	Evento
1371	
20 Nightal	Si apre una breccia nella Barriera degli Sharn e i phaerimm fanno ritorno.
26 Nightal	Khelben Arunsun guida le forze di Waterdeep verso Evereska per stabilire un *portale* attraverso il quale inviare un esercito di rinforzi.
28 Nightal	Le forze di Khelben Arunsun si scontrano con i phaerimm sull'Alta Brughiera.
30 Nightal	La Battaglia del Nido del Roc è la prima grande battaglia dell'assedio di Evereska. Aubric Nihmedu muore in battaglia.
1372	
1 Hammer	Shade ritorna nel Faerûn.
26 Tarsakh	Gli Shadovar creano lo scudo d'ombra e lo fanno calare sui phaerimm che circondano Evereska.
15 Mirtul	L'esercito dei rinforzi di Waterdeep in marcia verso Evereska incontra una grossa resistenza alle Acque Tortuose. L'arrivo tempestivo dei draghi blu alleati di Shade rovescia le sorti della battaglia. Shade ritira la sua offerta di alleanza a Waterdeep.
19 Mirtul	Gli Shadovar danno il via alla loro campagna per sterminare i phaerimm di Myth Drannor.
21 Mirtul	Galaeron Nihmedu arriva nel Cormyr, portando le prove dello scioglimento dei Grandi Ghiacci da parte degli Shadovar, che metterebbe in ginocchio le Terre Centrali.
27 Mirtul	Tilverton viene distrutta.
7 Flamerule	I phaerimm si infiltrano nel concilio di Alusair e propongono una tregua.
10 Flamerule	Lo scudo d'ombra attorno ad Evereska cade.
21 Eleasias	Alcuni Eletti di Mystra attaccano il *mythallar* di Shade. Il *mythal* di Evereska viene ripristinato e i phaerimm vengono respinti dalla città.
28 Eleasias	Lolth si fa silenziosa.
13 Marpenoth	Gromph Baenre ordina a Pharaun Myzzrym e a Ryld Argith di indagare sulla scomparsa dei drow maschi. Il primo di molti assassini demoniaci viene inviato contro Quenthel Baenre.
20 Marpenoth	I soldati drow soffocano una ribellione di schiavi a Menzoberranzan.
26 Marpenoth	Quenthel Baenre e la sua banda partono per Ched Nasad.
3 Utkar	Il Casato Zauvirr fa prigioniera Quenthel Baenre. Ched Nasad viene distrutta nel corso di un colpo di stato.
4 Uktar	Quenthel Baenre e la sua banda iniziano a cercare i sacerdoti di Vhaeraun.
15 Uktar	Ha inizio l'assedio di Menzoberranzan.
16 Uktar	Quenthel Baenre e la sua compagnia raggiungono le Fosse delle Ragnatele Demoniache e assistono all'attacco di Vhaeraun su Lolth. Selvetarm attacca Vhaeraun nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache ed entrambi gli dei precipitano nell'oscurità.

scoperto. Da allora, i membri di questo gruppo si erano mossi dietro le quinte per raggiungere lo scopo di spodestare il matriarcato della società dei drow e sostituirlo con la loro gerarchia personale. I Jaezred Chaulssin avevano manovrato la sommossa degli schiavi di Menzoberranzan e i suoi membri avevano involontariamente contribuito alla caduta di Ched Nasad. Ora, con un esercito di nani grigi mercenari e con i tanarruk di Kaanyr Vhok al loro servizio, i maschi drow avevano stretto Menzoberranzan d'assedio. Ricorrendo al tradimento e al doppio gioco all'interno della città, inflissero un duro colpo ai Menzoberranyr, anche se non riuscirono a conquistare la città come avevano sperato.

Nel frattempo, nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, una seconda minaccia alle tradizioni drow venne finalmente svelata. Il sacerdote Vhaeraunita riuscì a guidare gli adoratori di Lolth fino al cuore del reame della Regina Ragno, dove scoprirono la forma di Lolth, apparentemente comatosa, che giaceva in fondo alla fossa. Ma il Vhaeraunita aveva meditato il tradimento fin dall'inizio. Usando la sua magia, creò un *portale* ed evocò Vhaeraun in persona, che attaccò Lolth, in apparenza comatosa, e la ferì gravemente. Il dio drow Selvetarm, richiamato dall'attacco sferrato alla sua regina, comparve e attaccò Vhaeraun a sua volta. Le due divinità lottarono e alla fine precipitarono dalle ragnatele su cui combattevano nel vuoto sottostante. Quale effetto ciò possa avere sugli adoratori di entrambi gli dei rimane un mistero.

Trame e notizie

I seguenti spunti per avventure sono ideati per sfruttare gli eventi recenti riguardanti il ritorno di Shade e l'improvviso silenzio di Lolth. Il DM può adattare queste idee alla sua campagna nel modo che ritiene più opportuno.

Aria di tempesta: Anche se gli Shadovar sono stati sconfitti quando hanno tentato di far sciogliere i Grandi Ghiacci per inondare l'Anauroch, non hanno rinunciato all'idea di restituire alla regione la sua fertilità di un tempo. I Principi di Shade hanno iniziato a stringere pericolose alleanze con il clericato di Talos e altre divinità maligne delle tempeste e del tempo atmosferico. Grazie alla loro maestria della Trama d'Ombra, intendono alterare drasticamente il clima di Faerûn. Se riescono a provocare la caduta di pesanti piogge nell'Anauroch, il Nord verrà investito da una grave serie di alluvioni che si spingeranno fino all'Amn e al Tethyr, più a sud.

Mythal d'argento: Non tutti i phaerimm che stringevano d'assedio Evereska sono andati distrutti. Una manciata di phaerimm è stata soltanto scacciata, e ora alcuni profughi si sono fatti strada fino alla Gemma del Nord, la città di Silverymoon. Ansiosi di banchettare con i quasi-*mythal* della città, i phaerimm hanno fatto ricorso all'inganno e al controllo mentale per seminare discordia tra i capi della città quanto basta da riuscire a divorare le interdizioni della città stessa.

Nuova Tilverton: I contadini Cormyreani, da sempre un popolo pragmatico e incrollabile, ha iniziato a costruire una nuova città a pochi chilometri di distanza dal cratere annerito che sta ad indicare la tomba di Tilverton. Di recente, tuttavia, alcune strane bestie hanno iniziato a dare la caccia agli abitanti del villaggio di notte, trascinandoli via dalle loro case e lasciando i loro corpi menomati sulla strada che porta ai resti della vecchia Tilverton. Si tratta di una nuova trappola degli Shadovar, oppure qualcosa è emerso dall'oscurità e si è impossessato di Tilverton? Oppure potrebbe trattarsi di entrambe le cose?

Drow nella foresta: Dopo l'improvviso silenzio della Regina Ragno, molti altri maschi drow si sono affrettati a raggiungere le colonie di superficie nel Cormanthyr, in cerca di una vita migliore di quanto possa offrire l'aspra società matriarcale dei drow del Sottosuolo. Questo afflusso ha esaurito le risorse del clericato di Eilistraee, che incarica i PG di offrire aiuto per mantenere la fragile pace tra i drow appena arrivati e gli elfi di superficie.

Rovine di Ched Nasad: Nel Sottosuolo, lo spazio è sempre un bene prezioso, quindi sembra improbabile che le rovine di Ched Nasad rimangano disabitate a lungo. Alcune voci parlano di un potente mostro, forse un drago delle profondità, che intende fare delle rovine il suo covo, mentre altri parlano di una razza del Sottosuolo come i kuo-toa o i mind flayer che potrebbero fondare nel canyon una colonia, in cerca di una testa di ponte utile da cui lanciare un attacco su Menzoberranzan.

Scompiglio tra i piani: La battaglia tra Vhaeraun e Selvetarm potrebbe riversarsi in qualsiasi momento fuori dalle Fosse delle Ragnatele Demoniache e dilagare nel resto del multiverso. Le forze titaniche a cui si appellano le due divinità nella loro battaglia stanno sbriciolando i confini dei piani, che iniziano a riversarsi gli uni sugli altri. I PG devono trovare un modo di arrestare questo fenomeno, prima che accada qualcosa di terribile (come ad esempio che un confine dei Nove Inferi si apra nel bel mezzo di Faerûn). Questa è un'avventura adatta a personaggi di alto livello.

Appendice: Ampliare il Gioco

Questa appendice contiene vario materiale specificamente relativo al Faerûn da usare con il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, il *Libro delle Fosche Tenebre* e il *Libro delle Imprese Eroiche*.

Psionici nel Faerûn

Dal momento che la magia è talmente diffusa nel Faerûn, i poteri mentali noti come le arti psioniche non hanno mai rivestito un ruolo molto importante nella storia passata. Anche oggi, su Toril, molti considerano le arti psioniche come una capacità posseduta solo da alcuni mostri particolari, come ad esempio i mind flayer e i rakshasa. Ma in realtà, chiunque dimostri la forza di volontà adeguata può imparare ad utilizzare i poteri psionici.

Psionici e la Trama

A differenza degli incantesimi, che traggono il loro potere dalla Trama del Faerûn (o dalla sua Trama d'Ombra), le capacità psioniche attingono soltanto alle riserve interne dell'individuo in cui si manifestano. In un certo senso, ogni creatura psionica funge da Trama per se stessa, usando la magia della sua forza vitale personale e della sua mente per creare degli effetti psionici. Mystra e Shar non hanno alcuna capacità di negare alle creature psioniche l'accesso ai loro poteri e non controllano la diffusione delle conoscenze e delle capacità psioniche tra la popolazione di Faerûn.

Anche se gli psionici non hanno bisogno della Trama per funzionare, i poteri psionici sono comunque di natura magica. Gli incantesimi come *individuazione del magico* sono in grado di individuare eventuali capacità psioniche in funzione, e gli incantesimi come *dissolvi magie* o *guscio anti-magia* possono negare, sopprimere o annullare completamente le manifestazioni psioniche. Nel Faerûn, gli psionici e la magia non sono trasparenti tra loro; interagiscono esattamente allo stesso modo in cui la magia interagisce con l'altra magia.

Organizzazioni Psioniche

Le organizzazioni psioniche, spesso scambiate per elusivi ordini di divinatori, ammaliatori o altri incantatori arcani, sono piuttosto insolite nel Faerûn. Molte di quelle di seguito descritte vengono tenute segrete (o quanto meno molto nascoste) e sono di piccole dimensioni.

Kalish'erai

I Kaliesh'erai, situati nella città elfica di Evereska, sono un'associazione assai libera di elfi dotati di una certa quantità di poteri psionici. Dal momento che quasi tutti hanno avuto modo di affinare i loro poteri mentali per secoli interi, il Palazzo dei Kaliesh'erai si rivela essere uno dei più grandi centri di conoscenza psionica di tutto il Faerûn, e quasi sicuramente il più grande centro in assoluto al di fuori della portata dei mind flayer.

Molti membri dei Kaliesh'erai passano il loro tempo in serena contemplazione dei loro doni, ma una fazione all'interno del gruppo è molto interessata dagli oggetti psionici. Come risultato, i membri dei Kaliesh'erai sono talmente ansiosi di acquisire nuovi oggetti di questo tipo che sono ponti ad acquistarli o a scambiarli con qualsiasi visitatore che giunga a Evereska. Un seminterrato nel palazzo dei Kaliesh'erai contiene molte cripte e laboratori pieni di oggetti psionici, dalle semplici pietre del potere alle grandi corone psichiche e ai cristalli contenitori. Secondo alcune voci, esistono anche alcune celle dove i Kaliesh'erai rinchiudono i mostri dotati di poteri psionici per studiarli.

Spunti per le campagne: Il DM può fare uso di uno qualsiasi dei seguenti spunti per far entrare i personaggi in contatto coi Kaliesh'erai.

- I personaggi elfi o mezzelfi dotati di classi come psionici potrebbero essere stati addestrati dai Kaliesh'erai.
- Quei PG che si imbattono in un oggetto magico che non possono usare potrebbero provare a venderlo a Evereska.
- Il seminterrato del Palazzo dei Kaliesh'erai è un bersaglio che fa gola a molti ladri... o forse a un gruppo intenzionato a liberare un couatl, un rakshasa o uno yuan-ti prigioniero.
- Per caso o volutamente, i ladri nel seminterrato dei Kaliesh'erai liberano alcune delle creature prigioniere, che iniziano a seminare il caos in città.

Pensieri Fugaci

La compagnia degli avventurieri dei Pensieri Fugaci, guidata da Jacenelle Traen (innata umana di 16° livello), ha sede nella Sembia e conta circa una quarantina di membri, tutti dotati di almeno qualche potere magico. I membri dei Pensieri Fugaci usano come base un maniero in apparenza diroccato a poca distanza da Selgaunt, ma in

qualsiasi momento tre quarti dei membri sono assenti e impegnati in qualche missione.

I membri dei Pensieri Fugaci cercano di mantenere una presenza più stabile possibile all'interno dell'organizzazione dal momento che è molto difficile trovare sostituti per le sue fila. Ai membri del gruppo viene concesso l'accesso al maniero di Selgaunt, che si rivela a tutti gli effetti una solida fortezza protetta da una serie di trappole psioniche e camuffato per sembrare vecchio e decrepito. Jacenelle in persona è presente al castello la metà del tempo, impegnata a organizzare gruppi e ad accettare incarichi che vanno dalla sorveglianza delle carovane alle indagini private (spesso riguardo a qualche attività commerciale o intrigo di corte). In genere è pronta a manifestare i suoi poteri a beneficio dei membri dei Pensieri Fugaci.

Jacenelle è ben contenta di ampliare l'area di attività dei Pensieri Fugaci, specialmente oltre i confini della Sembia. Diventare un membro dell'organizzazione è facile: è sufficiente superare con successo una missione di prova stabilita da Jacenelle. Solitamente incarica il membro più anziano del gruppo di tenere d'occhio di nascosto i membri in prova, facendo molta attenzione al professionismo del loro comportamento.

Spunti per le campagne: Il DM può fare uso di uno qualsiasi dei seguenti spunti per far entrare i personaggi in contatto coi Pensieri Fugaci.

- I PG si ritrovano a dover competere con alcuni membri dei Pensieri Fugaci, con i quali sviluppano una sorta di rivalità (benevola o ostile che sia).
- Un personaggio psionico potrebbe prendere parte a una missione di prova dei Pensieri Fugaci, nella speranza di poter entrare a farne parte.
- Jacenelle potrebbe chiedere ad alcuni PG di alto livello di fondare una succursale dei Pensieri Fugaci in un'altra zona di Faerûn.

Illustrazione di Rafa Garres

Forak-Erach-Naek

FORAK-ERACH-NAEK

Questo gruppo di assassini/spadaccini spirituali duergar è una delle organizzazioni più temute di tutto il Sottosuolo. I membri del Forak-Erach-Naek ("Assassini dal Fodero Vuoto" in un oscuro dialetto nanico) sono sicari a pagamento pronti a lavorare per qualsiasi cliente disposto a pagare le loro esorbitanti tariffe in monete d'oro.

L'ubicazione del quartier generale del Forak-Erach-Naek è un segreto assai ben protetto, ma gli aspiranti committenti sanno che la Caverna dei Dodici Denti, sulle rive del Lagoscuro nei pressi della metropoli duergar di Gracklstugh è il posto giusto per ingaggiare un assassino Forak-Erach-Naek.

Spunti per le campagne: Il modo più diretto per introdurre il Forak-Erach-Naek nella campagna è quello di usare uno dei suoi membri come antagonista. Il DM può fare uso di uno qualsiasi dei seguenti spunti per far entrare i personaggi in contatto con il Forak-Erach-Naek

- Una potenza oscura ha messo una taglia sulla testa di uno o più PG.
- I PG vengono incaricati di proteggere un importante personaggio sulla lista delle future vittime del Forak-Erach-Naek.
- Il Forak-Erach-Naek ora accetta incarichi di altro tipo oltre i delitti su commissioni, tra cui i rapimenti a scopo di riscatto. Una missione organizzata in segreto per liberare un prigioniero rinchiuso in una fortezza segreta della confraternita sarebbe una sfida appropriata per un gruppo di alto livello.

COLLEGIO DELL'ECLISSE

Questa società segreta, situata nella metropoli di Riatavin nel Tethyr, ha come scopo lo studio delle capacità psioniche. Il Collegio dell'Eclisse agisce solo partendo dalla fortezza che usa come quartier generale. Molti Tethyriani credono che si tratti solo di un ordine di incantatori arcani come tanti, e i suoi membri sono ben lieti di incoraggiare questo equivoco. Il collegio impone un esame di ammissione destinato a stimare la propensione ai poteri psionici a chiunque faccia richiesta di appartenenza all'organizzazione e offre un addestramento di base gratuito all'uso dell'Arte. Gli studenti di una certa esperienza possono anche affittare un alloggio all'interno del collegio e usufruire dei laboratori e delle biblioteche del collegio.

Coloro che completano gli studi base equivalgono a psion di 1° o 2° livello e vengono chiamati compagni. Quasi tutti i compagni del collegio lavorano all'interno di un qualche governo o compagnia commerciale. Una volta completati gli studi, ottengono lavoro come oracoli, saggi o consiglieri al servizio di qualche ufficiale governativo o compagnia commerciale.

I sette reggenti del collegio (tutti psion di alto livello) stanno facendo il possibile per tenere sotto stretto controllo le attività dei compagni del collegio. Sono preoccupati dell'opinione pubblica riguardo agli psionici e non vogliono che qualche psion scapestrato renda la vita più difficile a tutti gli studenti dell'Arte.

Spunti per le campagne: Il DM può fare uso di uno qualsiasi dei seguenti spunti per far entrare i personaggi in contatto con il Collegio dell'Eclisse.

- Un personaggio pronto ad acquisire un livello in una classe da psionico può studiare per un periodo al collegio, pagando per i suoi insegnamenti e ricevendo oggetti psionici come premi e come doni di promozione.
- I reggenti ingaggiano gli avventurieri per indagare o per catturare uno studente psionico che si è volto al male una volta terminati gli studi.
- Una delle gilde di maghi convenzionali di Riatavin potrebbe ingaggiare i PG affinché si infiltrino nel Collegio dell'Eclisse e scoprano i segreti di questa "strana magia".

PALAZZO DELLO SPLENDORE MENTALE

Al di sotto di Waterdeep, nella sinistra città di Skullport, si erge una piccola fortezza nota come il Palazzo dello Splendore Mentale, la dimora di un gruppo di spie psioniche a pagamento. Il Palazzo dello

Splendore Mentale, gestito da Vhondryl (una psion umana di 14° livello), offre "servizi di spionaggio con discrezione" a tutte le fazioni impegnate a contendersi il potere in superficie. Vhondryl si sta impegnando energicamente per ottenere sempre più incarichi al di fuori di Waterdeep, dal momento che ogni incarico può procurarle un potenziale nemico, e preferisce non avere come nemici proprio coloro che vivono sopra la sua testa.

Molti degli agenti di livello più alto del Palazzo dello Splendore Mentale sono ladri cognitivi (vedi sotto). Fino a circa un mese fa, Vhondryl faceva uso anche di un buon numero di doppleganger. Ma dopo un'accanita disputa su una missione andata storta, tutti i doppleganger hanno abbandonato l'organizzazione. Da allora Vhondryl è in cerca di agenti in grado di effettuare *metamorfosi* o altre magie di trasformazione, o perfino dotati di abilità di Camuffare molto alte.

Spunti per le campagne: Il DM può fare uso di uno qualsiasi dei seguenti spunti per far entrare i personaggi in contatto col Palazzo dello Splendore Mentale.

- Un PNG che accompagna i personaggi potrebbe essere un agente del Palazzo dello Splendore Mentale incaricato di tenere d'occhio i membri del gruppo o di sabotare le loro attività.
- I PG potrebbero diventare "subappaltatori" di lavori del Palazzo dello Splendore Mentale, specialmente se si tratta di missioni da svolgere lontano da Waterdeep.
- Se i PG stanno inseguendo un doppleganger loro nemico, la loro pista potrebbe condurli fino a Skullport, dove dovrebbero vedersela con Vhondryl e con il Palazzo dello Splendore Mentale.

classi di prestigio psioniche

Tutte le classi di prestigio descritte nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche* possono essere utilizzate nel Faerûn. Inoltre, i personaggi di Toril possono usare la seguente classe di prestigio.

ladro cognitivo

Questi agenti psionici sono spie specializzate nel farsi strada nelle menti dei loro bersagli per trafugare direttamente i loro pensieri... a volte privandoli della stessa capacità di ragionare. Hanno un aspetto anonimo e non fanno uso né di armi potenti né di incantesimi sgargianti per raggiungere i loro obiettivi. Tuttavia, la sottile capacità di farsi strada all'interno della coscienza stessa di un bersaglio fa del ladro cognitivo un agente segreto senza pari.

I ladri cognitivi provengono quasi sempre dalle fila degli psion o degli innati, anche se a volte un mostro dotato della capacità psionica di generare un flagello psionico può diventare un ladro cognitivo. Gli psion dotati della disciplina telepatia sono solitamente i più comuni.

Tutti i ladri cognitivi vengono addestrati nel Palazzo dello Splendore Mentale di Skullport (vedi sopra). Molti lavorano ancora per tale gruppo di spie mercenarie a pagamento, ma altri si sono messi a riposo o hanno rinunciato a ogni legame con il Palazzo.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un ladro cognitivo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: 5 gradi in due delle seguenti abilità: Camuffare, Raccogliere Informazioni, Raggirare, Scassinare Serrature.

Talenti: Inquisitore (*Manuale Completo delle Arti Psioniche*).

Poteri psionici: Capacità di manifestare il potere *flagello psionico* (*Manuale Completo delle Arti Psioniche*).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del ladro cognitivo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Autoipnosi (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (arti psioniche) (Int), Disattivare Congegni (Int), Falsificare (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Psionica (Int) e Scassinare Serrature (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* e Capitolo 3: "Abilità e talenti" nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ladro cognitivo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri cognitivi sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e nelle armature leggere. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Punti potere al giorno/poteri conosciuti: Al 2°, 3°, 5°, 6°, 8° e 9° livello, il personaggio acquisisce nuovi punti potere al giorno (e poteri conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus, talenti metapsionici o di creazione oggetto, punti ferita oltre quelli conferiti dalla classe di prestigio e così via). Ottiene però i seguenti benefici: un incremento effettivo del livello di manifestazione, punti potere aggiuntivi e livelli effettivi aggiuntivi per i poteri degli psicocristalli (se possiede uno psicocristallo). Questo significa in pratica che i livelli di ladro cognitivo vengono aggiunti al livello di un'altra classe di psionico di cui era dotato il personaggio, per poi determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di psionico prima di diventare un ladro cognitivo, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di ladro cognitivo prima di determinare i suoi punti potere al giorno, i suoi poteri conosciuti e il suo livello di manifestante.

Poteri bonus conosciuti: Al 1°, 4°, 7° e 10° livello, il ladro cognitivo impara due nuovi poteri selezionati dalla disciplina telepatia. Può scegliere qualsiasi potere dalla lista di quelli che sarebbe in grado di manifestare. Anche quei ladri cognitivi che manifestano i loro poteri come innati possono scegliere poteri dalla lista della disciplina telepatia, che altrimenti sarebbe per loro proibita. Questi poteri vengono acquisiti attraverso la meditazione personale, allo stesso modo in cui nuovi poteri vengono appresi ad ogni livello di base di psionico. Il loro apprendimento non richiede alcun tempo e alcun costo in PE.

***Leggere pensieri* (Mag):** Al 1° livello, il ladro cognitivo può usare *leggere pensieri* (come il potere psionico dello stesso livello) per una volta al giorno. La CD del tiro salvezza per questo potere è pari a 10 + 1/2 del livello di personaggio del ladro cognitivo +

il modificatore di Int o Car del ladro cognitivo, scegliendo il più alto dei due. Il ladro cognitivo può usare questo potere due volte al giorno al 4° livello, tre volte al giorno al 7° livello e a volontà al 10° livello.

Confusione **(Mag)**: Al 4° livello, il ladro cognitivo può usare *confusione* (con gli effetti dell'omonimo incantesimo) per una volta al giorno. La CD del tiro salvezza per questa capacità è pari a 10 + 1/2 del livello di personaggio del ladro cognitivo + il modificatore di Int o Car del ladro cognitivo, scegliendo il più alto dei due. Il ladro cognitivo può usare questo potere due volte al giorno al 7° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Sonda mentale **(Mag)**: Al 7° livello, il ladro cognitivo può usare *sonda mentale* (come il potere psionico dello stesso livello) per una volta al giorno. La CD del tiro salvezza per questo potere è pari a 10 + 1/2 del livello di personaggio del ladro cognitivo + il modificatore di Int o Car del ladro cognitivo, scegliendo il più alto dei due. Il ladro cognitivo può usare questo potere due volte al 10° livello.

Demenza **(Mag)**: Al 10° livello, il ladro cognitivo può usare *demenza* (con gli effetti dell'omonimo incantesimo) per una volta al giorno. La CD del tiro salvezza per questa capacità è pari a 10 + 1/2 del livello di personaggio del ladro cognitivo + il modificatore di Int o Car del ladro cognitivo, scegliendo il più alto dei due.

Ladro cognitivo

Illustrazione di Randy Gallegos

Imprese eroiche e fosche tenebre

Il *Libro delle Fosche Tenebre* e il *Libro delle Imprese Eroiche* introducono alcuni temi maturi riguardanti le forme di malvagità più depravate e di bontà più elevata nel mondo di Dungeons & Dragons, alcune delle quali potrebbero essere appropriate anche per una campagna di FORGOTTEN REALMS. Anche se il DM non usa quei volumi e non è particolarmente interessato a introdurre temi maturi nella campagna, può sempre fare uso delle classi di prestigio, dei talenti e del materiale rimanente contenuto in questa sezione, modificando i prerequisiti come necessario.

Talenti

I talenti di questa sezione (a differenza di quelli nel Capitolo 1) sono talenti infami o eroici. Dal momento che questi talenti devono essere conferiti al personaggio da una potente entità benigna o maligna, conferiscono essenzialmente doti soprannaturali. Un prerequisito implicito per ogni talento infame è l'aderenza a un allineamento malvagio e, analogamente, ogni talento eroico prevede l'aderenza a un allineamento buono. Quei personaggi che non si dimostrano all'altezza del proprio allineamento potrebbero di fatto perdere i benefici dei loro talenti infami o eroici.

Come le altre regole di questo capitolo, i nuovi talenti qui presentati sono collegati ad alcune delle organizzazioni più malvagie o buone di Faerûn, comprendenti varie divinità, società o perfino individui specifici. Quando i prerequisiti del talento richiedono un patto con una creatura malvagia o un accordo di qualche tipo con una buona, il DM ha l'opzione di richiedere ai personaggi di eseguire un

TABELLA A–1: LADRO COGNITIVO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno/Poteri conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Poteri bonus conosciuti, *leggere pensieri* 1 volta al giorno	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello alla classe di psionico esistente
3°	+1	+1	+1	+3	-	+1 livello alla classe di psionico esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Poteri bonus conosciuti, *confusione* 1 volta al giorno, *leggere pensieri* 2 volte al giorno	-
5°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di psionico esistente
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di psionico esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Poteri bonus conosciuti, *sonda mentale* 1 volta al giorno, *confusione* 2 volte al giorno, *leggere pensieri* 3 volte al giorno	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello alla classe di psionico esistente
9°	+4	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe di psionico esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Poteri bonus conosciuti, *demenza* 1 volta al giorno, *sonda mentale* 2 volte al giorno, *confusione* 3 volte al giorno, *leggere pensieri* a volontà	-

rituale appropriato o di svolgere la propria parte di un patto prima di acquisire il talento. Ad esempio, il talento Benedetto dalle Sette Sorelle richiede un legame personale con una delle Sette Sorelle. I giocatori non devono presumere di poter acquisire il talento in questione soltanto soddisfacendo i prerequisiti di gioco, al di fuori del contesto di interpretazione nella trama. Il DM dovrebbe permettere l'acquisizione di questo talento solo a quei personaggi che siano veramente riusciti a sviluppare un tale rapporto nella storia.

Benedetto dalle sette sorelle [Eroico]

Come risultato di un legame personale di qualche tipo con una delle Sette Sorelle, il personaggio gode di un favore speciale da parte di Mystra.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 6° livello.

Beneficio: Il personaggio può aggiungere i seguenti incantesimi alla lista di incantesimi di una classe di incantatore arcano che gli consenta l'accesso a incantesimi di 6° livello.

1° livello: *Raggio di speranza, visione del paradiso.*
2° livello: *Lenire dolore.*
3° livello: *Vista benedetta.*
4° livello: *Spada della coscienza.*
5° livello: *Corona di fiamma, guardiano sacro.*
6° livello: *Corona di lucentezza.*
7° livello: *Giusta punizione.*

Se il personaggio possiede un libro di incantesimi, può aggiungere tali incantesimi al suo libro normalmente. Se lancia incantesimi spontaneamente come stregone o come bardo, può scambiare immediatamente (come beneficio aggiuntivo di questo talento) un qualsiasi incantesimo conosciuto con un incantesimo dello stesso livello tratto dalla lista attuale. Dopo aver scelto questo talento, il personaggio può scambiare gli incantesimi conosciuti seguendo le normali regole previste per la sua classe.

Benedizione di Lliira [Eroico]

Grazie alla benevolenza della dea della libertà, il personaggio non si lascia imprigionare facilmente.

Prerequisiti: Artista della Fuga 1 grado, Alone di Luce (*Libro delle Imprese Eroiche*).

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus sacro di +2 alle prove di Artista della Fuga e un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che lo renderebbe paralizzato, bloccato o intralciato. Se il personaggio fallisce un tiro salvezza contro un tale effetto, può tentare un secondo tiro salvezza 1 round dopo. Se il personaggio supera il secondo tiro salvezza, agisce come se avesse superato il primo.

Dono del Discernimento [Eroico]

Il personaggio fa affidamento sulla propria coscienza per astenersi dal compiere cattive azioni.

Beneficio: Se il personaggio usa un istante (un'azione gratuita) per riflettere su un'azione che sta per compiere, scopre con certezza se tale azione avrà un effetto negativo sul suo allineamento e se sarà tollerato dalla sua divinità (se ne segue una). Questo tipo di conoscenza è identico a quella fornita da un *filatterio della fedeltà*.

Morso del Ragno [Infame]

Il personaggio acquisisce un morso velenoso simile a quello di un ragno.

Prerequisiti: Amico dei Parassiti (*Libro delle Fosche Tenebre*), divinità patrona Lolth.

Beneficio: La saliva del personaggio è velenosa quando viene ingerita o inoculata nel flusso sanguigno di un'altra creatura. Il personaggio può iniettare questo veleno quando è in lotta con un personaggio con un'area di pelle scoperta, superando una prova di lotta. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere a questo veleno è pari a 10 + 1/2 del livello di personaggio + il modificatore di Cos del personaggio. I danni iniziali e quelli secondari sono gli stessi (1d4 danni alla Forza). Anche il suo bacio è velenoso: il personaggio può usare la sua saliva per avvelenare il cibo e le bevande, ma in tal caso, quando il veleno viene ingerito, la CD del tiro salvezza è ridotta di 2.

Prescelto dagli Zulkir [Infame]

Attraverso la propria posizione di prestigio presso i Maghi Rossi, il personaggio ottiene l'accesso ad alcuni segreti della magia malvagia che pochi oltre agli zulkir stessi conoscono.

Vasharan e Jerren nel Faerûn?

Il *Libro delle Fosche Tenebre* introduce due nuove sottorazze del tipo umanoide. Queste versioni completamente malvagie degli umani e degli halfling sono chiamate Vasharan e Jerren. I Vasharan hanno un ruolo prominente in tutto il *Libro delle Fosche Tenebre*, dal momento che l'artefatto magico da cui il libro trae il suo nome ha un ruolo importante nella loro storia. Tuttavia, i Vasharan non appartengono alla storia di Faerûn, quindi integrare questo materiale in una campagna di FORGOTTEN REALMS potrebbe creare qualche grattacapo al DM.

Una possibile opzione è quella di incorporare i Vasharan e i Jerren così come sono descritti nel *Libro delle Fosche Tenebre*, collocandoli in regioni abbastanza remote da consentire che si siano sviluppati separatamente dalle civiltà più note nel corso dei secoli. L'altopiano di Vashar potrebbe essere collocato da qualche parte nello Splendente Sud, ad esempio, mentre i Jerren potrebbero vivere in una regione particolarmente desolata dello Shaar Orientale.

Un'altra opzione possibile è quella di mescolare queste razze con quelle già esistenti nel Faerûn. Ad esempio, i Vasharan potrebbero essere parte dell'antico Impero Shoon del Calimshan, o dei reggenti Mulan del Thay. I Jerren potrebbero essere una razza minore degli halfling del Luiren.

Una terza opzione è semplicemente quella di ignorare i Vasharan e i Jerren. Quando un incantesimo o un oggetto magico viene indicato come originario dei Vasharan, è sufficiente ignorare quell'informazione e sostituirla con un'origine ideata appositamente.

Prerequisiti: Mago Rosso di 5° livello, Incantesimi Corrotti (*Libro delle Fosche Tenebre*).

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo corrotto, il danno alla caratteristica viene immediatamente ridotto di 1 punto.

Tocco dell'odio [Infame]

Dal momento che il personaggio gode del favore di Bane, può trasformare gli animali in servitori malvagi.

Prerequisiti: Incantesimi Violati (*Libro delle Fosche Tenebre*), capacità di lanciare incantesimi divini di 5° livello, divinità patrona Bane.

Beneficio: Una volta ogni dieci giorni, il personaggio può toccare un animale e trasformarlo in una bestia di Bane (equivalente alla bestia di Xvim descritta nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*). L'animale, prima della trasformazione, non deve avere un numero di Dadi Vita superiore al livello di chierico del personaggio. La creatura bersaglio può resistere alla trasformazione superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello di chierico + il modificatore di Sag del personaggio). Se l'animale è il compagno vincolato a un altro personaggio, può usare il bonus ai tiri salvezza base di Volontà di quel personaggio invece di applicare i propri modificatori di caratteristica. Se il tiro salvezza viene fallito, l'animale si trasforma immediatamente in una bestia di Bane ed esegue gli ordini del personaggio.

La bestia di Bane così creata infligge danni infami attraverso la sua capacità di punire il bene. I danni infami possono essere guariti solo da magie lanciate all'interno dell'area di un incantesimo *consacrare* o *santificare*.

Classi di prestigio infami ed eroiche

A differenza delle classi di prestigio del Capitolo 2, le classi di questa sezione fanno uso, in misura maggiore o minore, delle regole descritte nel *Libro delle Fosche Tenebre* e nel *Libro delle Imprese Eroiche*. Alcune elencano dei talenti infami o eroici come prerequisiti, altre conferiscono incantesimi o altre capacità che sono descritte all'interno di quei talenti. Le classi rappresentano il meglio e il peggio che il Faerûn ha da offrire: l'apice del bene e gli abissi del male.

Arpista supremo

Anche se tutti gli Arpisti, in un modo o nell'altro, sono dediti alla lotta contro il male, e in modo particolare alla lotta contro le chiese e le organizzazioni malvagie intenzionate ad estendere la loro influenza su tutto il Faerûn, non è detto che tutti gli Arpisti siano necessariamente buoni. Un Arpista supremo, tuttavia, è dedito alla causa del bene tanto quanto alla lotta contro il male. Si adopera attivamente per il bene degli altri oltre che a impedire alle forze del male di nuocere agli innocenti.

Molti Arpisti supremi hanno ricevuto addestramento come ranger o agenti Arpisti, e molti sono stati anche dei bardi. I chierici e i paladini dedicati a Deneir, Tymora o Lliira spesso seguono il sentiero dell'Arpista supremo.

Gli Arpisti supremi sono assai diffusi tra gli Arpisti al servizio di Lady Cylyria a Berdusk. Alcuni rari membri sono presenti tra le fila delle "Stelle Lunari", il gruppo di manipolatori politici guidati da Khelben Arunsun, o tra gli avventurieri indipendenti che risiedono a Shadowdale. È raro che gli Arpisti supremi si ritrovino coinvolti in conflitti di interesse nella branca dell'organizzazione situata a Berdusk, ma le loro coscienze vengono spesso messe alla prova nelle altre branche dell'organizzazione.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un Arpista supremo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Diplomazia 8 gradi, Intrattenere 5 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Sopravvivenza 2 gradi.

Talenti: Voto di Obbedienza (*Libro delle Imprese Eroiche*), Voto Sacro (*Libro delle Imprese Eroiche*).

Speciale: *Nemico prescelto:* Il personaggio deve avere una delle seguenti razze mostruose o organizzazioni malvagie come nemico prescelto: umanoidi (gnoll), umanoidi (goblinoidi), umanoidi (orchi), umanoidi (rettili), esterni (malvagi), non morti, Chiesa di Bane, Culto del Drago, Maghi Rossi, malaugrym, Trono di Ferro o Zhentarim.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'Arpista supremo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare

Tabella A–2: Arpista supremo

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+0	Aura di bene, conoscenze Arpiste, *individuazione del male*	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+3	+0	Nemico prescelto (malvagio)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+1	+3	+1	Incantesimi celestiali	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+3	+1	+4	+1	Compagno Eroico	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+1	+4	+1	Nemico prescelto	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+4	+2	+5	+2	Punire il male 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+5	+2	+5	+2	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+6	+2	+6	+2	Punire il male 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+3	+6	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+7	+3	+7	+3	Nemico prescelto, punire il male 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Lingaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli Arpisti supremi non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Arpista supremo

Illustrazione di Cark Frank

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di Arpista supremo, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di Arpista supremo vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Arpista supremo prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene del personaggio è pari al suo livello di Arpista supremo. Se il personaggio possiede la capacità di aura di bene grazie a un'altra classe, i livelli di quella classe sono cumulativi ai suoi livelli di Arpista supremo ai fini di determinare il funzionamento di questa capacità.

Conoscenze Arpiste: Al 1° livello, un Arpista supremo può accedere alle conoscenze proprio allo stesso modo di un bardo. Questa capacità funziona esattamente come la capacità di conoscenze bardiche della classe del bardo, con la differenza che il bonus della prova è pari al livello di Arpista supremo del personaggio + il suo modificatore di Int. Se l'Arpista supremo possiede un'altra capacità di conoscenze da un'altra fonte (come ad esempio dei livelli da bardo,da agente Arpista o da maestro del sapere), i suoi livelli di Arpista supremo si sommano a quelli delle altre classi che conferiscono tale capacità al fine di effettuare le prove di conoscenze Arpiste.

***Individuazione del male* (Mag)**: A volontà, un Arpista supremo può usare *individuazione del male* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo.

Nemico prescelto (malvagio) (Str): Al 2° livello, un Arpista supremo considera le creature malvagie di tutti i tipi come suoi nemici prescelti. Acquisisce un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro le creature malvagie. Ottiene inoltre un bonus di +1 ai danni delle armi contro le creature malvagie. Se l'Arpista supremo possiede già la capacità di nemico prescelto grazie a un'altra classe (come ad esempio il ranger) e una particolare creatura malvagia rientra anche nelle categorie di nemico prescelto indicate da quella classe, i bonus sono cumulativi.

Incantesimi celestiali (Str): Una volta giunto al 3° livello, un Arpista supremo può lanciare i suoi incantesimi come se fosse un celestiale. Più specificamente, può apprendere e lanciare qualsiasi incantesimo contenuto nel *Libro delle Imprese Eroiche* che contenga la componente celestiale, purché sia in grado di soddisfare gli altri requisiti per poter lanciare l'incantesimo. L'incantesimo deve comparire sulla sua lista di incantesimi, deve essere di un livello di incantesimo che egli sia in grado di lanciare e il punteggio di caratteristica che controlla i suoi incantesimi deve essere sufficientemente alto da consentirgli di lanciare incantesimi di quel livello. L'Arpista supremo può inoltre lanciare incantesimi caratterizzati dalla componente del tipo specifico di celestiale corrispondente al suo allineamento: arconte se è legale buono, guardinal se è neutrale buono o eladrin se è caotico buono.

Compagno Eroico (Str): Al 4° livello, un Arpista supremo acquisisce Compagno Eroico (vedi *Libro delle Imprese Eroiche*) come talento bonus, se già non lo possiede. Se non è già dotato di un compagno animale, ne acquisisce ora uno, come se fosse un druido di livello pari al suo livello di Arpista supremo. Se possiede la capacità di evocare un compagno animale grazie a un'altra classe (come ad esempio il druido o il ranger), i suoi livelli da Arpista supremo si sommano ai livelli delle altre classi che gli conferiscono questo beneficio ai fini di determinare il tipo di compagno eroico a cui ha diritto e le sue capacità.

Nemico prescelto (Str): Al 5° livello e poi di nuovo al 10°, l'Arpista supremo può scegliere un nemico prescelto aggiuntivo dalla lista seguente: Chiesa di Bane, Culto del Drago, Maghi Rossi, malaugrym, Trono di Ferro o Zhentarim. L'Arpista supremo acquisisce un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro le creature di questo tipo. Analogamente, ottiene un bonus di +2 ai danni delle armi contro tali creature. Inoltre, il bonus contro

un qualsiasi nemico prescelto di sua scelta (indipendentemente dalla classe che ne ha determinato la scelta) aumenta di 2.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un Arpista supremo di almeno 6° livello può tentare di punire una creatura malvagia con un normale attacco in mischia. Aggiunge quindi il suo bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di Arpista supremo. Ad esempio, un Arpista supremo di 6° livello armato con una spada lunga infliggerebbe 1d8+6 danni più eventuali bonus aggiuntivi per un alto punteggio di Forza o per effetti magici, che vengono normalmente applicati. Se un Arpista supremo punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto, ma viene comunque considerata usata per quel giorno.

L'Arpista supremo può usare questa capacità due volte al giorno all'8° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

cacciatore del sangue nero

Il Popolo del Sangue Nero, descritto nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* è composto da licantropi uniti soltanto dalla loro devozione a Malar, il Signore delle Bestie. Il credo di base della chiesa di Malar, la sopravvivenza del più forte e l'epurazione dei più deboli, è malvagio nel senso più cinico del termine, ma il dio conferisce poteri straordinari a coloro che si perdono ancora di più nel male commettendo atti di tortura, violenza e altre gesta di depravazione.

I cacciatori del sangue nero provengono da tutte le classi, e sia i licantropi naturali che i licantropi contagiati possono accedere a questa classe di prestigio. Ranger, druidi e barbari sono assai diffusi tra i cacciatori, ma solo perché sono le classi più diffuse tra il Popolo del Sangue Nero. Spesso anche i chierici di Malar scelgono questa via, dal momento che amano la possibilità di lanciare i loro incantesimi in forma animale.

I cacciatori del sangue nero non possiedono alcuna struttura organizzata. Alcune bande del Popolo del Sangue Nero annoverano dei cacciatori tra i loro membri, altre no. Alcuni dei cacciatori hanno reclamato la guida dei branchi di cui fanno parte, mentre altri si accontentano di partecipare alla caccia.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Cacciatore del sangue nero

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un cacciatore del sangue nero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Qualsiasi licantropo.

Abilità: Conoscenze (natura) 4 gradi, Controllare Forma 8 gradi (solo licantropi contagiati), Saltare 6 gradi, Sopravvivenza 6 gradi.

Talenti: Attacco Naturale Infame (*Libro delle Fosche Tenebre*), Attacco Poderoso.

Divinità patrona: Malar.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore del sangue nero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore*.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore del sangue nero.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori del sangue nero non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Magia del licantropo (Str): Un cacciatore del sangue nero dotato di capacità da incantatore può lanciare i suoi incantesimi normalmente in forma animale o in forma

TABELLA A–3: CACCIATORE DEL SANGUE NERO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Magia del licantropo, maledizione della licantropia superiore, oggetti selvatici
2°	+1	+3	+3	+0	Aspetto animale 1 volta al giorno, empatia selvatica
3°	+2	+3	+3	+1	Forma ibrida migliorata
4°	+3	+4	+4	+1	Aspetto animale 2 volte al giorno, attacco naturale infame migliorato 1d4
5°	+3	+4	+4	+1	Riduzione del danno migliorata (+5/argento)
6°	+4	+5	+5	+2	Aspetto animale 3 volte al giorno, trasformazione rapida
7°	+5	+5	+5	+2	-
8°	+6	+6	+6	+2	Aspetto animale 4 volte al giorno, attacco naturale infame migliorato 1d6
9°	+6	+6	+6	+3	Trasformazione istantanea
10°	+7	+7	+7	+3	Aspetto animale 5 volte al giorno, riduzione del danno migliorata (magia e argento)

ibrida, come se fosse un druido in forma selvatica dotato del talento Incantesimi Naturali.

Maledizione della licantropia superiore (Sop): La CD del tiro salvezza sulla Tempra richiesto per evitare di contrarre la licantropia quando si viene morsi dal personaggio aumenta di un ammontare pari al suo livello di cacciatore del sangue nero.

Oggetti selvatici (Str): Un cacciatore del sangue nero può utilizzare un'armatura o un qualsiasi oggetto analogo ideato per essere usato da un druido in forma selvatica. Ai fini di usare questi oggetti, tutte le forme licantropiche del cacciatore del sangue nero vengono considerate come forme selvatiche.

Aspetto animale (Sop): A partire dal 2° livello, un cacciatore del sangue nero acquisisce la capacità di fare ricorso ad alcuni privilegi limitati della sua forma animale pur rimanendo nella sua forma umanoide. Per una volta al giorno, può acquisire la Forza, la Destrezza o la Costituzione della sua forma animale senza effettivamente assumere quella forma. Inoltre, il suo bonus di armatura naturale aumenta di +2. Tutti questi cambiamenti hanno una durata pari a 1 minuto per livello di cacciatore del sangue nero. Il cacciatore del sangue nero può usare questa capacità per due volte al giorno al 4° livello, per tre volte al giorno al 6° livello, per quattro volte al giorno all'8° livello e per cinque volte al giorno al 10° livello.

Empatia selvatica (Str): Un cacciatore del sangue nero di livello pari o superiore al 2° può usare il linguaggio del corpo, il tono della voce e il comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale. Questa capacità funziona come l'omonimo privilegio di classe del druido, con la differenza che il personaggio aggiunge il suo livello di cacciatore del sangue nero al suo tiro di 1d20 invece del suo livello di druido. Inoltre, acquisisce un bonus razziale di +8 (invece del normale bonus di +4) quando usa questa capacità con animali normali o crudeli dello stesso tipo della sua forma animale.

Se il cacciatore del sangue nero possiede la capacità di empatia selvatica anche da altre classi (come ad esempio il druido o il ranger), i livelli di quella classe sono cumulativi ai suoi livelli di cacciatore del sangue nero ai fini di determinare il bonus della prova di empatia selvatica.

Forma ibrida migliorata (Str): Al 3° livello, un cacciatore del sangue nero acquisisce la capacità di usare gli attacchi speciali della sua forma animale anche in forma ibrida.

Attacco naturale infame migliorato (Sop): Al 4° livello, un cacciatore del sangue nero infligge 1d4 danni infami aggiuntivi ad ogni attacco naturale successivo, invece di 1 singolo danno come concesso dal talento Attacco Naturale Infame. I danni infami possono essere curati soltanto da magie lanciate all'interno dell'area di un incantesimo *consacrare* o *santificare*.

Quando arriva all'8° livello, i danni infami inferti dall'attacco naturale del cacciatore diventano 1d6.

Riduzione del danno migliorata (Sop): Quando il cacciatore del sangue nero arriva al 5° livello, la sua riduzione del danno licantropica migliora di 5 punti, passando a 10/argento se è un licantropo contagiato o a 15/argento se è un licantropo naturale. Quando arriva al 10° livello, la sua riduzione del danno può essere superata solo da armi magiche d'argento.

Trasformazione rapida (Str): Un cacciatore del sangue nero di almeno 6° livello può passare dalla forma animale alle forma ibrida con un'azione di movimento invece che come azione standard.

Trasformazione istantanea (Str): Un cacciatore del sangue nero di 9° livello o superiore può passare alla sua forma animale o ibrida come azione gratuita.

celebrante di sharess

Sharess è una divinità contraddittoria. Un tempo era una dea della guerra del pantheon Mulhorandi, una campionessa nella contesa contro Set e le sue forze del male. Ora, tuttavia, è la divinità della passione e del sesso, che ora viene più spesso indicata come la Dama delle Sale da Festa che non come la Nemica di Set. Molti dei suoi sacerdoti si sono dimenticati del suo glorioso passato e ora passano il tempo a gestire bordelli e a festeggiare la Celebrazione Continua della Linfa Vitale, una sequenza permanente di feste in onore della dea.

Tuttavia i celebranti di Sharess sono diversi. Non trascurano Sharess nel suo aspetto attuale di dea del piacere e della passione, ma non dimenticano nemmeno l'antica Nemica di Set, il braccio destro di Anhur. I celebranti di Sharess sono dei combattenti e dei seduttori, edonisti e devoti campioni della causa del bene. Anche se molti dei seguaci della dea sono caotici neutrali e alcuni tendono anche al male, tutti tengono sempre presente che il male è il nemico e che il piacere deve essere goduto e condiviso con tutti con atti benevoli. Anche se i celebranti di Sharess non sono dei chierici, in molti modi rappresentano un'incarnazione della divinità anche più pura di molti dei suoi chierici.

Molti celebranti un tempo erano bardi. I chierici che scelgono questa classe di prestigio devono rinunciare al loro avanzamento come incantatori divini, quindi la via del celebrante offre loro ben poche attrattive. A volte alcuni barbari/bardi trovano la via del celebrante attraente, e anche i ladri sono piuttosto diffusi tra le loro fila.

I celebranti PNG sono rari e non sono ben visti all'interno del clericato decadente di Sharess. I celebranti hanno dato il via a un movimento di riforma all'interno della chiesa, sfidando le tradizioni per cambiare il modo in cui viene interpretato il dogma di Sharess e ricordare l'aspetto buono del suo allineamento, oltre che il suo scatenato aspetto caotico.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un celebrante di Sharess, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Abilità: Diplomazia 7 gradi, Intrattenere (qualsiasi) 7 gradi.

Talenti: Voto di Purezza (*Libro delle Imprese Eroiche*), Voto Sacro (*Libro delle Imprese Eroiche*).

Abilità di classe

Le abilità di classe del celebrante di Sharess (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del celebrante di Sharess.

Competenza nelle armi e nelle armature: I celebranti di Sharess non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascon-

dersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno: A partire dal 1° livello, un celebrante di Sharess acquisisce la capacità di lanciare alcuni incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo, un celebrante deve possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un celebrante di Sharess con un punteggio di Carisma pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dei celebranti di Sharess sono basati sul Carisma e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il bonus di Carisma del celebrante (se ne possiede uno). Quando un celebrante ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello di incantesimi (ad esempio, incantesimi di 1° livello per un celebrante di 1° livello), acquisisce solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Carisma per quel livello di incantesimo. La lista degli incantesimi del celebrante è riportata di seguito. Un celebrante di Sharess lancia incantesimi esattamente come un bardo.

Una volta giunto al 6° livello e ad ogni livello pari successivo (all'8° e al 10°), un celebrante di Sharess può scegliere di apprendere un nuovo incantesimo al posto di uno che già conosce. Il livello del nuovo incantesimo deve essere lo stesso dell'incantesimo che viene cambiato e deve più basso di almeno due livelli rispetto all'incantesimo di livello più alto da celebrante di Sharess che il personaggio può lanciare. Ad esempio, una volta giunto al 6° livello, un celebrante di Sharess può scambiare un singolo incantesimo di 1° livello (di due livelli inferiore rispetto al livello massimo di incantesimo da celebrante che può lanciare, vale a dire il 3°) con un diverso incantesimo di 1° livello. All'8° e al 10° livello può scambiare un singolo incantesimo di 1° livello o di 2° livello (dal momento che ora può lanciare incantesimi di 4° livello da celebrante) con un diverso incantesimo dello stesso livello. Un celebrante di Sharess può scambiare solo un singolo incantesimo ad ogni livello e deve scegliere se effettuare il cambio o meno nello stesso momento in cui acquisisce i nuovi incantesimi conosciuti per quel livello.

Illustrazione di Beet

Celebrante di Sharess

Affascinare **(Mag)**: Un celebrante di Sharess può usare la sua capacità di seduzione (vedi sotto) per rendere una o più creature affascinate nei suoi confronti. Ogni creatura da affascinare deve trovarsi entro 27 metri dal celebrante e deve essere in grado di vederlo, di ascoltarlo e di prestargli attenzione. Il celebrante deve essere a sua volta in grado di vedere la creatura. La distrazione generata da un combattimento o da altri pericoli nelle vicinanze impedisce a questa capacità di funzionare. Per ogni tre livelli da celebrante acquisiti oltre il 1°, il celebrante può selezionare come bersaglio una creatura aggiuntiva ad ogni uso separato della sua capacità (due creature al 4° livello, tre al 7° e quattro al 10° livello).

Per usare questa capacità, il celebrante effettua una prova di Intrattenere. Il risultato della sua prova è la CD del tiro salvezza sulla Volontà di ogni creatura soggetta all'effetto. Se una creatura supera il suo tiro salvezza, il celebrante non può tentare di affascinare di nuovo quella stessa creatura per 24 ore. Se il tiro salvezza non viene superato, la creatura si siede tranquillamente e rimane ad osservare il celebrante, senza effettuare altre azioni, fintanto che la sua interpretazione e la sua concentrazione perdurano (fino a un massimo di 1 round per livello di celebrante di Sharess). Quando un bersaglio è affascinato, subisce una penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, come ad esempio le prove di Ascoltare e Osservare. Qualsiasi potenziale minaccia (come ad esempio un alleato del celebrante che si avvicina alla creatura affascinata) richiede al celebrante una nuova prova di Intrattenere e consente alla creatura un nuovo tiro salvezza con una CD pari al risultato delle nuova prova di Intrattenere. Qualsiasi tipo di minaccia palese (ad esempio qualcuno che estrae un'arma, lancia un incantesimo o punta un'arma a distanza verso il bersaglio) interrompe automaticamente l'effetto. ***Affascinare*** è una capacità di ammaliamento (compulsione) e di influenza mentale.

Famiglio felino (Str): Un celebrante di Sharess può ottenere un gatto come famiglio. Per farlo, deve impiegare 24 ore, ma non le costa nulla (a differenza della capacità di evocare famiglio di un mago o di uno stregone). Il gatto funge da compagno e da servitore per il celebrante. Man mano che il celebrante avanza di livello, anche il suo famiglio acquisisce potere. Il gatto famiglio segue tutte le regole relative al famiglio di un mago o di uno stregone, con la differenza che il livello effettivo di classe del celebrante di Sharess, ai fini di determinare i benefici del famiglio, viene conteggiato due volte. Quindi un famiglio di 3° livello può parlare col suo padrone come se il celebrante fosse un mago o uno stregone di 6° livello.

Un celebrante non può possedere più di un famiglio e i suoi livelli di celebrante non sono cumulativi ai livelli posseduti in eventuali altre classi ai fini di determinare le capacità del famiglio. Se il celebrante possiede dei livelli in un'altra classe che consente l'evocazione di un famiglio, dovrà scegliere se usare il suo livello in quella classe o il doppio del suo livello come celebrante per determinare i benefici del famiglio.

Seduzione (Sop): Per un numero di volte al giorno pari al suo livello di celebrante di Sharess, il personaggio può unire la sua abilità di Intrattenere ai suoi talenti di seduzione per generare un effetto magico simile a quello della capacità di musica bardica in coloro che gli stanno intorno.

Per dare il via a un effetto di seduzione è necessaria un'azione standard. Alcuni effetti di seduzione richiedono concentrazione, il che significa che il celebrante deve usare un'azione standard ad ogni round, se desidera mantenere l'effetto. Anche quando l'uso di una capacità di seduzione non richiede concentrazione, un celebrante non può lanciare incantesimi o attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come ad esempio le pergamene) o a parola di comando (come ad esempio le bacchette).

Furia della tigre (Str): Al 2° livello, un celebrante di Sharess può entrare in uno stato di ira e acquisire forza e resistenza straordinarie, pur diventando più avventato e rinunciando a parte delle sue capacità di difesa. Temporaneamente acquisisce un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Questa capacità funziona esattamente come l'ira barbarica. Un celebrante di Sharess può entrare in questo stato una

volta al giorno al 2° livello, due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

***Suggestione* (Mag)**: Un celebrante di Sharess di livello pari o superiore al 4° può effettuare una *suggestione* (con gli stessi effetti dell'incantesimo) su una creatura da lui già affascinata (vedi sopra). L'uso di questa capacità non interrompe la concentrazione del celebrante sull'effetto di *affascinare* e non viene conteggiato ai fini di determinare il suo limite giornaliero per gli effetti di seduzione. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di celebrante di Sharess + il modificatore di Car del celebrante di Sharess) nega l'effetto. Questa capacità ha effetto solo su una creatura singola. *Suggestione* è una capacità di ammaliamento (compulsione) e di influenza mentale, dipendente dal linguaggio.

Assalto della tigre (Str): Al 5° livello, un celebrante di Sharess può effettuare un attacco completo alla fine di una carica.

***Santuario* (Mag)**: Un celebrante di Sharess di almeno 7° livello può impedire alle creature nemiche di attaccare se stesso o i propri alleati con un effetto analogo all'incantesimo *santuario*. Al fine di usare questa capacità, il celebrante deve effettuare una prova di Intrattenere. Il risultato della prova è la CD del tiro salvezza sulla Volontà che ogni creatura influenzata deve effettuare contro l'effetto. Qualsiasi avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualsiasi modo il celebrante o uno dei suoi alleati, anche con un incantesimo a bersaglio, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro viene superato, l'avversario può attaccare normalmente e non è soggetto alla capacità di seduzione. Se il tiro salvezza non viene superato, l'avversario non può condurre il suo attacco, quella parte della sua azione viene perduta e non gli è consentito di influenzare direttamente il celebrante o i suoi alleati per tutta la durata dell'effetto. Quelle creature che non tentano di attaccare non rimangono influenzate da questo effetto. L'effetto non impedisce agli avversari di usare incantesimi ad aréa o ad effetto che finirebbero per nuocere al celebrante o ai suoi alleati. Se il celebrante o gli alleati attaccano altre creature, l'effetto di *santuario* viene interrotto.

Rapidità della tigre (Str): Quando il celebrante di Sharess arriva all'8° livello, agisce come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *velocità*. Questo beneficio dura per un numero di round al giorno pari al suo livello di celebrante di Sharess. La durata non deve essere consecutiva: il celebrante di Sharess può ripartirla in incrementi piccoli fino a un minimo di 1 round, se lo desidera. Porre fine all'effetto è un'azione gratuita.

Ispirare passione (Sop): Al 10° livello, un celebrante di Sharess può usare la sua capacità di seduzione per suscitare amore o desiderio in una creatura da lui già affascinata. L'uso di questa capacità non interrompe la concentrazione del celebrante sull'effetto di *affascinare*, ma viene conteggiato ai fini di determinare il limite giornaliero dei suoi effetti di seduzione. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di celebrante di Sharess + il modificatore di Car del celebrante di Sharess) nega questo effetto. La capacità influenza solo una singola creatura.

L'effetto di amore di questa capacità fa sì che il bersaglio si innamori di una determinata creatura, che deve essere entro portata visiva della creatura bersaglio nel momento in cui l'effetto viene usato, oppure venire indicato soltanto con la dicitura "la prossima creatura che vedrai". Il soggetto approfitterà di ogni opportunità di trovarsi nei pressi dell'oggetto della sua passione e farà di tutto per guadagnarsi il suo amore.

L'effetto di desiderio è simile all'effetto di amore, con la differenza che il bersaglio cerca di approfittare di ogni opportunità per avere contatti fisici intimi con la creatura specificata, trattenendosi quanto basta per non infliggergli danni fisici.

Ispirare passione è una capacità di ammaliamento (Compulsione) e di influenza mentale.

Tabella A-4: Incantesimi conosciuti dal celebrante di Sharess

Livello	1°	2°	3°	4°
1°	2*	-	-	-
2°	3	-	-	-
3°	3	2*	-	-
4°	4	3	-	-
5°	4	3	2*	-
6°	4	4	3	-
7°	4	4	3	2*
8°	4	4	4	3
9°	4	4	4	3
10°	4	4	4	4

*Purché il celebrante di Sharess possieda un Carisma sufficiente a conferirgli un incantesimo bonus di questo livello.

Lista degli incantesimi del celebrante di Sharess

I celebranti di Sharess scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: *Camuffare se stesso, charme su persone, confusione inferiore, frastornare, incuti paura, ipnosi, lettura del magico, ninna nanna, raggio di speranza*, rimuovi paura, risata incontenibile di Tasha, sonno.*

2° livello: *Alterare se stesso, blocca persone, calmare emozioni, eroismo, estasiare, frastornare mostri, giogo della pietà*, grazia del*

Tabella A-5: Celebrante di Sharess

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+0	+2	*Affascinare*, famiglio felino, seduzione	0	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	Furia della tigre 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	-	2	0	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	Suggestione	3	1	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Assalto della tigre	3	2	0	-
6°	+3	+2	+2	+5	Furia della tigre 2 volte al giorno	3	3	1	-
7°	+3	+2	+2	+5	Santuario	3	3	2	0
8°	+4	+2	+2	+6	Rapidità della tigre	3	3	3	1
9°	+4	+3	+3	+6	-	3	3	3	2
10°	+5	+3	+3	+7	Furia della tigre 3 volte al giorno, ispirare passione	3	3	3	3

gatto, individuazione dei pensieri, inno di Faerinaal, ira, lenire dolore*, linguaggi, sollievo*, spaventare, splendore dell'aquila, suggestione, trama ipnotica.*

3° livello: *Buone speranze, charme sui mostri, confusione, costrizione inferiore, disperazione opprimente, lentezza, loquacità, paura, rinfrescare*, sonno profondo, urlo di guerra*.*

4° livello: *bellezza accecante*, blocca mostri, dominare persone, modificare memoria, spezzare incantamento, suggestione di massa, trama iridescente.*

*Descritto nel *Libro delle Imprese Eroiche.*

Maestro delle fanghiglie

Anche se Ghaunadaur è un membro del pantheon drow, egli stesso non è affatto un dio drow. Il maestro delle fanghiglie è la divinità primordiale delle melme e delle fanghiglie, adorato dagli aboleth e dai fustigatori, oltre che dai drow ribelli e rinnegati. I maestri delle fanghiglie, i servitori preferiti di Ghaunadaur, non sono dei chierici; sono spie e infiltrati in grado di cambiare la loro forma in modo da muoversi inosservati tra i membri di qualsiasi razza. Anche se molti iniziano le loro carriere come umanoidi, col tempo diventano gradualmente sempre più simili alle aberrazioni che servono Ghaunadaur, conosciuti col nome di ghaunadan.

I maestri delle fanghiglie provengono da qualsiasi classe, ma molti in passato erano ladri o ladri/guerrieri. I chierici di Ghaunadaur a volte rinunciano alla loro progressione di incantesimi pur di diventare maestri delle fanghiglie mentre altri esplorano brevemente il sentiero dei maestri delle fanghiglie solo per aggiungere poteri supplementari alla loro magia divina.

Molti maestri delle fanghiglie sono drow, anche se possono appartenere a qualsiasi razza. In quanto servitori del dio dei rinnegati, sono a loro volta rinnegati in ogni società: in quella dei drow, degli elfi di superficie o delle altre. Nel Sottosuolo, sono solitamente a capo di piccoli culti tra i seguaci di Ghaunadaur, di solito in ribellione contro il dominio del clericato di Lolth nelle città dei drow.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un maestro delle fanghiglie, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Camuffare 6 gradi.

Talenti: Deformità Volontaria (*Libro delle Fosche Tenebre*).

Divinità patrona: Ghaunadaur.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro delle fanghiglie (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (dungeon) (Int), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Raggirare (Car), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle fanghiglie.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle fanghiglie non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equili-

Illustrazione di Thom Baxa

Maestro delle fanghiglie

Tabella A-6: Maestro delle fanghiglie

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Bava paralizzante, pseudopodi 1 volta al giorno
2°	+1	+0	+3	+0	-
3°	+2	+1	+3	+1	Pseudopodi 2 volte al giorno, sguardo dello charme
4°	+3	+1	+4	+1	Immunità al sonno
5°	+3	+1	+4	+1	Alterare se stesso, pseudopodi 3 volte al giorno
6°	+4	+2	+5	+2	-
7°	+5	+2	+5	+2	Pseudopodi 4 volte al giorno, riduzione del danno 5/tagliente o perforante
8°	+6	+2	+6	+2	Immunità alla metamorfosi
9°	+6	+3	+6	+3	Pseudopodi 5 volte al giorno, vista cieca
10°	+7	+3	+7	+3	Nessuna anatomia discernibile

brio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Bava paralizzante (Str): Gli pseudopodi di un maestro delle fanghiglie sono rivestiti di una bava in grado di paralizzare gli avversari. Qualsiasi creatura colpita da un attacco naturale di un maestro delle fanghiglie deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di maestro delle fanghiglie + il modificatore di Cos del maestro delle fanghiglie), altrimenti rimarrà paralizzata per 1d4+1 round.

Pseudopodi (Str): La forma fisica di un maestro delle fanghiglie è assai più mutevole di una normale creatura del suo tipo. Con un'azione di movimento, il maestro delle fanghiglie può trasformare le sue mani in pseudopodi o di nuovo in mani normali. Può effettuare due attacchi naturali con gli pseudopodi come azione di attacco completo o un attacco singolo come azione standard. Ogni attacco andato a segno infligge 1d6 danni. La trasformazione ha una durata pari a 1 round per livello di maestro delle fanghiglie, anche se il personaggio può sempre ritrasformare i suoi pseudopodi in mani prima dell'esaurimento dell'effetto usando un'azione di movimento.

Il maestro delle fanghiglie può usare questa capacità per una volta al giorno al 1° livello. In seguito acquisisce un uso aggiuntivo al giorno per ogni due nuovi livelli di maestro delle fanghiglie. Può quindi usare questa capacità per due volte al giorno al 3° livello, per tre volte al giorno al 5° livello, per quattro volte al giorno al 7° livello e per cinque volte al giorno al 9° livello.

Sguardo dello charme (Sop): Un maestro delle fanghiglie di almeno 3° livello può attivare con il suo sguardo un effetto di charme per 1 round. Qualsiasi creatura che fissi lo sguardo del maestro delle fanghiglie deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di maestro delle fanghiglie + il modificatore di Car del maestro delle fanghiglie), altrimenti subirà gli effetti di un incantesimo *charme sui mostri* (a un livello dell'incantatore pari al livello del personaggio del maestro delle fanghiglie). Questa capacità può essere usata un numero di volte al giorno pari al livello di maestro delle fanghiglie del personaggio.

Immunità al sonno (Str): Un maestro delle fanghiglie di livello pari o superiore al 4° è immune agli effetti del sonno.

Alterare se stesso (Sop): Un maestro delle fanghiglie di livello pari o superiore al 5° può cambiare la sua forma come se fosse sotto l'influenza dell'incantesimo *alterare se stesso*. Può usare questa capacità a volontà e qualsiasi cambiamento alla sua forma dura finché questa capacità non viene utilizzata di nuovo o finché il maestro delle fanghiglie non sceglie di tornare alla sua forma naturale.

Riduzione del danno (Str): Quando il maestro delle fanghiglie arriva al 7° livello, il suo corpo è talmente instabile che acquisisce riduzione del danno 5/tagliente o perforante.

Immunità alla metamorfosi (Str): Un maestro delle fanghiglie di livello pari o superiore all'8° è immune alla metamorfosi.

Vista cieca (Str): Quando un maestro delle fanghiglie arriva al 9° livello, il suo intero corpo funziona come organo sensoriale, che gli conferisce vista cieca nel raggio di 18 metri.

Nessuna anatomia discernibile (Str): La forma di un maestro delle fanghiglie di 10° livello diventa talmente indistinta al punto che il personaggio non è più soggetto ai colpi critici o agli attacchi furtivi. Ottiene inoltre immunità al veleno, alla paralisi e allo stordimento.

Martire campione di Ilmater

La chiesa di Ilmater è ben nota sia per il grande numero di martiri che produce che per l'alto grado di devozione che dimostra nei loro confronti. È l'unica chiesa ad avere un santo chiamato "il Due Volte Martirizzato", e molti dei seguaci di Ilmater sperano di poter seguire l'esempio di St. Sollars. Un martire campione di Ilmater è a metà di questo cammino. Ha già sacrificato la sua vita in nome un ideale eroico, e persevera nella fede di Ilmater, pronto e disposto ad essere di nuovo martirizzato qualora le circostanze lo richiedano.

I martiri campioni di Ilmater provengono da tutte le classi del personaggio, dal momento che il cammino del martirio è un cammino universale. Questa classe offre un misto particolare di benefici e di avanzamento della carriera passata del personaggio.

I martiri campioni vanno collocati al di fuori della gerarchia ecclesiastica di Ilmater, dal momento che sono già oggetto di venerazione. Sono agenti indipendenti, totalmente dediti alla causa della loro divinità e potenti campioni nella lotta contro il male e le sofferenze.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un martire campione di Ilmater, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Conoscenze (religioni) 4 gradi, una qualsiasi abilità 9 gradi.

Tabella A–7: Martire campione di Ilmater

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+0	Colpo senz'armi 1d6, Duro a Morire	-
2°	+1	+0	+3	+0	Immunità alla paura	+1 livello alla classe di incantatore esistente o talento bonus
3°	+2	+1	+3	+1	Resistenza fisica superiore	-
4°	+3	+1	+4	+1	Colpo senz'armi 1d8, grazia divina	+1 livello alla classe di incantatore esistente o talento bonus
5°	+3	+1	+4	+1	Sofferenza sacra	-
6°	+4	+2	+5	+2	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente o talento bonus
7°	+5	+2	+5	+2	Riduzione del danno 10/male	-
8°	+6	+2	+6	+2	Colpo senz'armi 1d10	+1 livello alla classe di incantatore esistente o talento bonus
9°	+6	+3	+6	+3	Comunione, sostentamento	-
10°	+7	+3	+7	+3	Riduzione del danno 15/male	+1 livello alla classe di incantatore esistente o talento bonus

Talenti: Alone di Luce (*Libro delle Imprese Eroiche*), Resistenza Fisica.

Divinità patrona: Ilmater.

Speciale: Deve essere morto sacrificandosi eroicamente e deve essere stato riportato in vita.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del martire campione di Ilmater (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Professione (Int), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del martire campione di Ilmater.

Competenza nelle armi e nelle armature: I martiri campioni di Ilmater non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il personaggio raggiunge un livello pari di martire campione di Ilmater, può scegliere quali benefici ottenere. Può acquisire nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio, oppure può decidere di acquisire un talento bonus. Deve comunque soddisfare eventuali prerequisiti richiesti dal talento, per poterlo selezionare. Se sceglie il livello di incantatore, non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di martire campione di Ilmater vengono aggiunti ai livelli di chierico, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un martire campione di Ilmater, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di martire campione prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Un martire campione di Ilmater può liberamente scegliere il talento bonus in un'occasione e il livello di incantatore in un'occasione successiva, o viceversa. Se un personaggio non è un incantatore, deve scegliere necessariamente il talento bonus.

Colpo senz'armi (Str): Un martire campione di Ilmater combatte proprio come la sua divinità: senza impugnare armi. Al 1° livello, acquisisce Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus, se già non lo possiede. Proprio come un monaco, un martire campione può attaccare con entrambi i pugni intercambiabilmente, oppure con i gomiti, le ginocchia o i piedi. Questa capacità gli consente di effettuare attacchi senz'armi anche se ha le mani occupate, e nessun attacco viene considerato effettuato con la mano secondaria.

Di solito i colpi senz'armi di un martire campione infliggono danni letali, ma se il personaggio lo desidera, può scegliere di infliggere danni non letali senza alcuna penalità al tiro per colpire. Può analogamente scegliere se infliggere danni letali o non letali quando è in lotta.

Il colpo senz'armi di un martire campione viene considerato sia come colpo sferrato da un'arma costruita che come un arma naturale, ai fini di applicare incantesimi ed effetti che potenziano

Illustrazione di Joel Thomas

Vergine del dolore

Martire campione di Ilmater

o migliorano questi tipi di attacchi (come gli incantesimi *arma magica* e *zanna magica*).

Al 1° livello, il colpo senz'armi di un martire campione infligge 1d6 danni se il personaggio è di taglia Media, 1d4 se è di taglia Piccola o 1d8 se è di taglia Grande. Al 4° livello, questo danno passa a 1d8 se il personaggio è di taglia Media, 1d6 se è di taglia Piccola o 1d10 se è di taglia Grande. All'8° livello, il danno del suo colpo senza armi passa a 1d10 se il personaggio è di taglia Media, 1d8 se è di taglia Piccola o 2d8 se è di taglia Grande.

Duro a Morire (Str): Al 1° livello, un martire campione di Ilmater acquisisce Duro a Morire come talento bonus, se già non lo possiede.

Immunità alla paura (Str): Un martire campione di Ilmater di 2° livello è immune alla paura (di natura magica o meno che sia).

Resistenza fisica superiore (Str): Al 3° livello, un martire campione di Ilmater acquisisce un bonus sacro di +4 a tutte le prove e ai tiri salvezza migliorati dal talento Resistenza Fisica. Dal momento che questo è un bonus sacro, è cumulativo ai bonus conferiti dal talento Resistenza Fisica.

Grazia divina (Sop): Al 4° livello, un martire campione di Ilmater acquisisce un bonus pari al suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) a tutti i tiri salvezza.

Sofferenza sacra (Sop): A partire dal 5° livello, ogni volta che un martire campione di Ilmater subisce almeno 50 danni in un singolo round e sopravvive, viene avvolto da un bagliore luminoso, un segno della benevolenza di Ilmater. Acquisisce un bonus sacro ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità pari a +1 per ogni 10 danni subiti nel round precedente. Questo effetto dura per un numero di round pari al suo livello di martire campione. Anche se questo effetto è simile a quello dell'incantesimo *masochismo*, questa capacità non è malvagia.

Riduzione del danno (Sop): Al 7° livello, il martire campione acquisisce riduzione del danno 10/male. Al 10° livello, la sua riduzione del danno passa a 15/male.

Comunione (Sop): A partire dal 9° livello, un martire campione di Ilmater è talmente vicino alla sua divinità da poterle porre una domanda al giorno come se stesse lanciando un incantesimo *comunione*. L'uso di questa capacità costa 10 PE.

Sostentamento (Str): Al 9° livello, un martire campione di Ilmater non ha più bisogno di mangiare, di bere o di respirare. Sente ancora fitte allo stomaco o bruciore ai polmoni se non mangia o non respira, ma tali sensazioni sono previste e, come buona parte del dolore, non sono segno di una vera necessità. Non subisce danni non letali e non subisce alcuno svantaggio dalla fame, dalla sete, dal soffocamento o dall'annegamento.

vergine del dolore

La dea Loviatar è l'incarnazione divina di molte delle azioni malvagie e depravate descritte nel *Libro delle Fosche Tenebre*. La Frusta Volitiva è il supremo esempio di sadismo, la patrona sia dei sadici che dei masochisti, dedita al dolore e alla punizione. Le più devote servitrici di Loviatar, le vergini del dolore, sono donne depravate che si nutrono e si dissetano del dolore nel senso più letterale del termine. Alternano la loro bramosia di infliggere dolore con l'assuefazione all'agonia, la droga conosciuta anche con il nome di dolore liquido.

Le vergini del dolore provengono dai ranghi scelti del clericato depravato di Loviatar e sono le più perverse dei suoi chierici. Alcune possiedono dei livelli in altre classi oltre al chierico, solitamente dei livelli da ladra o da assassina.

Le vergini del dolore PNG agiscono al di fuori del clericato ufficiale di Loviatar, viaggiando di luogo in luogo per assicurarsi che il volere della dea venga rispettato. Fungono da emissari, agenti segreti e inquisitori della chiesa.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare una vergine del dolore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Sesso: Femmina.

Abilità: Intimidire 4 gradi.

Talenti: Incantesimi Violati (*Libro delle Fosche Tenebre*).

Incantesimi: Capacità di lanciare *masochismo* e *sadismo* come incantesimi divini (*Libro delle Fosche Tenebre*).

Divinità patrona: Loviatar.

Speciale: Il candidato deve aver usato la droga chiamata agonia (dolore liquido) (*Libro delle Fosche Tenebre*).

Abilità di classe

Le abilità di classe della vergine del dolore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Corde

Tabella A–8: Vergine del dolore

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+0	Assuefazione all'agonia, dominio extra, fustigatrice, tocco del dolore 1 volta al giorno	+1 livello di classe di chierico
2°	+1	+0	+3	+0	-	+1 livello di classe di chierico
3°	+2	+1	+3	+1	Sbilanciare Migliorato	+1 livello di classe di chierico
4°	+3	+1	+4	+1	Tocco del dolore 2 volte al giorno	+1 livello di classe di chierico
5°	+3	+1	+4	+1	-	+1 livello di classe di chierico
6°	+4	+2	+5	+2	Disarmare Migliorato	+1 livello di classe di chierico
7°	+5	+2	+5	+2	Tocco del dolore 3 volte al giorno	+1 livello di classe di chierico
8°	+6	+2	+6	+2	-	+1 livello di classe di chierico
9°	+6	+3	+6	+3	-	+1 livello di classe di chierico
10°	+7	+3	+7	+3	Tocco del dolore 4 volte al giorno	+1 livello di classe di chierico

(Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della vergine del dolore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le vergini del dolore sono competenti nella frusta, ma non nelle armature o negli scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, quando il personaggio acquisisce un nuovo livello come vergine del dolore, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello da chierico. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di vergine del dolore vengono aggiunti ai livelli di chierico, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Assuefazione all'agonia (Str): Una vergine del dolore sviluppa un'assuefazione permanente alla droga chiamata agonia, conosciuta anche come dolore liquido. Tuttavia, la sua assuefazione alla droga è leggera e non può peggiorare. In ogni giorno in cui la vergine non fa uso di una dose di agonia, subisce 1d3 danni alla Destrezza. Inoltre, gli effetti negativi della droga vengono attenuati dalla sua intima conoscenza del dolore. L'effetto iniziale di una dose di agonia stordisce la vergine per 1d4-1 round e la costringono ad eseguire una singola azione per round per gli 1d4 minuti successivi.

Dominio extra: Una vergine del dolore di 1° livello ottiene l'accesso al dominio del dolore, se già non lo possiede (nel qual caso acquisisce un altro dominio tra quelli concessi da Loviatar). Ottiene il relativo potere concesso da questo terzo dominio e può scegliere dalla sua lista di incantesimi allo stesso modo degli altri domini quando sceglie i suoi incantesimi di dominio giornalieri. Deve comunque lanciare soltanto un incantesimo di dominio per ogni livello (dal 1° al 9°) al giorno, ma ora può scegliere tra tre incantesimi per ogni livello, invece di due.

Fustigatrice (Sop): Una vergine del dolore può usare una frusta per sferrare attacchi di contatto. Questa capacità le conferisce una portata di 4,5 metri per gli incantesimi a contatto o per la sua capacità di tocco del dolore. Se lo desidera, può effettuare un attacco normale con la frusta quando intende trasmettere un effetto a contatto, ma in tal caso deve mettere a segno un attacco in mischia invece di un semplice attacco di contatto. Una vergine del dolore può trasmettere un incantesimo di contatto attraverso la sua frusta anche su quelle creature che normalmente non sono influenzate dagli attacchi con la frusta.

Tocco del dolore (Sop): Per una volta al giorno, una vergine del dolore di 1° livello può usare un attacco di contatto in mischia per suscitare un dolore lancinante in un singolo avversario. Se mette a segno il suo attacco di contatto, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di vergine del dolore + il modificatore di Sag della vergine del dolore). Se una creatura fallisce questo tiro salvezza viene stordita per 1 round, fino a subito prima della sua azione successiva. Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono essere stordite. La vergine del dolore può usare questa capacità per due volte al giorno al 4° livello, per tre volte al giorno al 7° livello e per quattro volte al giorno al 10° livello.

Sbilanciare Migliorato (Str): Al 3° livello, una vergine del dolore acquisisce i benefici del talento Sbilanciare Migliorato quando usa una frusta per effettuare il tentativo di sbilanciare. Non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti del talento, ma può applicarli solo quando impugna una frusta.

Disarmare Migliorato (Str): Al 6° livello, una vergine del dolore acquisisce i benefici del talento Disarmare Migliorato quando usa una frusta per effettuare il tentativo di disarmare. Non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti del talento, ma può applicarli solo quando impugna una frusta.

Yathrinshee

Dal momento che Kiaransalee è la dea della non morte, tende a preferire quei servitori che uniscono alla loro padronanza sui non morti i loro studi arcani sull'energia negativa e sulla necromanzia. Le yathrinshee, i membri scelti del clericato di Kiaransalee, sono potenti signore della necromanzia, sia in forma arcana che in forma divina.

Al fine di poter diventare una yathrinshee, una sacerdotessa deve essere in grado di accedere sia alla magia arcana che a quella divina. In teoria, tutte le yathrinshee sono state sia chieriche che maghe prima di acquisire questa classe di prestigio, anche se alcune a volte sono state invece delle stregone. Molte sono state specialiste necromanti invece che maghe generiche. I rigidi prerequisiti da incantatori tengono i membri delle altre classi lontani dalla classe della yathrinshee.

Le yathrinshee sono alla guida degli sfuggenti culti di Kiaransalee ovunque essi si trovino. Guidano le cerimonie dei seguaci di Kiaransalee e si adoperano per portare a compimento gli obiettivi della dea, tramando vendetta contro i suoi nemici, uccidendo i suoi avversari e poi rianimandoli come non morti.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare una yathrinshee, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Drow.

Sesso: Femmina.

Abilità: Conoscenze (arcane) 7 gradi, Conoscenze (religioni) 7 gradi, Intrattenere (canto) 3 gradi.

Talenti: Amante dei lich (*Libro delle Fosche Tenebre*), Incantesimi Focalizzati (necromanzia).

Incantesimi: Capacità di lanciare *animare morti* come incantesimo divino e *mano spettrale* come incantesimo arcano.

Divinità patrona: Kiaransalee.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della yathrinshee (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

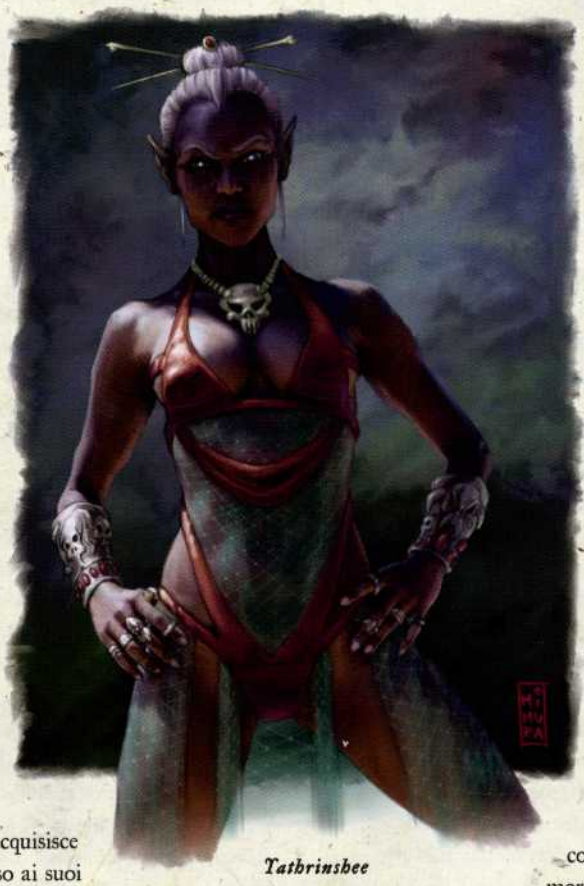
PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della yathrinshee.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le yathrinshee non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi. In caso di armature più pesanti delle armature in cuoio vengono applicate le penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare, e viene applicata una doppia penalità di armatura alle prove di Nuotare.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Al 2°, 3°, 5°, 6°, 8° e 9° livello, il personaggio acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano e divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto e così via), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di yathrinshee vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano e divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato. Ad esempio, un chierico di 5° livello/mago di 3° livello che acquisisce tre livelli come yathrinshee ha accesso ai suoi incantesimi come un chierico di 7° livello e come mago di 5° livello. Tuttavia, il suo famiglio da mago non acquisisce nessuna nuova capacità.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani o di incantatori divini prima di diventare una yathrinshee, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di yathrinshee prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.



Tathrinshee

Illustrazione di Raven Mimura

Intimorire non morti (Sop): I livelli del personaggio come yathrinshee vengono sommati ai suoi livelli di chierico al fine di determinare la sua capacità di intimorire o comandare non morti. Ad esempio, un chierico di 5° livello/mago di 3° livello/yathrinshee di 2° livello intimorisce non morti come un chierico di 7° livello.

Necromante (Str): La yathrinshee esercita un potere ineguagliato sulla morte. Quando lancia un incantesimo della scuola di necromanzia, tutti i suoi livelli da incantatore vengono sommati ai fini di determinare il suo livello effettivo di incantatore. Non acquisisce incantesimi di livello più alto più velocemente rispetto al normale e non acquisisce incantesimi al giorno aggiuntivi, ma gli incantesimi che lancia si rivelano molto più efficaci.

Ad esempio, un chierico di 5° livello/mago di 3° livello/yathrinshee di 3° livello acquisisce un incremento effettivo di due livelli sia nella classe di chierico che di mago, ottenendo le capacità da incantatore di un chierico di 7° livello e di un mago di 5° livello. Quindi, quando lancia un qualsiasi incantesimo di necromanzia, sia che si tratti di un incantesimo arcano che di uno divino, il suo livello effettivo di incantatore è pari a 12 (7° di chierico + 5° di mago).

Canto di morte (Sop): Per una volta al giorno, una yathrinshee di livello pari o superiore al 2° può intonare un canto in grado di snervare tutti gli avversari impegnati in combattimento contro una creatura non morta. Inoltre, ogni creatura non morta entro 9 metri dalla yathrinshee acquisisce un attacco con lo sguardo equivalente allo sguardo snervante di un diavolo delle catene. Qualsiasi creatura che fissi lo sguardo di una yathrinshee deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di yathrinshee + il modificatore di Car della yathrinshee), altrimenti subirà una penalità di -2 ai tiri per colpire per 1d3 round, poiché vedrà il volto dei suoi defunti più cari o dei suoi acerrimi nemici.

TABELLA A-9: YATHRINSHEE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Intimorire non morti, necromante	-
2°	+1	+0	+0	+3	Canto di morte	+1 livello alla classe esistente di incantatore arcano e divino
3°	+1	+1	+1	+3	-	+1 livello alla classe esistente di incantatore arcano e divino
4°	+2	+1	+1	+4	Interdizione alla morte	-
5°	+2	+1	+1	+4	Maledizione del ritornante	+1 livello alla classe esistente di incantatore arcano e divino
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe esistente di incantatore arcano e divino
7°	+3	+2	+2	+5	Zona di dissacrazione	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello alla classe esistente di incantatore arcano e divino
9°	+4	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe esistente di incantatore arcano e divino
10°	+5	+3	+3	+7	Lamento mortale	-

Se una creatura non morta è effettivamente il cadavere rianimato di un amico o di un compagno di un avversario della yathrinshee, la CD del tiro salvezza aumenta di 2 e la penalità viene raddoppiata (-4).

Interdizione alla morte (Sop): Una yathrinshee di livello 4° o superiore è immune agli effetti di morte e all'energia negativa, come se fosse protetto da un incantesimo *interdizione alla morte*. Una yathrinshee non morta acquisisce invece resistenza allo scacciare +4. Questo beneficio è cumulativo ad altre eventuali resistenze allo scacciare.

Maledizione del ritornante (Sop): Qualsiasi creatura uccisa da una yathrinshee di livello pari o superiore al 5° si rianima immediatamente come zombi sotto il suo controllo.

Zona di dissacrazione (Sop): Al 7° livello, la yathrinshee è costantemente circondata da un'area di energia negativa del raggio di 6 metri. L'effetto è analogo sotto ogni altro aspetto a quello dell'incantesimo *dissacrare*.

Lamento mortale (Sop): Al 10° livello, la yathrinshee è in grado di emettere un lamento mortale per una volta al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *lamento della banshee*, con la differenza che ha effetto su un qualsiasi numero di creature entro una propagazione del raggio di 9 metri incentrato sulla yathrinshee.

Divinità eroiche e infami

Il Faerûn è benedetto (o maledetto) dalla presenza di un vasto pantheon di divinità, tutte con un ruolo estremamente attivo nella storia del continente. Molte di queste divinità incarnano gli ideali del bene e del male in modi diversi. Molte di loro dispongono di campioni rappresentati dalle classi di prestigio descritte nella sezione seguente o dai talenti speciali relativi alla loro adorazione. Altri rivelano la loro natura infame o eroica negli incantesimi che concedono ai loro chierici.

Molti dei domini descritti nel *Libro delle Fosche Tenebre* e nel *Libro delle Imprese Eroiche* sono adatti alle divinità Faerûniane, che possono concedere i relativi poteri ai loro chierici. Il pantheon Faerûniano comprende alcuni stretti parallelismi con le divinità infami ed eroiche descritte in quei due volumi. Malar, ad esempio, è molto simile a Karaan, il Signore delle Bestie descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*, quindi aggiungere il domino Bestiale alla lista dei domini disponibili per Malar è una scelta appropriata. La tabella che segue indica quali divinità del pantheon Faerûniano e degli altri pantheon possono concedere l'accesso ai domini infami ed eroici decritti in quei due supplementi.

Tabella A-10: Domini eroici e infami

Dominio	Divinità
Araldi	Barachiel
Avidità	Abbathor, Tiamat, Urdlen
Bestiale	Malar (equivalente di Karaan), Yeenoghu
Celestiale	Domiel, Pistis Sophia
Collera	Kharash, Tyr
Comunità	Berronar Truesilver, Cyrrollalee, Eldath, Hathor
Corruzione	Demogorgon, Gargauth, Yurtrus
Demoniaco	Demogorgon, Graz'zt, Lolth†, Yeenoghu
Diabolico	Asmodeus, Belzebù, Mammon, Mefistofele
Dolore	Cyric (equivalente a Rallaster), Loviatar (equivalente a Scahrossar)
Folletti	Lurue (equivalente a Valarin), Mielikki, Nobanion, Rillifane Rallathil
Gioia	Lliira
Gloria	Horus-Re, Lathander
Oscurità*	Graz'zt, Lolth, Mask, Set, Shar, Shargaas
Piacere	Hanali Celanil, Sharess (equivalente a Listai), Sune
Vigore	Ilmater (equivalente a Phieran)

*Un chierico in grado di accedere al dominio dell'Oscurità può scegliere se utilizzare il dominio dell'Oscurità descritto nel Capitolo 4 di questo libro o quello nel *Libro delle Fosche Tenebre*.
†Un chierico draegloth di Lolth può scegliere il dominio Demoniaco come uno dei suoi domini.

Arci-immondi e celestiali supremi

Gli arci-immondi del *Libro delle Fosche Tenebre*, i principi dei demoni e gli arcidiavoli, vivono sugli strati dei Nove Inferi e dell'Abisso proprio come descritto in quel volume. Tra i principi dei demoni descritti in quel supplemento, Orcus e, in tempi recenti, Graz'zt sono quelli che hanno rivestito un ruolo principale negli eventi di Faerûn, mentre altri non menzionati hanno assunto posizioni di importanza maggiore rispetto a Demogorgon, a Juiblex (il cui nome e le cui fattezze sono state fatte proprie da Ghaunadaur nel Faerûn) e agli altri principi. I principi dei demoni di appartenenza strettamente Faerûniana sono Baphomet, Eltab, Kostchtchie, Pazrael e Yeenoghu. Tra gli esterni principi dei diavoli vanno ricordati Gargauth (ora un dio) e Malkzid.

I celestiali supremi di Celestia descritti nel *Libro delle Imprese Eroiche* sono i signori degli arconti. Nella cosmologia di Faerûn, gli

La città della Regina Ragno e il Libro delle Fosche Tenebre

Il culto di Kiaransalee sta prendendo piede tra i drow di Faerûn (come in parte descritto nell'avventura *La Città della Regina Ragno*). In quanto divinità della non morte e della vendetta, Kiaransalee ha molto in comune con il principe dei demoni Orcus. Quest'ultimo un tempo fu assassinato da lei, ma ora è risorto ed è tornato suo irriducibile nemico. I seguaci di Kiaranasalee fanno spesso ricorso alle opzioni descritte nel *Libro delle Fosche Tenebre* relative ai non morti, compreso il talento Amante dei Lich, la classe di prestigio del succhiavita, i nuovi incantesimi di necromanzia e le nuove creature non morte.

La classe di prestigio della yathrinshee è una nuova opzione infame per i chierici di Kiaransalee. Se il DM sta attualmente giocando l'avventura *La Città della Regina Ragno*, può ricreare sia Irae T'sarran che Cabrath Nelinderra come yathrinshee invece di chierici a singola classe. In tal caso, questi personaggi andranno equipaggiati con numerosi incantesimi e talenti infami.

arconti risiedono nella Casa della Triade, il piano dove dimorano Tyr, Torm, Ilmater ed Helm. Gli arconti supremi sono i più grandi servitori di queste divinità e sono subordinati a loro in modo più stretto rispetto a quelli descritti nel *Libro delle Imprese Eroiche*. Zaphkiel, il più grande degli arconti, è una figura misteriosa le cui origini e la cui natura rimangono un mistero per tutti, tranne forse, stando a quanto dicono le leggende, a Tyr stesso.

Talisid e i Cinque Compagni, i guardinal supremi, vivono nella Casa della Natura, assieme a numerose divinità la cui area di influenza è collegata in qualche modo alla natura. In un piano talmente popolato di esseri di grande potenza, i guardinal supremi tendono a confondersi nella folla, ma continuano comunque a concentrarsi sulla difesa del loro piano nativo da eventuali incursioni delle forze del male.

Gli eladrin provengono da due piani nella cosmologia di Faerûn. Arvandor (la dimora del pantheon elfico) e i Portali della Luna, dove risiede Selûne. La Regina Morwel vive sui Portali della Luna assieme al suo consorte, Faerinaal, mentre Gwynharwyf vaga tra i due piani in modo indipendente dalla corte degli eladrin.

Variante: Razze con modificatori di livello

Cosa fare se un giocatore desidera interpretare un genasi, un drow o uno svirfneblin ma il resto del gruppo parte dal 1° livello?

Stando alle regole base, non è possibile creare un personaggio giocante di 1° livello appartenente a una razza talmente potente da essere dotata da un modificatore di livello. Anche se *Specie Selvagge* introduce le classi di mostri, che offrono un modo per interpretare mostri quasi intelligenti dal 1° livello in su, questa opzione non copre il caso di una razza umanoide dotata di un singolo Dado Vita razziale (solitamente sostituito dai Dadi Vita dei livelli di personaggio) e di un modificatore di livello pari o superiore a +1. Questa situazione riguarda molte delle razze e sottorazze più insolite dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Nella sezione che segue vengono proposte due varianti. Entrambe le alternative offrono un modo per consentire a un personaggio appartenente a una razza potente di partire con un gruppo di avventurieri di 1° livello.

Razze potenti al 1° livello

Usando questa regola variante, un giocatore può creare un personaggio di 1° livello usando una qualsiasi delle razze potenti descritte in questo volume. Un tale personaggio parte con tutte le normali peculiarità della sua razza e tutti i normali privilegi di classe di un personaggio di 1° livello della sua classe. Inizia a giocare con un numero di modificatori di livello negativi pari al modificatore di livello della sua razza. Per ogni modificatore di livello negativo posseduto, il personaggio subisce le seguenti penalità.

- -1 alle prove di abilità e di caratteristica.
- -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.
- -1 alle prove di livello (comprese le prove di livello dell'incantatore).
- -1 alla CD per ogni incantesimo lanciato o qualsiasi altra capacità utilizzata che conceda un tiro salvezza.
- -1 a qualsiasi bonus di Classe Armatura costante conferito dalla razza, come ad esempio i bonus di armatura naturale o il bonus di schivare costante degli svirfneblin.
- -1 al modificatore di livello razziale (per portare il personaggio al 1° livello a tutti gli effetti).

Quando il personaggio accumula abbastanza punti esperienza da avanzare di livello, non acquisisce un nuovo livello di classe. Il suo modificatore di livello negativo viene ridotto di 1 ad ogni nuovo livello acquisito, finché non scende a 0. A quel punto, il personaggio si è "guadagnato" il suo modificatore di livello razziale. Possiede un livello di classe e il suo modificare di livello razziale completo, quindi il suo livello effettivo di personaggio (LEP) è pari a 1 + il suo modificatore di livello.

Ad esempio, un tiefling possiede un modificatore di livello +1, quindi un personaggio tiefling di 1° livello otterrebbe un modificatore di livello negativo pari a -1. Il suo livello effettivo di personaggio è pari a 1, dal momento che il suo modificatore di livello negativo annulla il suo modificatore di livello razziale. Quando acquisisce 1.000 PE (sufficienti per passare al 2° livello), non acquisisce un nuovo livello di classe, bensì elimina il suo modificatore di livello negativo, diventando l'equivalente di un personaggio di 2° livello (un livello di classe +1 modificatore di livello).

Analogamente, un personaggio drow di 1° livello inizia il gioco con un modificatore di livello pari a -2. Quando acquisisce 1.000 PE, il suo modificatore di livello negativo scende a -1. Quando arriva a 3.000 PE, viene eliminato del tutto. A quel punto, il personaggio equivale a un personaggio di 3° livello, con un livello di classe e un modificatore di livello pari a +2.

Versioni inferiori

Come alternativa all'uso dei modificatori di livello negativi per bilanciare i modificatori di livello razziali ai livelli di personaggio più bassi, questa variante offre delle versioni inferiori delle razze potenti, i cui membri sono meno potenti dei normali esemplari delle razze in questione. Un "drow inferiore", ad esempio, non dispone di tutti i tratti e le capacità di un normale personaggio drow, ma può essere giocato come un personaggio di 1° livello assieme a normali personaggi di altre razze. Dal momento che questi personaggi non devono preoccuparsi di alcun modificatore di livello, a volte risultano più piacevoli da interpretare rispetto a un personaggio caratterizzato da un modificatore di livello negativo, anche se non dispongono di alcuni dei privilegi più appetitosi di quella razza.

Se il DM decide di usare le versioni razziali inferiori nella sua campagna, dovrebbe farlo in modo equo, quindi sia per i personaggi giocanti che per i PNG. Quindi, un gruppo di cui faccia parte drow inferiore non dovrebbe mai incontrare i drow del *Manuale dei Mostri* all'interno del gioco. Tutti i drow all'interno della campagna dovrebbero essere drow inferiori. Naturalmente, nessuno all'interno dell'ambientazione li chiamerà "drow inferiori", dal momento che tutti i drow sono dotati delle stesse peculiarità razziali nel gioco.

Nani grigi inferiori

I duergar inferiori sono dotati dei seguenti tratti razziali.

Capacità razziali: Questi tratti sono aggiuntivi alle normali capacità dei nani elencate nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per dove specificato diversamente.

- +2 alla Costituzione, -4 al Carisma. I duergar inferiori sono estremamente ritrosi e schivi. Questi modificatori si sostituiscono ai modificatori di caratteristica dei nani elencati nel *Manuale del Giocatore*.

- Familiarità nelle armi: A differenza degli altri nani, i duergar inferiori non possiedono familiarità nelle armi con l'ascia da guerra nanica o con l'urgrosh nanico.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro il veleno, le allucinazioni e le paralisi. Questo tratto si sostituisce al bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro i veleni elencati nel *Manuale del Giocatore*.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi: i nani grigi inferiori sono estremamente furtivi.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *ingrandire persone*. Il livello dell'incantatore è pari al doppio dei livelli di classe del duergar inferiore (minimo 3). Queste capacità influenzano solo il duergar inferiore e ciò che egli porta con sé.
- Sensibilità alla luce: I duergar inferiori rimangono abbagliati dalla luce intensa del sole o se si trovano entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*.

DROW INFERIORI

I drow inferiori sono dotati dei seguenti tratti razziali.

Capacità razziali: Questi tratti sono aggiuntivi alle normali capacità degli elfi elencate nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per dove specificato diversamente.

- +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione: i drow inferiori sono stati spietatamente selezionati in base all'agilità piuttosto che alla robustezza nel corso di innumerevoli generazioni. Questi modificatori si sostituiscono ai modificatori di caratteristica degli elfi elencati nel *Manuale del Giocatore*.
- Scurovisione: I drow inferiori sono in grado di vedere nell'oscurità nel raggio di 18 metri. La scurovisione consente solo di vedere in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto è analoga alla visione normale e i drow inferiori sono in grado di vedere anche senza nessuna fonte di luce. Questa capacità si sostituisce alla visione crepuscolare elencata per gli elfi nel *Manuale del Giocatore*.
- Competenza nelle armi: I drow inferiori ottengono automaticamente competenza con la balestra a mano, lo stocco e la spada corta. Queste competenze si sostituiscono a quelle dei normali elfi.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e gli effetti magici.
- Capacità magiche: Un drow inferiore con un punteggio di Carisma pari o superiore a 10 è dotato delle seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno - *frastornare, luci danzanti, tocco di affaticamento*. Il livello dell'incantatore è pari ai livelli di classe del drow inferiore.
- Cecità alla luce: Una brusca esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*) acceca i drow inferiori per 1 round. Nei round successivi rimangono abbagliati fintanto che restano nell'area influenzata.
- Classe preferita: Mago (maschi) o chierico (femmine). Questo tratto si sostituisce alla voce della classe preferita degli elfi nel *Manuale del Giocatore*.

STIRPEPLANARI INFERIORI

Tutti gli stirpeplanari inferiori hanno in comune il seguente tratto razziale, in aggiunta ai tratti razziali descritti altrove in questo libro.

- Stirpeplanare: Gli stirpeplanari sono considerati umanoidi (non esterni) del sottotipo stirpeplanare. Sono vulnerabili agli incantesimi e agli effetti che agiscono specificamente sugli umanoidi o sugli esterni. *Charme su persone* funziona su di essi, come anche *esilio*. Questo tratto si sostituisce alla voce dell'esterno nella descrizione di ogni stirpeplanare.

GNOMI DELLE PROFONDITÀ INFERIORI

Gli svirfneblin inferiori sono dotati dei seguenti tratti razziali.

Capacità razziali: Questi tratti sono aggiuntivi alle normali capacità degli gnomi elencate nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per dove specificato diversamente.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza. Gli gnomi delle profondità inferiori sono veloci ma non sono molto forti. Questi modificatori si sostituiscono ai modificatori di caratteristica degli gnomi elencati nel *Manuale del Giocatore*.
- Scurovisione: Gli svirfneblin inferiori sono in grado di vedere nell'oscurità nel raggio di 18 metri. La scurovisione consente solo di vedere in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto è analoga alla visione normale e gli svirfneblin inferiori sono in grado di vedere anche senza nessuna fonte di luce.
- Esperto minatore: Questa capacità conferisce a uno svirfneblin inferiore un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare costruzioni in pietra lavorata insolite, come ad esempio pareti scorrevoli, trappole in pietra, nuove costruzioni (anche se erette in sostituzione di altre antiche), superfici di pietra instabili, soffitti in pietra pericolanti e così via. Un materiale che non sia pietra ma che sia camuffato per sembrare pietra conta come costruzione di pietra insolita. Uno svirfneblin inferiore che si trova entro 3 metri da una costruzione di pietra insolita può effettuare una prova di Cercare come se stesse cercando qualcosa attivamente e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra proprio come farebbe un ladro. Uno svirfneblin inferiore può anche intuire la profondità di un baratro, percependo la sua lunghezza approssimativa sottoterra allo stesso modo in cui un umano può intuire in che direzione si trova l'alto. Gli svirfneblin inferiori hanno un sesto senso innato riguardo a tutto ciò che è pietra lavorata, una capacità innata affinata da numerose opportunità d'uso nelle loro dimore sotterranee.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici: gli svirfneblin inferiori sono resistenti alla magia. Questo tratto si sostituisce al bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni elencate per gli gnomi nel *Manuale del Giocatore*.
- Bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro tutte le creature: questo tratto si sostituisce al bonus di schivare +4 contro i mostri del tipo gigante assegnato agli gnomi nel *Manuale del Giocatore*.
- Familiarità nelle armi: Gli svirfneblin inferiori possono considerare i martelli-picca gnomeschi come armi da guerra invece che come armi esotiche.
- Aggiungere +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dagli svirfneblin inferiori.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *frastornare, ninna nanna, resistenza*. Il livello dell'incantatore è pari alla metà del livello di personaggio, CD 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi: Uno svirfneblin è estremamente abile nel celarsi agli occhi altrui. Questo bonus sale a +4 se lo svirfneblin si trova sottoterra.
- Classe preferita: Ladro. Questo tratto si sostituisce alla voce di classe preferita degli gnomi nel *Manuale del Giocatore*.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti
0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

Lascia il Segno nei Reami

Gli eroi di Forgotten Realms sono numerosi e differenti quanto le regioni da cui provengono. Questa raccolta di conoscenze Faerûniane comuni e magiche vi consente di creare ed equipaggiare una serie infinita di personaggi pronti a far fronte a qualsiasi sfida che si presenti sul loro cammino. La *Guida del Giocatore a Faerûn* fornisce un aggiornamento al regolamento 3.5 dell'ambientazione di Forgotten Realms®. Oltre a introdurre nuove razze, talenti, incantesimi, classi di prestigio e oggetti magici ripresenta alcuni elementi tra i più amati della 1ª e della 2ª Edizione e offre materiale inedito per la creazione dei personaggi.

- Oltre 60 talenti
- Oltre 30 classi di prestigio
- Oltre 90 incantesimi

Per poter utilizzare al meglio questo accessorio è necessario possedere anche l'*Ambientazione di Forgotten Realms*, il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*.

ISBN 88-8288-121-0

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web **www.25edition.it**

Prezzo: € 29,95